

UNIVERSITATEA DE STAT „ALECU RUSSO” DIN BĂLȚI  
FACULTATEA DE ȘTIINȚE REALE, ECONOMICE ȘI ALE MEDIULUI  
CATEDRA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ

**Lidia POPOV**

# **Aplicarea tehnologiilor informaționale în predare-învățare-evaluare**

Softul educațional SMART Notebook  
(pentru tabla interactivă)

Ghid metodic

BĂLȚI, 2016

**UNIVERSITATEA DE STAT „ALECU RUSSO” DIN BĂLȚI  
FACULTATEA DE ȘTIINȚE REALE, ECONOMICE ȘI ALE MEDIULUI  
CATEDRA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ**

**Lidia POPOV**

**Aplicarea  
tehnologiilor informaționale  
în predare-învățare-evaluare**

**Softul educațional SMART Notebook  
(pentru tabla interactivă)**

**Ghid metodic**

**BĂLȚI, 2016**

*Lucrarea este recomandată pentru tipar  
de Senatul Universității de Stat „Alec Russo” din Bălți*

Descrierea CIP a Camerei Naționale a Cărții

**POPOV, Lidia**

Aplicarea tehnologiilor informaționale în predare-învățare-evaluare, Softul educațional SMART Notebook: (pentru tabla interactivă): Ghid metodic /Lidia Popov; Universitatea de Stat „Alec Russo” din Bălți, Fac. de Șt. Reale, Econ. și ale Mediului, Catedra de Matematică și Informatică. – Bălți: S. n., 2016 (Tipografia Universității de Stat „Alec Russo” din Bălți). – 320 p.

ISBN 978-9975-50-171-2

50 ex.

37.016.046:004

**Recenzenți:**

Prof. univ., dr. hab. Liubomir Chiriac, Universitatea de Stat din Tiraspol;

Prof. univ., dr. Valeriu Cabac, Universitatea de Stat „Alec Russo” din Bălți;

Prof. univ., dr. Dinu Airinei, Universitatea „Alexandru Ioan Cuza” din Iași;

Conf. univ., dr. Angela Coșciug, Universitatea de Stat „Alec Russo” din Bălți;

Lect. sup. univ., mag. în informatică Radames Evdochimov, Universitatea de Stat „Alec Russo” din Bălți.

Redactor: Lina GURĂU

Corector: lect. sup. univ. Svetlana STANȚIERU

Tehnoredactare: Liliana EVDOCHIMOV

Culegere computerizată: Ana POPOV

## SUMAR

P R E F A Ț Ă .....	6
1. TABLA INTERACTIVĂ. LANSAREA ȘI PREZENTAREA INTERFEȚEI GRAFICE A FERESTREI SOFTULUI EDUCAȚIONAL SMART NOTEBOOK .....	8
1.1. Tabla interactivă. Analiza comparativă a tablei interactive cu alte tipuri de table.....	8
1.2. Softul educațional SMART Notebook .....	14
1.3. Modurile de lansare a softului educațional SMART Notebook.....	18
1.4. Interfața softului educațional SMART Notebook.....	18
1.5. Bara de instrumente mobile .....	63
Concluzii la capitolul 1.....	65
2. FUNCȚIONALITĂȚILE INSTRUMENTELOR DIN BARA STANDARD ALE SOFTULUI EDUCAȚIONAL SMART NOTEBOOK. PROBLEME REZOLVATE .....	66
2.1. Orientarea tablei interactive.....	66
2.2. Gestionarea obiectelor utilizând instrumentele din bara Standard și a meniului contextual .....	67
2.2.1. Probleme rezolvate utilizând instrumentele din bara Standard .....	68
Concluzii la capitolul 2.....	120
3. FUNCȚIONALITĂȚILE FILELOR DIN BARA LATERALĂ ALE SOFTULUI EDUCAȚIONAL SMART NOTEBOOK. PROBLEME REZOLVATE .....	121
3.1. Bara laterală a softului educațional SMART Notebook.....	121
3.2. Fila Page Sorter. Probleme rezolvate .....	121
3.3. Fila Attachments. Probleme rezolvate .....	126
3.4. Fila Properties. Probleme rezolvate .....	129
3.5. Fila Activity Builder. Probleme rezolvate .....	142
3.6. Fila SMART Response. Probleme rezolvate .....	147
Concluzii la capitolul 3.....	154
4. GALERIA SMART NOTEBOOK .....	155
4.1. Fila Gallery SMART Notebook. Probleme rezolvate.....	155
4.2. Categoria My Content .....	161
4.3. Categoria Gallery Essentials .....	163

4.4. Categoria Lesson Activity Toolkit 2.0. Probleme rezolvate .....	164
4.5. Categoria Lesson Activity Examples .....	217
4.6. Categoria SMART Exchange .....	218
4.7. Categoria Google 3D warehouse .....	218
4.8. Categoria Notebook Gallery 2.0 Beta .....	219
4.9. Categoria LAT 2.0 – RU. Probleme rezolvate .....	219
Concluzii la capitolul 4.....	273
5. PORTALUL PROFESORILOR – SMART EXCHANGE. GESTIONAREA PREZENTĂRILOR .....	274
5.1. Lansarea și interfața site-ului SMART Exchange .....	274
5.2. Înregistrarea pe site-ul SMART Exchange.....	276
5.3. Configurarea site-ului SMART Exchange în limba necesară.....	279
5.4. Căutarea și extragerea resurselor SMART Notebook.....	281
5.5. Plasarea prezentărilor pe site-ul SMART Exchange și înregistrarea la forum .....	286
Concluzii la capitolul 5.....	289
6. INTERACȚIUNEA SOFTULUI EDUCAȚIONAL SMART NOTEBOOK CU DIVERSE RESURSE INFORMAȚIONALE .....	290
6.1. Interacțiunea softului SMART Notebook cu procesorul de texte MS Word .....	291
6.2. Interacțiunea softului SMART Notebook cu procesorul tabelar MS Excel .....	294
6.3. Interacțiunea softului SMART Notebook cu aplicația MS PowerPoint .....	296
6.4. Interacțiunea softului SMART Notebook cu diverse site-uri și secvențe video.....	298
Concluzii la capitolul 6.....	299
CONCLUZII GENERALE .....	300
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE.....	301
GLOSAR ENGLEZ – ROMÂN .....	303
GLOSAR RUS – ROMÂN .....	318

## P R E F A Ț Ă

Odată cu creșterea ritmului de dezvoltare a tehnologiilor informaționale, produsele informaționale destinate procesului de învățământ devin tot mai complete și mai sofisticate din punct de vedere didactic. În contextul respectiv *softul educațional SMART Notebook* împreună cu *Tabla interactivă*, considerat unul dintre cele mai eficiente instrumente didactice care se utilizează tot mai intensiv în instituțiile de învățământ din lumea întreagă, este un exemplu în acest sens.

Pentru ca profesorii să gestioneze cu succes acest instrument didactic, în scopul creșterii calității procesului de predare-învățare-evaluare, sunt necesare competențe digitale speciale care s-ar baza pe cunoștințe teoretice temeinice și abilități practice avansate care țin de softul respectiv. Predarea-învățarea-evaluarea unor conținuturi, respectiv, a unor competențe și performanțe necesită, la ora actuală, o redimensionare a întregului proces educațional. Un rol deosebit, în acest caz, revine atât onticului, cât și pedagogicului, în ultimul, importante fiind instrumentele de lucru, care ar permite o prezentare, vizualizare, reproducere efectivă, rapidă, interactivă a unor conținuturi de predare-învățare-evaluare. Softul educațional SMART Notebook permite dinamizarea procesului educativ prin punerea, în prim plan, a unei modalități de exploatare a canalului perceptiv de bază al instruitului, care este cel mai complex.

Ghidul metodic descrie, pas cu pas, utilizarea softului educațional SMART Notebook, în scopul realizării unor lecții atrăgătoare, non-tradiționale, efective și interactive la orice unitate de curs. Acesta include șase capitole, diverse seturi de probleme rezolvate, pentru orice unitate de curs, în ajutorul tuturor cadrelor didactice din instituțiile de învățământ atât universitar, preuniversitar, cât și preșcolar. De asemenea, include seturi de probleme rezolvate, pentru cadrele didactice din Facultatea de Drept și Științe Sociale care predau diverse unități de curs la specialitățile Drept, Administrație publică și Asistență socială, în baza cărora se efectuează o cercetare științifică de către autoul lucrării.

Capitolul 1 intitulat „*Tabla interactivă. Lansarea și prezentarea interfeței grafice a ferestrei softului educațional SMART Notebook*” descrie tipurile de table existente și analiza comparativă a utilizării acestora, descrie fiecare element în parte din structura interfeței grafice a ferestrei softului respectiv și utilizarea corectă a funcției **Help** (Ajutor).

Capitolul 2 intitulat „*Funcționalitățile instrumentelor din bara Standard ale softului educațional SMART Notebook*” descrie orientarea corectă a tablei interactive,

funcționalitățile instrumentelor din bara de instrumente Standard și, totodată, descrie diverse exemple de probleme rezolvate în ajutorul cadrelor didactice.

Capitolul 3 intitulat „Funcționalitățile fișelor din Bara laterală ale softului educațional SMART Notebook” este rezervat exemplurilor de probleme rezolvate, în ajutorul cadrelor didactice, prin aplicarea meniurilor specifice.

Capitolul 4 intitulat „Galeria SMART Notebook” descrie funcționalitățile filei **Gallery** (Galerie), de asemenea, este rezervat exemplurilor de probleme rezolvate.

Capitolul 5 intitulat „Portalul profesorilor – SMART Exchange. Gestionarea prezentărilor” realizează o descriere a interfeței site-ului SMART Exchange și gestionarea prezentărilor existente.

Capitolul 6 intitulat „Interacțiunea softului educațional SMART Notebook cu diverse resurse informaționale” expune interacțiunea SMART Notebook, cu unele aplicații integrate în pachetul integrat de birotică Microsoft Office, cu diverse site-uri, pagini Web și chiar secvențe video. În toate capitolele este pus un accent deosebit atât pe explicarea amănunțită a aspectelor teoretice, cât și pe cultivarea deprinderilor practice, fapt demonstrat prin rezolvarea unui număr considerabil de probleme, care sunt mai mult decât necesare pentru a înțelege mecanismele de funcționare a acestui instrument didactic, profesional și interactiv destinat predării-învățării-evaluării.

La finele lucrării sunt formulate concluziile generale, referințele bibliografice, glosarele englez-român și rus-român. Ghidul metodic poate fi utilizat de cadrele didactice atât din învățământul universitar, preuniversitar, cât și preșcolar care doresc de a preda, de a învăța, de a evalua o materie predată, utilizând *tabla interactivă*. Aceștia vor gestiona cu succes instrumentul respectiv, în scopul creșterii calității procesului de predare-învățare-evaluare.

De asemenea, poate fi utilizat de cei care vor să aplice metode moderne de predare-învățare-evaluare în practică, ceea ce va conduce la creșterea motivației, entuziasmului, atenției și eficienței instruițiilor din învățământ.

Altfel spus, Ghidul metodic intitulat „Aplicarea tehnologiilor informaționale în predare-învățare-evaluare” este accesibil și util, atât pentru utilizatorii începători, cât și pentru utilizatorii avansați.

În același timp, acesta, poate fi folosit de utilizatorii din orice domeniu de activitate, inclusiv din domeniul de formare profesională Drept, Administrație publică și Asistență socială, care doresc să prezinte public o informație oarecare prin intermediul tablei interactive, fie la un seminar, fie la o ședință sau la o conferință.

# 1. TABLA INTERACTIVĂ. LANSAREA ȘI PREZENTAREA INTERFEȚEI GRAFICE A FERESTREI SOFTULUI EDUCAȚIONAL SMART NOTEBOOK

## Finalități de învățare

*La finele studierii temei respective, cadrul didactic/utilizatorul va fi capabil:*

- să identifice tipurile de table;
- să poată conecta și lucra cu tabla interactivă;
- să explice destinația softului educațional SMART Notebook;
- să lanseze aplicația prin diverse moduri;
- să identifice elementele interfeței grafice a ferestrei softului educațional SMART Notebook;
- să explice structura și semnificația acestor elemente;
- să utilizeze corect funcția Help (*Ajutor*).

### 1.1. Tabla interactivă. Analiza comparativă a tablei interactive cu alte tipuri de table

Astăzi, tehnologiile informaționale ocupă un loc tot mai important, în orice domeniu de activitate, devenind o parte integrantă a culturii moderne, inclusiv a învățământului. Utilizarea tehnologiile informaționale contribuie din ce în ce mai mult la eficientizarea procesului de învățământ, făcându-l mai accesibil, mai interesant și mai captivant.

Cunoaștem că, una din funcțiile profesorului, atât în școală, cât și la facultate, a fost și rămâne transmiterea unui volum de informații celor instruiți. Pe parcursul secolelor au fost realizate mai multe tentative de a tehnologiza această funcție prin elaborarea unor instrumente didactice: tabla tradițională cu cretă, cinematograful și televiziunea didactică, calculatorul electronic, videoproiectorul.

Ultimele două decenii sunt marcate de apariția și implementarea în procesul de instruire încă a unui instrument, care a integrat în mod reușit funcțiile dispozitivelor enumerate mai sus. Este vorba de *tabla interactivă*, concepută pentru a fi utilizată în oficiile companiilor – instrument care a apărut în țară cu o anumită întârziere și care a trezit un viu interes, fiind achiziționat atât de instituții de învățământ preuniversitar, cât și universitar.

Aceasta prezintă un instrument eficient în realizarea unor lecții interactive, atât la orele de prelegeri, cât și la cele de seminarii, laboratoare etc.



*Fig. 1.1. Tabla neagră cu cretă*



În continuare vom descrie câțiva predecesori ai tablei interactive din punct de vedere al prezentării informației și al organizării procesului de instruire.

*Tabla neagră cu cretă*, Fig.1.1 prezintă o placă de lemn dreptunghiulară, vopsită în negru, pe care se scrie cu cretă, atât în instituțiile de învățământ universitar, cât și preuniversitar. Tabla tradițională a apărut ca o cerință a învățământului frontal, a devenit posibilă efectuarea exercițiilor colective, descrierea unui algoritm în elaborarea unui program, scrierea diverselor formule pentru a le aplica în rezolvarea exercițiilor, scheme grafice etc. Anume utilizarea acestui instrument didactic ne-a permis mulți ani și ne permite în continuare să prezentăm diverse informații și să organizăm procesul de instruire conform cerințelor.

Oricare din variante ar fi folosită, tradiționala, vechea tablă cu cretă sau tabla albă, pentru care, în loc de cretă, se folosește carioca, aceasta rămâne piesa de rezistență dintr-o sală de clasă. Tabla clasică poate fi folosită atât pentru învățarea prin joc, cât și pentru scris și socotit, la fel ca și *tabla interactivă*.

Tabla clasică are și avantaje și dezavantaje:

*Avantaje:*

- se lucrează la tablă indiferent de condițiile create în auditoriu;
- durată lungă de viață;
- ieftină în utilizare;
- se scrie fără probleme etc.

*Dezavantaje:*

- creta face praf incomodând atât profesorul, cât și studentul;
- informația se șterge cu buretele umed, producând disconfort celui ce lucrează la tablă;
- se pierde timp pentru a șterge datele de pe tablă;
- la scrierea datelor se depune efort;
- datele șterse nu pot fi reactualizate etc.

*Retroproiectorul* prezintă un dispozitiv de proiectare a unui material transparent pe care se scrie sau se desenează în timpul prezentării sau anterior acesteia,



*Fig. 1.2. Retroproiector.*

Conform site-ului [dexonline.ro](http://dexonline.ro), *Retroproiectorul* este definit ca aparat de proiectie folosit la retroproiecție. Imaginea este apoi proiectată pe un ecran care se află deasupra sau în spatele prezentatorului. Mod de utilizare:

- trebuie din timp pregătite foliile;
- pe folie se indică detaliile mai importante cu un creion în timpul prezentării;
- lentilele și suprafața de afișaj trebuie permanent să fie curate;

- imaginea se mărește la maxim posibil;
- se alege o poziție care să fie vizibilă pentru toți cei prezenți în sală;
- se acoperă anumite părți din imagine pentru a-l prezenta pe măsură ce avansăm cu discursul;
- imaginea de pe ecran trebuie să fie completă.

*Avantaje:*

- asigură flexibilitate prezentatorului;
- oferă un control complet al prezentării;
- asigură mobilitate;
- nu este întrerupt contactul cu publicul nici un moment.

*Dezavantaje:*

- apar dificultăți în mânuirea acestuia;
- este greu de transportat etc.



*Fig. 1.3. Calculator personal.*

*Calculatorul personal* este o piatră de temelie a IT-ului, Fig. 1.3. Un calculator, numit și sistem de calcul, computer sau ordinator, este o mașină de prelucrat date și informații conform unei liste de instrucțiuni numită *program*. Astăzi calculatoarele se construiesc, în mare majoritate, din componente electronice și, de aceea, cuvântul „calculator” înseamnă, de obicei, un *calculator electronic*. Calculatoarele

le care sunt programabile liber și pot, cel puțin în principiu, prelucra orice fel de date sau informații se numesc universale. Calculatoarele actuale nu sunt doar mașini de prelucrat informații, ci sunt și dispozitive care facilitează comunicația între doi sau mai mulți utilizatori, de exemplu sub formă de numere, text, imagini, sunet sau video sau chiar toate deodată (multimedia). Știința prelucrării informațiilor cu ajutorul calculatoarelor se numește informatică (în engleză Computer Science). Tehnologia necesară pentru folosirea lor poartă numele Tehnologia Informației, prescurtat TI sau IT (de la termenul englezesc Information Technology).



*Fig. 1.4. Videoproiector.*

*Videoproiectorul* este un dispozitiv care este conectat printr-un cablu la un computer și care redă imaginea computerului la care este conectat. Ce se vede pe computer aceea se vede și pe perete sau în locul unde este orientat acesta. Se utilizează în instruire la prezentarea diverselor subiecte, la conferințe pentru prezentarea articolelor, în cinema pentru redarea filmelor etc.

În ultimii ani, tablele interactive se fac mult mai răspândite și au avantaje mai mari decât tablele clasice. Din cauza lipsei unui model pedagogic de formare și dezvoltare a competențelor digitale ale studenților, prin utilizarea tehnologiilor interactive, utilizarea căruia ar permite folosirea la maxim a potențialului didactic al tablei interactive și al softului educațional SMART Notebook, în multe țări, inclusiv și în Moldova, tablele interactive sunt utilizate, din păcate, ca un simplu proiector, ca tablă clasică.

*Tabla interactivă* vine în set cu softul educațional SMART Notebook care este disponibil și în limba română, alături de alte limbi de circulație internațională, oferă soluții avansate care pot influența vizibil mediul de lucru, transformându-l într-un mediu modern, eficient bazat pe interactivitate și creativitate.

Ideea creării tablei interactive îi aparține lui David Martin din New York. Compania canadiană SMART Technologies este producătorul numărul unu mondial de table și sisteme interactive pentru mediul educațional și pentru sălile de întâlniri. Compania a fost înființată în 1987, iar în 1991 a introdus pe piață primele table interactive SMART Board, având un ecran sensibil ce recunoaște atingerea elementelor de pe tablă, cu orice obiect, inclusiv cu degetul, acesta la rândul său fiind loc de mouse. *Tabla interactivă* este un instrument didactic nou al tehnologiei inteligente, profesional și interactiv pentru predare-învățare-evaluare, un instrument de lucru pentru profesori care aduce multă interactivitate și multă dinamică în sălile de clasă.

Eficacitatea rezolvării la calculator a unei probleme depinde, de rând cu alți factori, de tehnologia informațională utilizată. *Tehnologiile informaționale* prezintă un ansamblu de procese, metode și operații, utilizate în scopul obținerii unui anumit produs informațional care, la rândul său, este un produs-program sau rezultatul executării acestuia la calculator, contribuind din ce în ce mai mult la eficientizarea procesului de învățământ, făcându-l mai accesibil, mai atrăgător atât pentru instruiți, cât și pentru cadrele didactice.

Actualmente, procesul de învățământ este orientat spre formarea și dezvoltarea competențelor digitale ale întregului contingent studios. *Competențele digitale* sunt ansambluri de cunoștințe, abilități, atitudini și valori, formate și dezvoltate prin învățare, care pot fi mobilizate pentru a identifica și rezolva problemele caracteristice ce apar în procesul acumulării, păstrării, prelucrării și diseminării informației cu ajutorul mijloacelor oferite de tehnologiile informaționale.

Practic, orice unitate de curs poate fi susținută de acest instrument didactic, profesional și interactiv în scopul creșterii profesionale atât a profesorului, cât și a studentului.

Tehnologiile informaționale interactive sunt cu adevărat instrumente didactice pertinente, ce ne motivează să desfășurăm mai calitativ procesul instructiv-

educativ. În urma orelor predate cu ajutorul tehnologiilor moderne crește spiritul de creativitate, exemplele proiectate și prezentate prin intermediul tehnologiilor informaționale moderne sunt mult mai convingătoare.

*Tabla interactivă* este o tehnologie modernă care poate îmbunătăți calitatea instruirii, îmbină proprietățile specifice ale tablei obișnuite cu cretă, tablei cu markere colorate, proiecteurului și calculatorului. Totul ce se scrie pe o tablă interactivă, apare instantaneu pe ecranul calculatorului și invers. Aceasta ne deschide posibilități deosebite, reprezentând o tehnologie performantă de prezentare, modificare și salvare a informației. Are o componentă *Hardware* (tablă, markere electronice, burete electronic) și una *Software* (un driver și un set de utilitare pentru lucrul cu tabla, *SMART Board Service*, parte integrată din driver ce rulează ca un serviciu în Windows și în aplicația SMART Notebook).

În instituțiile de învățământ este utilizată pe larg tabla clasică, pe care se scrie cu creta. De rând cu acestea, se folosesc și table albe, pe care se scrie cu markerul. Încetul cu încetul își fac prezența și tablele interactive cu marker electronic care proiectează orice model interactiv, animație, desen, secvență video etc.

Cursurile predate cu utilizarea tablei interactive devin mult mai interesante și mai eficiente. *Tabla interactivă* oferă oportunitatea eficientizării instruirii, cu posibilitatea de a face adnotări sau completări direct pe orice aplicație deschisă Word, Excel, PowerPoint, pe un site oarecare sau chiar pe o secvență video.

Toate prezentările pot fi înregistrate în timp real, salvate, imprimare și trimise prin e-mail, pentru a putea fi vizualizate sau editate ulterior. Flexibilitatea oferită de *tabla interactivă* face posibilă rularea oricărei resurse multimedia sau a navigării pe Internet, textele fiind introduse, atât manual cu markerul, cât și cu ajutorul tastaturii virtuale. *Tabla interactivă* și *calculatorul electronic* devin astăzi instrumente complementare de predare-învățare-evaluare pentru toate unitățile de curs, din instituțiile de învățământ, atât universitar, cât și preuniversitar.

Argumentele care susțin această afirmație sunt următoarele:

- posibilitatea utilizării calculatorului ca mijloc de învățare sincron sau asincron;
- posibilitatea creării de biblioteci digitale, multimedia (enciclopedii, compendii muzicale etc.);
- interactivitatea produselor software educaționale care conduc la o bună înțelegere a fenomenelor, proceselor, experimentelor simulate cu ajutorul calculatorului;
- dezvoltarea abilităților în utilizarea echipamentelor bazate pe tehnologii moderne, prezente în viața cotidiană etc.

Acest instrument didactic n-ar trebui să lipsească într-o sală destinată studiului, este extrem de util atât pentru cadrele didactice, cât și pentru instruiți, având următoarele funcții/prorietăți:

- suprafața senzitivă ce permite utilizarea și scrierea cu degetul sau cu ajutorul markerelor;
- posibilitatea transformării obiectelor în instrumente de scris;
- asigură controlul calculatorului conectat la tablă prin atingerea suprafeței senzitive, permițând inclusiv accesarea și modificarea aplicațiilor de pe aceasta;
- corectare caligrafică a adnotărilor pentru o bună lizibilitate (calitatea unui text de a fi ușor de citit și de înțeles);
- recunoaștere avansată a gesturilor făcute cu ajutorul degetelor, cum ar fi cele de aruncare, rotire, mărire sau micșorare a obiectelor de pe tablă etc.

Cadrele didactice au la dispoziție instrumente și resurse pe care le pot utiliza în timpul predării, astfel încât instruiții să rețină mai ușor materia și să se implice la ore într-un mod remarcabil, fiind o modalitate distractivă de a învăța concepte noi și a acumula cunoștințe noi. Utilizarea tablei interactive reprezintă o metodă eficientă ce poate fi integrată în procesul de instruire, ședințe, prezentări sau sesiuni de training, transformând orice spațiu într-un cadru interactiv. Prin intermediul suprafeței senzitive de pe tablă orice aplicație aflată pe calculator poate fi activată și verificată, în totalitate, prin simpla atingere.

*Tabla interactivă* este ușor de utilizat, se conectează (prin port USB) la orice calculator, fiind cuplat la un proiector video (printr-un cablu VGA (Video Graphics Array)) a cărui imagine este proiectată pe tablă, care, la rândul său, transformă spațiul de lucru într-un mediu de pregătire dinamic aducând un nou nivel de interactivitate.

În Tabelul 1.1 sunt prezentate caracteristicile tablelor, din punct de vedere *ergonomic* și, respectiv, în Tabelul 1.2 – din punct de vedere *didactic*:

*Tabelul 1.1. Caracteristicile tablelor din punct de vedere ergonomic.*

<b><i>Tabla clasică cu cretă, tabla albă cu marker</i></b>	<b><i>Tabla interactivă</i></b>
Creta face praf, ceea ce dezavantajează, incomodând atât profesorul, cât și publicul din sală;	Buretele sau markerul electronic șterge informația fără să lase amprente;
Informația se șterge cu buretele umed, producând disconfort profesorului și împiedicând ulterior înregistrarea normală a informației pe tablă.	Informația se șterge cu buretele electronic sau automat printr-o comandă, ceea ce permite continuarea imediată a activității de predare a materiei, economisind timpul.

*Tabelul 1.2. Caracteristicile tablelor din punct de vedere didactic.*

<b><i>Tabla clasică cu cretă, tabla albă cu marker</i></b>	<b><i>Tabla interactivă</i></b>
Materia predată de către profesor este	Materia predată de către profesor poa-

ștersă la un moment dat pentru a continua tema, fără posibilitatea reactualizării acesteia;	te fi păstrată cu posibilitatea continuării în același timp a temei predate, ceea ce ne oferă posibilitatea în orice moment să o reactualizăm;
Toată materia se proiectează momentan pe tablă, în timpul lecției;	Toată materia se proiectează în prealabil și, la moment, numai se accesează pagina necesară sau/și momentan în timpul lecției;
Se pot efectua desene geometrice manual;	Se pot efectua desene geometrice, utilizând meniul sau instrumentul respectiv;
Textul se introduce manual și nu se recunoaște ca text de tipar;	Textul se introduce manual și automat se recunoaște ca text de tipar. Textul se introduce și prin intermediul tastaturii virtuale;
Efortul depus la scriere este mai mare;	Efortul depus la scriere este mai mic, deoarece tabla reacționează la 1 mm de la suprafața ei;
Datele de pe tablă se șterg greu, necesită mai mult timp;	Datele de pe tablă se șterg ușor printr-o sigură manevră;
Datele șterse nu pot fi reactualizate în orice moment pe tablă.	Datele șterse pot fi reactualizate în orice moment pe tablă.

Din cele descrise mai sus, putem constata că utilizarea tablei interactive permite trecerea de la o metodă tradițională de predare la una modernă, presupunând numeroase posibilități de prezentare și diversificare a informației.

### 1.2. *Softul educațional SMART Notebook*

La studierea unui soft oarecare, este nevoie să parcurgem următorul algoritm, adică să cunoaștem următoarele:

1. Denumirea programului;
2. Destinația programului;
3. Lansarea programului;
4. Structura interfeței grafice a ferestrei programului;
5. Etapele de lucru în program.

Cea mai importantă și care durează ceva timp este: *Etapele de lucru în program*. În capitolele și, respectiv, subcapitolele următoare, vom descrie detaliat etapele de lucru în programul SMART Notebook. Dacă vorbim despre activitatea de instruire, atunci sarcinile propuse prin intermediul tablei interactive trebuie să fie

niște sarcini de învățare. Orice activitate se soldează cu un rezultat, cu un produs care poate sau nu să coincidă cu finalitățile stabilite. Procesul de predare-învățare cu utilizarea tablei interactive este similar celui obișnuit: se determină tema, tipul și scopul lecției; se selectează metodele adecvate; se elaborează sarcini interactive.

La etapa de pregătire, pentru a economisi ulterior timp, pot fi atașate fișiere de diferite formate, care, în timpul lecției, să fie accesate direct din SMART Notebook. De asemenea, putem adăuga/insera atât în fila *Atașament* diverse legături, cât și unui obiect din pagină. Softul SMART Notebook este foarte simplu în utilizare, având următoarele posibilități:

- *crearea de activități* – operație în care obiectele reacționează prin acceptare sau respingere, prin declanșarea de animații și sunete;
- *înregistrarea sunetelor* – facilitează înregistrarea sunetului direct în lecția realizată cu SMART Notebook, fără a mai fi nevoie de comutare între programe și fișiere;
- *utilizarea creionului* – realizarea unor desene cu textură identică celei produse de un creion;
- *umplerea unei forme regulate* – desenarea formelor regulate închise și umplerea lor;
- *browser de Internet* – inserarea unui browser direct pe o pagină din fișier etc.

Softul educațional SMART Notebook oferă soluții avansate care pot influența vizibil mediul de lucru, transformându-l într-un mediu modern, eficient, bazat pe interactivitate și creativitate.

Astăzi, *tabla interactivă* devine centrul de greutate și piatra unghiulară a procesului de instruire, fiind, în egală măsură, mijloc și metodă de suscitare a curiozității și de cultivare a interesului. Este una din principalele surse de informare, dar și spațiul de aplicare a cunoștințelor, fiind utilizată cu aceeași eficiență atât de cadrele didactice, cât și de instruiți, la toate unitățile de curs. *Tabla interactivă* este asistentul perfect al unui profesor pentru transferul informației sau rularea programelor software, înglobând următoarele avantaje: adaptarea stilului de predare; modernizarea instrumentelor de predare; creșterea prestigiului unității de învățământ; pregătirea și organizarea de activități demonstrative; vizualizarea, adăugarea și manipularea ușoară a resurselor digitale; flexibilizarea predării etc.

Softul educațional SMART Notebook formează un ansamblu de programe, destinate diferitor domenii de activitate, are o interfață clară, accesibilă, include o librărie cu aplicații interactive, care ajută profesorii la pregătirea materiei pentru predare.

Fișierul creat în SMART Notebook conține date de diferite tipuri: texte, formule, forme geometrice, linii, imagini, conținut Flash și multe altele cu posibilitatea de manipulare și editare a acestora. Softul educațional SMART Notebook dispune de următoarele funcții:

- de introducere a textului atât cu mâna, cu diverse marchere, cât și cu tastatura virtuală;
- de creare a tabelelor și inserare a imaginilor;
- de creare a diverselor figuri geometrice și de umplere a lor;
- de lucru cu instrumentele de măsură: rigla, raportorul, compasul;
- de captare a întregului ecran sau o parte a acestuia;
- de utilizare a bibliotecii (*Galeria*) împărțite în teme din diverse domenii;
- de importare/exportare a fișierelor \*.pptx;
- de accesare a unor site-uri direct din pagina fișierului;
- de verificare a cunoștințelor prin aplicarea unor teste grilă sau cu caracter interactiv;
- de integrare cu aplicațiile pachetului integrat de birotică Microsoft Office;
- de recunoaștere a scrisului de mână și transformarea acestuia în scris de tipar;
- de aplicare a măștii pe întreaga pagină;
- de aplicare a măștii unor celule din tabel sau întregului tabel;
- de copiere, mutare, rotire, clonare, clonare la infinit, redimensionare, blocare a obiectelor etc.;
- de înregistrare a orelor de curs într-o secvență video sau/și audio;
- de salvare a conținutului editat în SMART Notebook în diverse formate: docx, xlsx, pptx, pdf, html pentru utilizări ulterioare etc.

Din suita Notebook fac parte următoarele aplicații software educaționale:

- **SMART Notebook Math Tools** – destinat orelor de matematică avansată, având ca funcții principale crearea de lecții specifice, integrarea de tabele, construirea de grafice, editarea și rezolvarea de ecuații, desenarea și manipularea de forme geometrice, realizarea de măsurători exacte;

- **SMART Notebook Express** – destinat deschiderii, editării și împărțirii cu fișiere SMART Notebook, se pot adăuga note și comentarii, se pot modifica texte, accesa link-urile site-urilor și vizualiza conținutul multimedia;

- **SMART Notebook 3D Tools** – oferă posibilitatea cadrelor didactice și instruiților de a importa, vizualiza și manipula conținut 3D din Galeria SMART Notebook sau de pe site-ul **SMART Exchange** (materiale adăugătoare), îmbunătățește învățarea colaborativă;

- **SMART Notebook Response** – destinat sistemului interactiv de răspuns care permite evaluarea în timp real și interactiv a cunoștințelor instruiților. Datorită dispozitivelor WIRELESS (*Fără fir*) instruiții pot răspunde concomitent și rapid la întrebările profesorilor cu răspunsuri de diferite tipuri: adevărat/fals, da/nu, mai multe variante, răspuns numeric, răspuns de tip text, expresii matematice, funcții științifice etc. De asemenea, include software ce permite realizarea testelor,



vizualizarea rezultatelor și monitorizarea fiecărui instruit sau a fiecărei grupe de instruiți etc.;

- **SMART Sync** (SMART Sincronizare) – software de management al sălii, oferă posibilitatea de a bloca calculatoarele instruiților, de a vizualiza simultan de către profesor a suprafeței de lucru a instruiților, de a interacționa profesorul cu un instruit sau cu un grup de instruiți etc.

*Tabla interactivă* împreună cu softul educațional SMART Notebook face predarea tuturor materiilor mai distractivă, mai interactivă, mai interesantă, radical schimbă metodele de predare ale profesorului. Din partea studenților se simte o creștere a atenției pe toată durata lecției, cunoștințele se asimilează mai rapid, are loc dezvoltarea abilităților tehnice și totodată se reduce timpul de învățare. Reamintim, că orice unitate de curs poate fi susținut de instrumentul didactic și interactiv, în scopul creșterii profesionale atât a cadrului didactic, cât și a instruiților.

Astfel, putem enumera atât *avantajele*, cât și *dezavantajele* utilizării unei *table interactive* în predare-învățare-evaluare.

*Avantajele tablei interactive:*

- este un instrument valoros, cu multiple valențe formative, care contribuie la sporirea calității procesului instructiv-educativ;
- permite realizarea de către profesor a unor adnotări în aplicațiile studiate în momentul prezentării informației noi;
- materialul predat cu ajutorul tablei interactive se asimilează mai ușor și mai rapid;
- contribuie la dezvoltarea creativității atât a cadrului didactic, cât și a celor instruiți;
- exemplele proiectate pe *tabla interactivă* sunt mai convingătoare decât cele expuse pe tabla clasică;
- materialele didactice utilizate pot fi vizualizate mai ușor, sunt mai clare;
- face posibilă predarea și învățarea cu aplicarea jocurilor interactive;
- materialele realizate în cadrul unei ore pot fi utilizate cu succes și ulterior;
- instruiții sunt implicați mai activ în demersurile desfășurate pe parcursul lecției.

*Dezavantajele tablei interactive:*

- lumina emanată de la proiectorul video îl poate incomoda pe cel ce prezintă informația la tablă (ar putea să-i deranjeze și pe cei din sală, în cazul în care aparatul nu este corect instalat (considerăm acest dezavantaj mai puțin dăunător sănătății decât alergia produsă de praful de cretă));
- sistemul de Răspuns interactiv, inclus în SMART Notebook, este gratuit doar 30 de zile, la fel și soft-urile **SMART Notebook Math** și **SMART Notebook 3D Tools** (licența procurată pentru ultimele două aplicații este va-

labilă numai pentru un calculator, iar la SMART Notebook – pentru un număr nelimitat).

### 1.3. Modurile de lansare a softului educațional SMART Notebook

Programul SMART Notebook se lansează prin mai multe căi:

1. **Start, All Programs, SMART Tehnologies, SMART Notebook;**
2. Activăm butonul SMART Notebook din *Bara de instrumente mobile;*
3. Lansăm scurtătura acestui program de pe suprafața de lucru (**Desktop**) dacă există;
4. Deschidem un document existent SMART Notebook (cu extensia \*.notebook) etc.

Dacă se lansează programul SMART Notebook prin metodele 1, 2 și 3, atunci are loc crearea în mod automat a unui document SMART Notebook nou Fără titlu.

### 1.4. Interfața softului educațional SMART Notebook

În această temă ne vom familiariza cu caracteristicile acestei aplicații și ne vom învăța a găsi cu ușurință comenzile necesare ulterior. În imaginile de mai jos este prezentată interfața softului SMART Notebook configurată în două limbi, în limba engleză, Fig. 1.5.a și în limba română, Fig. 1.5.b.

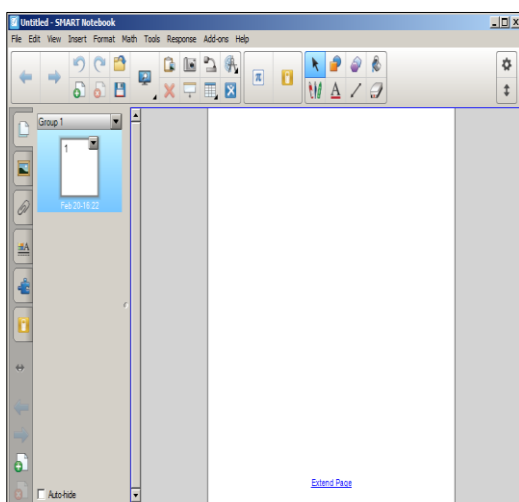


Fig. 1.5.a. Interfața softului SMART Notebook (En).

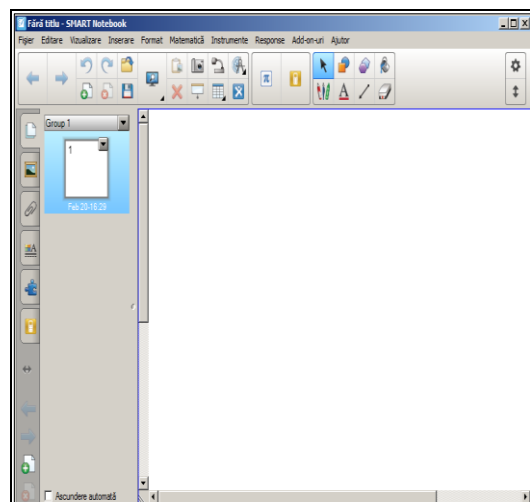


Fig. 1.5.b. Interfața softului SMART Notebook (Ro).

De asemenea, există posibilitatea de a configura interfața softului educațional SMART Notebook, în limba necesară utilizatorului (meniurile de bază și meniurile contextuale).

Înainte de a începe lucrul în această aplicație, vom studia elementele interfeței grafice ale acesteia, atât în limba engleză, cât și în limba română:

- a. Bară de titlu (**Title Bar**);
- b. Bară de meniuri (**Menu Bar**);

- c. Bară de instrumente Standard (**Standard Toolbar**);
- d. Butonul Personalizare bară de instrumente (**Customize the toolbar**);
- e. Butonul Deplasare bară de instrumente în partea superioară/inferioară a ferestrei (**Move toolbar to top/bottom of window**);
- f. Bară laterală (**Side Bar**);
- g. Bară de derulare verticală (**Vertical Scroll Bar**) și bara de derulare orizontală (**Horizontal Scroll Bar**);
- h. Zona de lucru (**Work Space**).

În continuare vom descrie succint, elementele interfeței ferestrei aplicației SMART Notebook, în ordinea după cum sunt enumerate în lista de mai sus:

- a. Bară de titlu (**Title Bar**).

*Bara de titlu* este plasată în partea de sus a ferestrei aplicației și include în ea numele implicit al documentului curent **Untitled** (*Fără titlu*) și al aplicației – SMART Notebook. În dreapta, sunt plasate ca și la orice altă fereastră de program, butoanele de minimizare, maximizare/restabilire și închidere, Fig. 1.6.a. și Fig. 1.6.b.



Fig. 1.6.a. Title Bar.



Fig. 1.6.b. Bara de titlu.

*Bara de titlu* se întinde de-a lungul marginii de sus a ferestrei programului. În aceeași fereastră, dacă creăm un document nou sau deschidem un document existent, atunci documentul curent automat se închide, dacă este salvat, în caz contrar va cere salvarea acestuia, după care bara de titlu îl indică pe cel vizualizat în mod curent.

În cazul în care executăm clic dreapta, pe un loc liber, în bara de titlu sau activăm butonul *System* sau acționăm concomitent două taste *Alt + spațiul liber*, drept consecință, se afișează pe ecran, lista meniului *System*, Fig. 1.7 ce conține următoarele comenzi de gestionare a ferestrei programului SMART Notebook, cunoscute, pe care le-am întâlnit în orice fereastră de program:

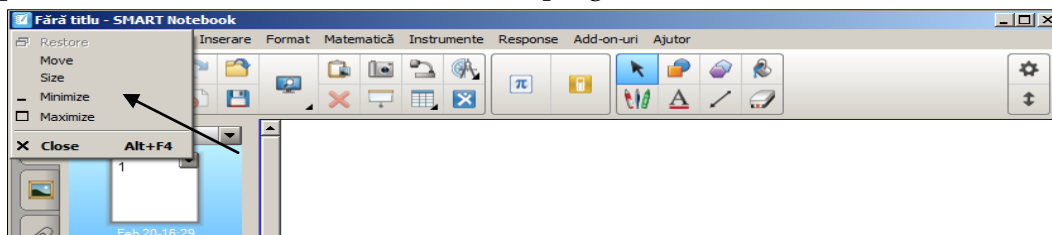


Fig. 1.7. Meniul System al barei de titlu.

- **Restore** (*Restabilire*) – restabilește fereastra la dimensiunile anterioare (dimensiunile care le-a avut înainte de maximizare);
- **Move** (*Mutare*) – deplasează fereastra pe suprafața de lucru utilizând tastele direcționale. Comanda este activă numai în cazul în care fereastra programului este restabilită;
- **Size** (*Dimensiune*) – redimensionează fereastra utilizând tastele direcționale. De asemenea, comanda este activă numai în cazul în care fereastra programului este restabilită;
- **Minimize** (*Minimizare*) – minimizează fereastra, transformând-o într-un buton pasiv pe bara de activități. Pentru a o reafișa, activăm butonul respectiv din bara de activități sau acționăm combinația de taste *Alt+Tab*;
- **Maximize** (*Maximizare*) – mărește fereastra pe tot ecranul;
- **Close** (*Alt+F4*) (*Închidere*) – închide fereastra.

Comenzile meniului *System* pot fi activate atât utilizând *mouse*-ul, cât și *tastatura* (utilizând tastele direcționale și tasta *Enter*).

Apelăm mai des la comenzile meniului *System* pentru a opera cu fereastra unui program, în cazul în care *mouse*-ul este defectat.

*Cum activăm comenzile utilizând tastatura?*

Orice comandă se selectează deplasând cursorul cu tastele direcționale (taste cu săgeți/taste de dirijare) pe comanda respectivă, după care acționăm tasta **Enter** pentru a o lansa. Operațiile de redimensionare și de deplasare se realizează, de asemenea, cu ajutorul tastelor direcționale, starea finală a ferestrei fixându-se cu ajutorul tastei **Enter**.

**Remarcă:** *Închidem mai rapid* fereastra programului SMART Notebook prin executarea dublului clic pe butonul **System** din bara de titlu.

În dreapta barei de titlu sunt plasate trei butoane de comandă, Fig. 1.8 și Fig. 1.9 pe care le-am mai întâlnit în alte ferestre ale diverselor aplicații.



Fig. 1.8. Butoane de comandă:  
*Minimize, Restore Down și Close.*



Fig. 1.9. Butoane de comandă:  
*Minimize, Maximize și Close.*

Poziționând indicatorul *mouse*-ului pe fiecare din aceste butoane în parte, se afișează o notiță explicativă ce semnifică funcția butonului respectiv. Dacă activăm butonul **Maximize** (*Maximizare*), fereastra trece în regim de maximizare și acesta, la rândul său, se transformă în butonul **Restore Down** (*Restabilire jos*), ce permite trecerea în regim de restabilire și invers.

Prin executarea dublului clic pe bara de titlu, de câteva ori, aceasta mai rapid, se mărește pe tot ecranul/se restabilește la dimensiunile anterioare.

Utilizând meniul **System** (*Sistem*) al ferestrei programului sau butoanele de control, putem efectua diverse operații asupra ferestrei de program. Butoanele de control ale ferestrei programului **SMART Notebook** sunt aceleași butoane ca și în orice altă fereastră de program și cu aceleași funcții: minimizare, scară de reprezentare redusă sau maximizată, închidere fereastră.

b. Bară de meniuri (Menu Bar);

*Bara de meniuri* include un mare asortiment de comenzi disponibile utilizatorului programului SMART Notebook care, la rândul său, sunt împărțite în secțiuni tematice comode, pe care le vedem în imaginile din Fig.1.10.a și Fig. 1.10.b, programul fiind configurat în două limbi, în limba engleză și în limba română.

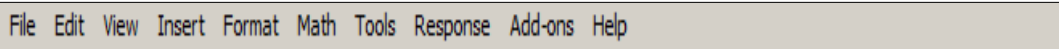


Fig. 1.10.a. Menu Bar.

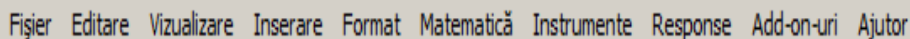


Fig. 1.10.b. Bara de meniuri.

În continuare vom descrie funcțiile comenzilor din fiecare meniu, în parte. Afișarea/ascunderea listei cu opțiuni, a unui meniu oarecare, o putem efectua atât cu mouse-ul, cât și cu tastatura.

*Cu mouse-ul:* executăm clic pe numele meniului care urmează a fi deschis, iar pentru a ascunde lista cu opțiuni, executăm un clic în afara listei.

*Cu tastatura:* acționăm tasta **Alt** pentru a activa bara de meniuri, apoi acționăm tasta corespunzătoare literei subliniate din numele meniului, iar pentru a ascunde lista meniului cu opțiuni, acționăm încă o dată tasta **Alt** sau acționăm de două ori tasta **Esc** (o dată pentru a ascunde lista, a doua oară pentru a dezactiva bara de meniuri). De exemplu, pentru a afișa lista cu opțiuni a meniului **F**ile, acționăm tasta **Alt** apoi acționăm litera subliniată **F** sau mai rapid acționăm concomitent combinația de taste **Alt +F**.

Pentru a lansa orice opțiune din lista unui meniu oarecare, utilizăm, la fel, atât mouse-ul, cât și tastatura.

*Cu mouse-ul:* executăm un clic pe opțiunea respectivă;

*Cu tastatura:* utilizăm următoarele modalități:

- a. acționăm combinația de taste atașată în dreapta comenzii respective, dacă există;
- b. utilizăm tastele direcționale (tastele cu săgeți) deplasându-ne la opțiunea necesară, apoi acționăm tasta **Enter**;
- c. acționăm tasta corespunzătoare literei subliniate din numele opțiunii.

De exemplu, pentru a lansa comanda **Open** (*Deschidere*) din meniul **File** (*Fișier*), acționăm combinația de taste Ctrl+O sau afișăm lista cu opțiuni a meniului respectiv, apoi acționăm tasta cu litera O sau D, deoarece în numele de meniu **Open** (*Deschidere*) litera O sau D este subliniată, totul depinde de, cum e configurat programul în limba engleză sau în limba română sau în orice altă limbă.

Majoritatea meniurilor din aplicația SMART Notebook conțin submeniuri ce oferă comenzi suplimentare. Unele comenzi conțin în dreapta numelui o săgeată neagră, executând clic pe numele comenzii ce conține această săgeată sau numai poziționând indicatorul mouse-ului pe ea, se afișează o altă listă de subcomenzi. Meniul **File** (*Fișier*) include următoarele comenzi, Fig. 1.11.a și Fig. 1.11.b:

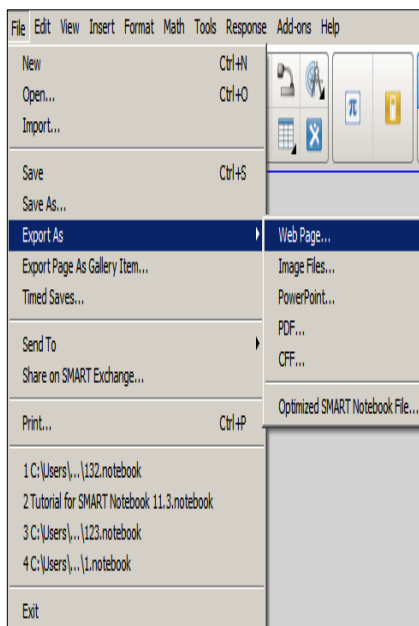


Fig. 1.11.a. Meniul File (En).

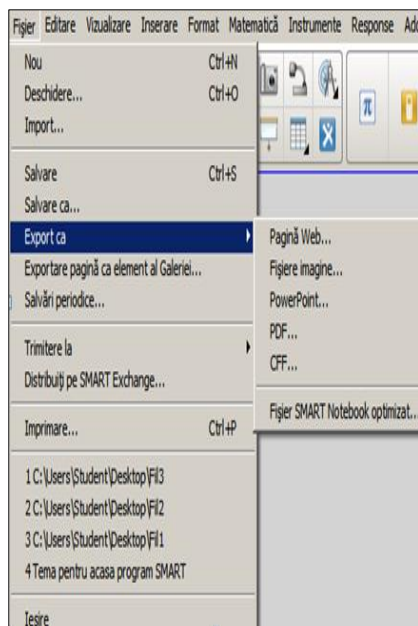


Fig. 1.11.b. Meniul Fișier (Ro).

- **New** (*Nou*) – creează un document nou;
- **Open** (*Deschidere*) – deschide un document existent \*.notebook;
- **Import** (*Importare*) – importă documente \*.pptx în SMART Notebook;
- **Save** (*Salvare*) – salvează documentul curent în același loc, cu același nume, în cazul în care documentul curent deja are nume atribuit de către utilizator, în caz contrar, pe ecran se afișează o fereastră de dialog cu numele **Save As** (*Salvare ca*);
- **Save As** (*Salvare ca*) – salvează documentul curent sub un alt nume sau/și în alt loc. De fiecare dată când lansăm această comandă, pe ecran se afișează o fereastră de dialog cu acest nume în care indicăm locul unde trebuie salvat

documentul și introducem în câmpul **File name** (*Nume fișier*) numele acestuia, dacă este nevoie, după care se activează butonul **Save** (*Salvare*);

- **Export As** (*Exportare ca*) – exportare document \*.notebook ca pagină Web, ca fișiere imagine (\*.bmp, \*.gif, \*.jpeg, \*.png), ca fișiere PowerPoint (\*.pptx), ca fișiere PDF (\*.pdf), ca format al fișierelor utilizat pentru *tabla interactivă* CFF (\*.iwb), ca fișier SMART Notebook optimizat;
- **Export Page As Gallery Item** (*Exportare pagină ca element al Galeriei*) – exportare într-un fișier cu extensia \*.galleryitem;
- **Timed Saves** (*Salvări periodice*) – afișează pe ecran o fereastră de dialog cu numele **Timed Save Wizard** (*Expert salvări periodice*), Fig. 1.12.a și Fig. 1.12.b în care selectăm opțiunea în dependență de, cât de des dorim să se salveze automat documentul (de exemplu: la fiecare 5 minute sau 15 minute etc.);

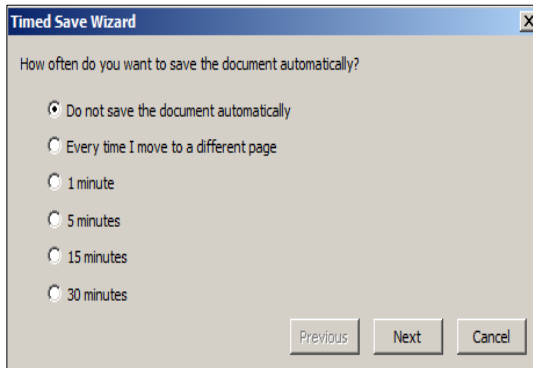


Fig. 1.12.a. Indicarea opțiunii de salvare automată a documentului (En).

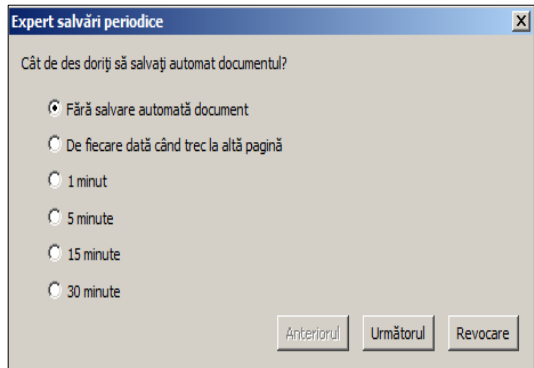


Fig. 1.12.b. Indicarea opțiunii de salvare automată a documentului (Ro).

- **Send To** (*Trimitere la*) – permite de a trimite documentul la destinatar corespunzător prin Microsoft Office Outlook ca PDF;
- **Share on SMART Exchange** (*Distribuiți pe SMART Exchange*) – permite distribuirea pe SMART Exchange, apare fereastra **SMART Exchange-International-Sign in to the SMART Exchange** (*SMART Exchange-International-Conectați-vă la Exchange SMART*) în care introducem adresa de e-mail și parola dacă suntem înregistrați anterior;
- **Print** (*Imprimare*) – permite imprimarea documentului ca imagini în miniatură, ca pagină completă, ca întrebări, ca rezultate etc., Fig. 1.13.a, Fig.1.13.b;
- **Exit** (*Ieșire*) – abandonarea programului SMART Notebook.

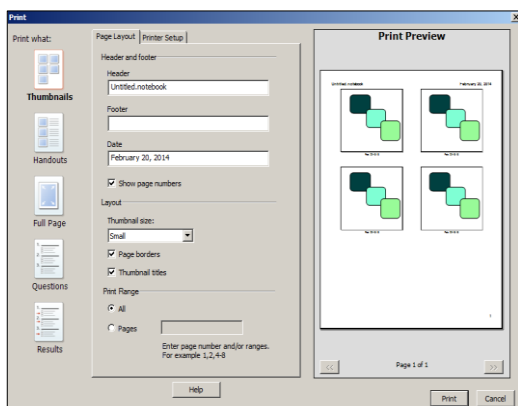


Fig. 1.13.a. Fereastra de dialog cu numele *Print* (En).

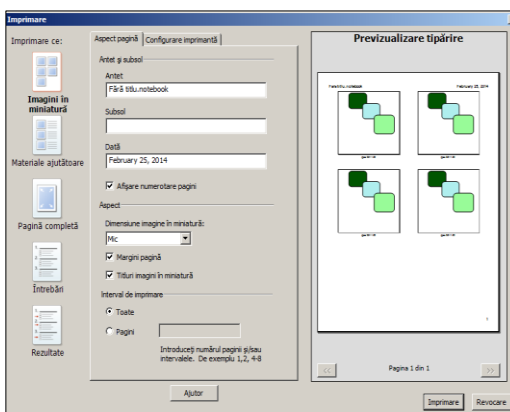


Fig. 1.13.b. Fereastra de dialog cu numele *Imprimare* (Ro).

La unele comenzi, în partea dreaptă, este afișată combinația de taste pe care trebuie s-o acționăm pentru a lansa comanda respectivă. Ca și în orice alt program această combinație de taste poate fi modificată la dorință.

Meniul **Edit** (*Editare*) include următoarele comenzi, Fig. 1.14.a și Fig. 1.14.b:

Edit	View	Insert	Format	Math	To
Undo Shape					Ctrl+Z
Redo					Ctrl+Y
Clone					Ctrl+D
Cut					Ctrl+X
Copy					Ctrl+C
Paste					Ctrl+V
Delete					Del
<b>Infinite Cloner</b>					
Select All					Ctrl+A
Select All Locked Objects					
Reset Page					
Clear Page					Ctrl+L
Clear Ink from Page					
Delete Page					
Edit Page Groups...					
Edit Text					
Check Spelling...					F7
Preferences...					

Fig. 1.14.a. Meniul *Edit* (En).

Editare	Vizualizare	Inserare	Format	Mate
Anulare Formă				Ctrl+Z
Refacere				Ctrl+Y
Clonare				Ctrl+D
Decupare				Ctrl+X
Copiere				Ctrl+C
Lipire				Ctrl+V
Ștergere				Del
<b>Clonare la infinit</b>				
Selectare totală				Ctrl+A
Selectare toate obiectele blocate				
Resetare pagină				
Golire pagină				Ctrl+L
Golire cerneală de pe pagină				
Ștergere pagină				
Editare Pagină grupuri...				
Editare text				
Verificare ortografie...				F7
Preferințe...				

Fig. 1.14.b. Meniul *Editare* (Ro).

- **Undo** (*Anulare*) - anulează ultimele operații efectuate în documentul curent. După acest cuvânt se fixează numele ultimei operații;
- **Redo** (*Refacere*) - întoarce operațiile anulate din documentul curent;
- **Clone** (*Clonare*) - clonează obiectul (-e) selectat (-e);
- **Cut** (*Decupare*) - decupează obiectul (-e) selectat (-e) cu plasarea acestuia (-ora) în memoria temporară (**Clipboard**);



- **Copy** (*Copiere*) – copiază obiectul (-e) selectat (-e) în memoria temporară (**Clipboard**);
- **Paste** (*Lipire*) – lipește în locul destinație, ultimul (-e) obiect (-e) care a/au fost plasat (-e)/copiat (-e) în memoria temporară (**Clipboard**);
- **Delete** (*Ștergere*) – șterge obiectul (-e) selectat (-e), nu șterge obiectul (-e) blocat (-e);
- **Infinite Cloner** (*Clonare la infinit*) – clonează la infinit obiectul (-e) selectat (-e);
- **Select All** (*Selectare totală*) – selectează toate obiectele din pagina curentă în afara celor clonate și blocate;
- **Select All Locked Object** (*Selectare toate obiectele blocate*) – selectează doar obiectele blocate și clonate la infinit, din pagina curentă, în cazul în care în pagină nu sunt obiecte blocate sau clonate la infinit, această opțiune nu este activă;
- **Reset Page** (*Resetare pagină*) – resetează pagina curentă sau paginile selectate la ultima variantă salvată, fără a putea anula această acțiune, în cazul în care documentul deja e salvat, această opțiune nu este activă;
- **Clear page** (*Golire pagină*) – golește pagina curentă sau paginile selectate și în cazul în care documentul deja e salvat, cu posibilitatea anulării acțiunii respective;
- **Clear Ink from Page** (*Golire cerneală de pe pagină*) – șterge cerneala digitală din pagina curentă sau din paginile selectate, și în cazul în care documentul deja e salvat, cu posibilitatea anulării acțiunii respective;
- **Delete Page** (*Ștergere pagină*) – șterge pagina curentă sau paginile selectate și în cazul în care documentul deja e salvat, cu posibilitatea anulării acțiunii respective;
- **Edit Page Groups** (*Editare pagină grupuri*) – editează grupuri prin adăugare de pagini, zona de lucru își schimbă aspectul afișându-se toate paginile orizontal cu posibilitatea de a mai adăuga grupuri și de a le redenumi;
- **Edit text** (*Editare text*) – permite editarea unui text;
- **Chech Spelling** (*Verificare ortografie*) – verifică, pe rând, ortografia cuvintelor din pagina curentă;
- **Preferences** (*Preferințe*) – afișează o fereastră de dialog cu numele **SMART Notebook Preferences** (*Preferințe SMART Notebook*) din care putem activa sau dezactiva preferințele necesare.

Meniul **View** (*Vizualizare*) include următoarele comenzi, Fig. 1.15.a și Fig. 1.15.b:

- **Full Screen** (*Ecran complet*) – afișează documentul pe tot ecranul;
- **Transparent Background** (*Fundal transparent*) – afișează elementele paginii pe un fundal transparent;

- **Enter Dual Write Mode** (*Accesare mod scriere dublă*);
- **Dual Page Display** (*Afișare pe două pagini*) – afișează pe ecran două pagini concomitent;

View	Insert	Format	Math	Tools	Response
Full Screen					Alt+Enter
Transparent Background					
Enter Dual Write Mode					
Dual Page Display					
Zoom					
Next Page					PgDn
Previous Page					PgUp
Screen Capture Toolbar					
Screen Shade					
Enter Mixed Reality Mode					
Show All Links					Alt+L
Show All Links When Page Opens					
Show Side Bar					
Side Bar Options					
Toolbar Options					
Extend Page					
Full Screen Page Border					
Alignment...					
Language Setup...					

Fig. 1.15.a. Meniul View (En).

Vizualizare	Inserare	Format	Matematică	Instrumente
Ecran complet				Alt+Enter
Fundal transparent				
Accesare mod scriere dublă				
Afișare pe două pagini				
Panoramare				
Pagina următoare				PgDn
Pagina anterioară				PgUp
Bară de instrumente captură de ecran				
Mască ecran				
Accesare mod realitate mixtă				
Afișare toate legăturile				Alt+L
Afișare toate legăturile la deschiderea paginii				
Afișare bară laterală				
Opțiuni bară laterală				
Opțiuni bară de instrumente				
Extindere pagină				
Margine pagină ecran complet				
Aliniere...				
Program de instalare limbă...				

Fig. 1.15.b. Meniul Vizualizare (Ro).

- **Zoom** (*Panoramare*) – afișează zona de lucru după lățimea paginii, întreaga pagină, la 50%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 300% etc.;
- **Next Page** (*Pagina următoare*) – activează pagina următoare;
- **Previous Page** (*Pagina anterioară*) – activează pagina anterioară;
- **Screen Capture Toolbar** (*Bară de instrumente captură de ecran*) – afișează pe ecran o bară cu instrumente cu numele **Capture** (*Captură*) care permite de a captura întreg ecranul sau numai unele elemente ale acestuia, în pagina curentă sau într-o pagină nouă, comandă echivalentă cu butonul **Screen Capture** (*Captură de ecran*) din *Bara de instrumente Standard*;
- **Screen Shade** (*Mască ecran*) – aplică mască pe ecran;
- **Enter Mixed Reality Mode** (*Accesare mod realitate mixtă*);
- **Show All Links** (*Afișare toate legăturile*) – scoate în evidență concomitent toate legăturile din pagina curentă;
- **Show All Links When Page Opens** (*Afișare toate legăturile la deschiderea paginii*) – scoate în evidență concomitent toate legăturile din oricare pagină deschisă, atât timp cât opțiunea este activată;
- **Show Side Bar** (*Afișare bară laterală*) – activează fila din bara laterală, în dependență de opțiunea selectată din această listă: **Page Sorter** (*Sortare pagină*), **Gallery** (*Galerie*), **Attachments** (*Anexe*), **Properties** (*Proprietăți*), **Add-on** (*Add-on-uri*), **SMART Response** (*Răspuns SMART*);

- **Side Bar Options** (*Opțiuni bară laterală*) – plasează *Bara laterală* în dreapta (**Right**) sau în stânga (**Left**) ecranului, *ascunde automat (Auto-Hide)* panoul slide-urilor;
- **Toolbar Options** (*Opțiuni bară de instrumente*) – plasează *Bara de instrumente Standard* în partea de jos (**Bottom**) sau în partea de sus (**Top**) a ecranului, deschide fereastra de dialog cu numele *Personalizare bară cu instrumente (Customize Toolbar)* ce permite adăugarea elementelor în această bară, atât din fila *Acțiuni (Actions)* cât și din fila *Instrumente (Tools)*, Fig. 1.16.a, Fig. 1.16.b, Fig. 1.17.a și Fig. 1.17.b;

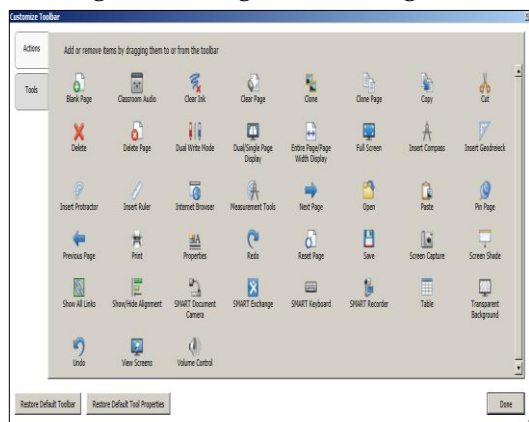


Fig. 1.16.a. *Customize Toolbar*, fila *Actions* activă (En).

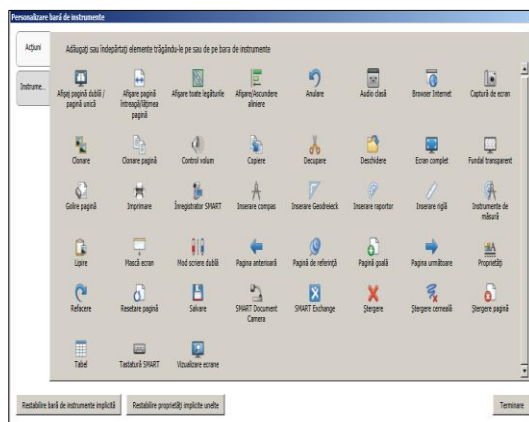


Fig. 1.16.b. *Personalizare bară de instrumente*, fila *Acțiuni* activă (Ro).

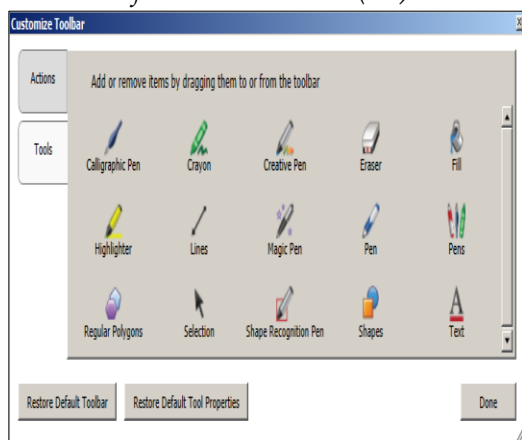


Fig. 1.17.a. *Customize Toolbar*, fila *Tools*, activă (En).

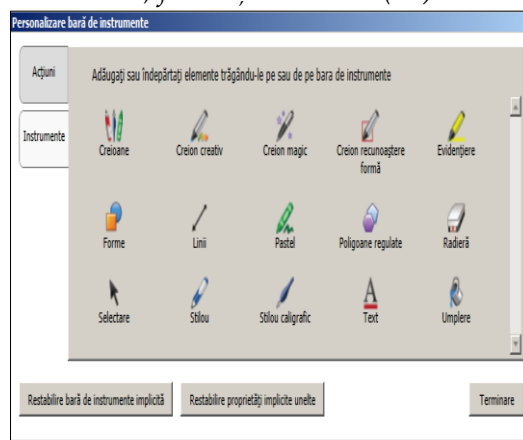


Fig. 1.17.b. *Personalizare bară de instrumente*, fila *Instrumente*, activă (Ro).

- **Extend Page** (*Extindere pagină*) – activează (**On**)/oprește (**Off**) extinderea paginii;
- **Full Screen Page Border** (*Margine pagină ecran complet*) – afișează următoarele comenzi: **Don't Show** (Fără afișare), **Full Screen** (Pe tot ecranul), **Widescreen** (Ecran lat (16:9)) și **Widescreen** (Ecran lat (16:10));

- **Alignment** (*Aliniere*) – afișează o fereastră de dialog, cu acest nume, din care e necesar să selectăm careva opțiuni, ce ajută la alinierea textului în pagină atât pe verticală, cât și pe orizontală;
- **Language Setup** (*Program de instalare limbă*) – permite de a seta limba necesară, Fig. 1.18.a și Fig. 1.18.b.

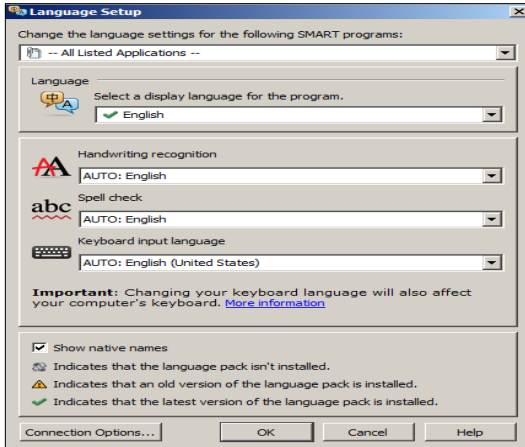


Fig. 1.18.a. Fereastra de dialog Language Setup (En).

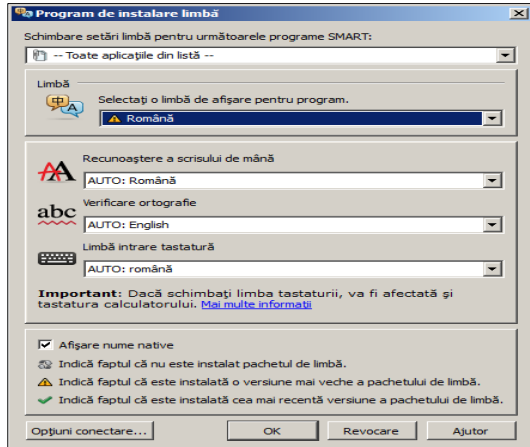


Fig. 1.18.b. Fereastra de dialog Program de instalare limbă (Ro).

Meniul **Insert** (*Inserare*) include următoarele comenzi, Fig. 1.19.a și Fig. 1.19.b:

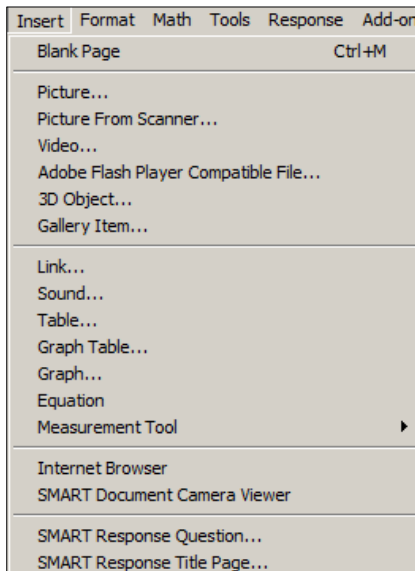


Fig. 1.19.a. Meniul Insert (En).

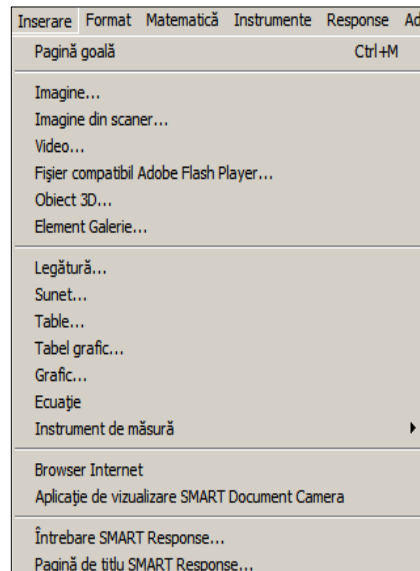


Fig. 1.19.b. Meniul Inserare (Ro).

- **Blank Page** (*Pagină goală*) – adaugă o pagină goală (un slide);
- **Picture** (*Imagine*) – inserează o imagine dintr-un fișier oarecare;

- **Picture From Scanner** (*Imagine din scanner*) – inserează o imagine scanată cu ajutorul instrumentului **SMART Document Camera** (în cazul în care este conectată la calculator);
- **Video** (*Video*) – inserează o secvență video dintr-un fișier;
- **Adobe Flash Player Compatible File** (*Fișier compatibil Adobe Flash Player*) – inserează un fișier compatibil cu Adobe Flash Player (\*.swf);
- **3D Object** (*Obiect 3D*) – inserează fișiere 3D;
- **Gallery Item** (*Element Galerie*) – inserează fișiere cu conținut SMART;
- **Link** (*Legătură*) – inserează legătura dintre obiectul selectat și un alt element selectat, din fereastra de dialog, cu numele **Insert Link** (*Inserare legătură*), Fig. 1.20.a – Fig. 1.20.d, după cum urmează:

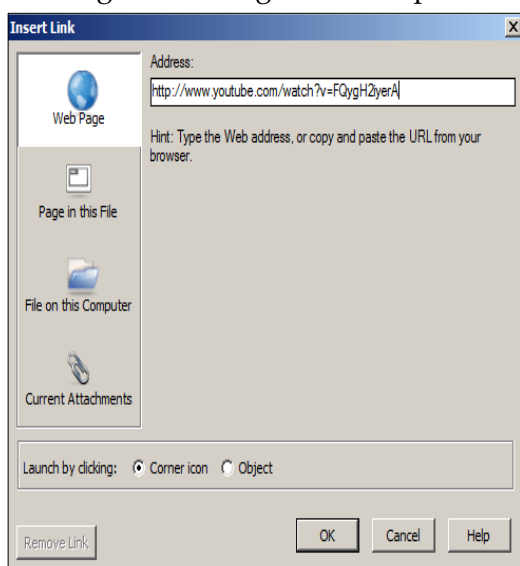


Fig. 1.20.a. Fereastra de dialog cu numele *Insert Link*, fila *Web Page*, activă (En).

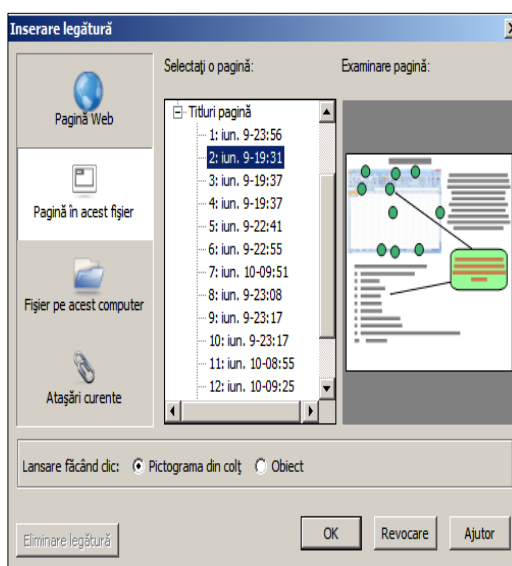






Fig. 1.20.b. Fereastra de dialog cu numele *Inserare legătură*, fila *Pagină în acest fișier*, activă (Ro).

 **Web Page** (*Pagină Web*) – în câmpul **Address** (*Adresă*) introducem adresa Web sau copiem și lipim URL-ul din browser, care se va lansa în cazul în care vom executa clic pe pictograma din colțul obiectului selectat sau pe obiectul respectiv, totul depinde de opțiunea selectată **Corner icon** (*Pictograma din colț*) sau **Object** (*Obiect*), Fig. 1.20.a;

 **Page in this File** (*Pagină în acest fișier*) – din câmpul **Select a Page** (*Selectare pagină*) selectăm o pagină din documentul curent, aceasta preventiv o vedem în câmpul **Page Preview** (*Examinare pagină*) care se va afișa pe ecran, în cazul în care vom executa clic pe pictograma din colțul obiectului selectat sau pe obiectul respectiv, Fig. 1.20.b;

 **File on this Computer** (*Fișier pe acest computer*) – activăm butonul **Browse** (*Răsfoire*) pentru a insera în câmpul **File** (*Fișier*) copia sau scurtătura documentului necesar (**Copy of file** or **Shortcut to file**), de orice tip, care se va lansa în cazul în care vom executa clic pe pictograma din colțul obiectului selectat sau pe obiectul respectiv, Fig. 1.20.c;

 **Current Attachments** (*Atașări curente*) – selectăm documentul din listă, anterior adăugat, care se va lansa, în cazul în care se va executa clic pe pictograma din colțul obiectului selectat sau pe obiectul respectiv, Fig. 1.20.d.

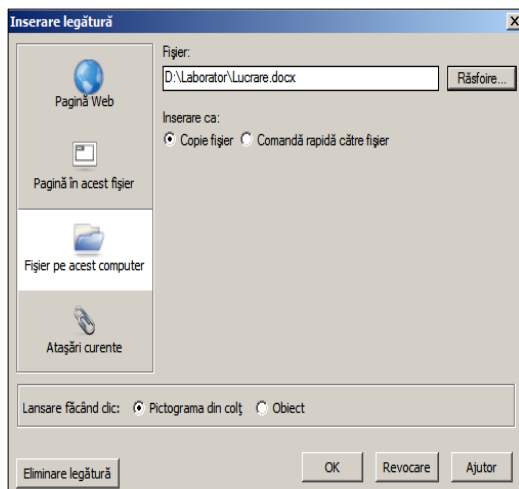


Fig. 1.20.c. Fereastra de dialog *Inserare legătură*, fila *Fișier pe acest computer* activată (Ro).

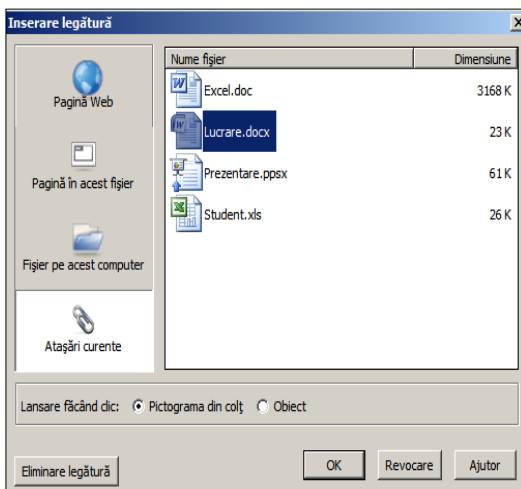


Fig. 1.20.d. Fereastra de dialog *Inserare legătură*, fila *Atașări curente* activată (Ro).

- **Sound** (*Sunet*) – inserează un fișier audio, obiectului selectat (**Sound Files** \*.mp3 (*Fișiere audio \*.mp3*)), Fig. 1.21.a și Fig. 1.21.b.

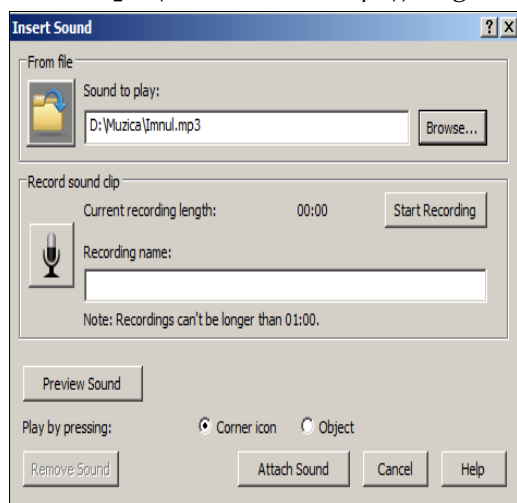


Fig. 1.21.a. Fereastra de dialog *Insert Sound* (En).

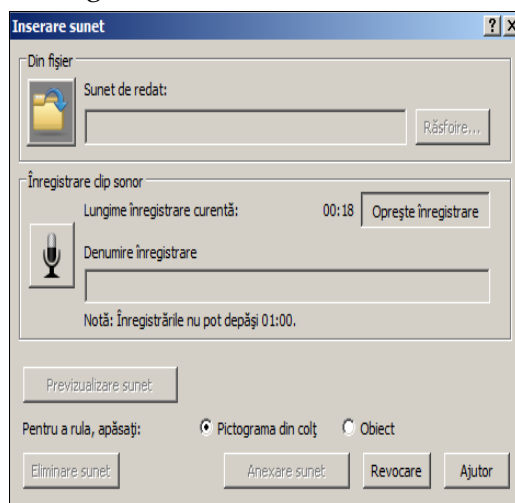



Fig. 1.21.b. Fereastra de dialog *Inserare sunet* (Ro).

În cazul în care vrem să adăugăm unui obiect sunet, redat de noi (înregistrată vocea noastră), activăm butonul **Start Recording** (*Pornire înregistrare*) pentru a porni înregistrarea, începem a reda tot ce avem de gând să înscriem. Observăm că butonul **Start Recording** (*Pornire înregistrare*) imediat capătă alt nume - **Stop Recording** (*Oprește înregistrare*).

Din câmpul **Current recording length** (*Lungime înregistrare curentă*) se vede clar că are loc înregistrarea și, de asemenea, se vede lungimea înregistrării, care nu poate depăși mai mult de un minut (01:00). În timp ce ne apropiem de 1 minut, oprim înregistrarea activând butonul **Stop Recording** (*Oprește înregistrare*).

Preventiv putem audia sunetul înregistrat, activând butonul **Preview Sound** (*Previzualizare sunet*) și, dacă înregistrarea sunetului este reușită, activăm butonul **Attach Sound** (*Anexare sunet*), în caz contrar activăm butonul **Cancel** (*Revocare*) pentru a renunța. Implicit, pictograma , care reprezintă simbolul sunetului, se fixează în colțul stânga-jos al obiectului, deoarece, implicit, este activă opțiunea **Corner icon** (*Pictograma din colț*), iar dacă se dorește ca sunetul să fie audiat, atunci când se face clic pe obiect, va trebui să selectăm opțiunea **Object** (*Obiect*) din același câmp cu numele **Play by pressing** (*Pentru a rula, apăsați*).

În cazul în care, după anexarea sunetului, dorim să audiem sunetul înregistrat, va trebui să executăm clic pe pictograma anexată în colțul stânga-jos al obiectului sau pe obiect, totul depinde de care opțiune a fost selectată pentru rulare.

- **Table** (*Tabel*) - inserează un tabel simplu, în pagină, indicând în câmpurile **Number of columns** (*Numărul de coloane*) și **Number of rows** (*Numărul de rânduri*), Fig. 1.22.a și Fig. 1.22.b;

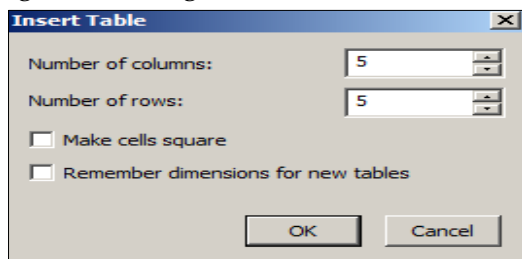


Fig. 1.22.a. Fereastra de dialog  
Insert Table (En).

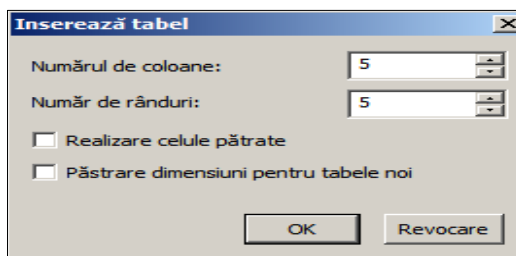


Fig. 1.22.b. Fereastra de dialog  
Inserează tabel (Ro).

- **Graph Table** (*Tabel grafic*) - inserează un tabel grafic, în pagina curentă, din două coloane și trei rânduri, implicit. Există posibilitatea de a indica în câmpul **Number of rows** (*Număr de rânduri*) câte rânduri dorim, Fig. 1.23.a și Fig. 1.23.b;

- **Graph** (*Grafic*) - inserează unul din graficele **Cartesian** (*Cartezian*), **Quadrant** (*Coadrant*) sau **Number Line** (*Axă gradată*), Fig. 1.24.a și Fig. 1.24.b. Mai întâi selectăm tipul de grafic pe care vrem să-l creăm, apoi activăm butonul **Next** (*Următorul*) pentru a completa câmpurile cu datele necesare, Fig. 1.25.a - Fig. 1.27.b;

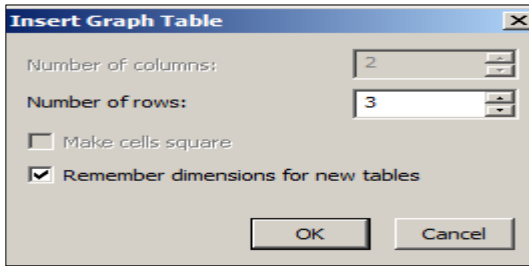


Fig. 1.23.a. Fereastra de dialog Insert Graph Table (En).

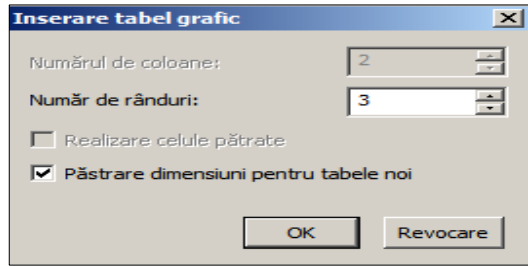


Fig. 1.23.b. Fereastra de dialog Inserare tabel grafic (Ro).

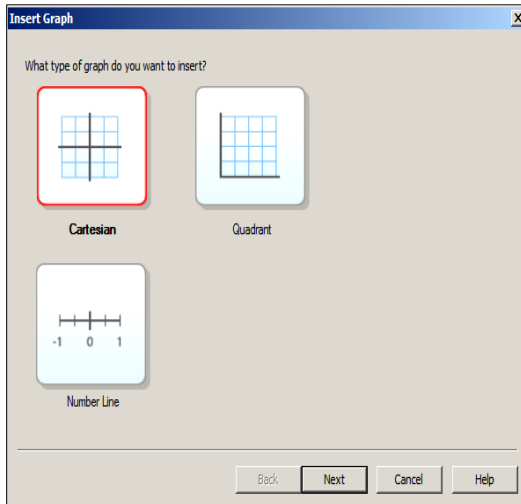


Fig. 1.24.a. Fereastra de dialog cu numele Insert Graph (En).

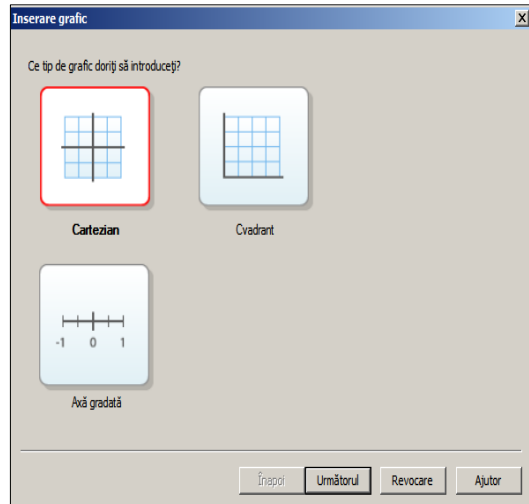


Fig. 1.24.b. Fereastra de dialog cu numele Inserare grafic (Ro).

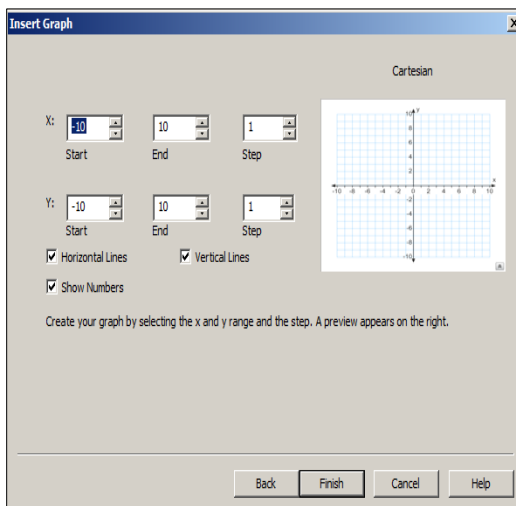


Fig. 1.25.a. Insert Graph Cartesian (En).

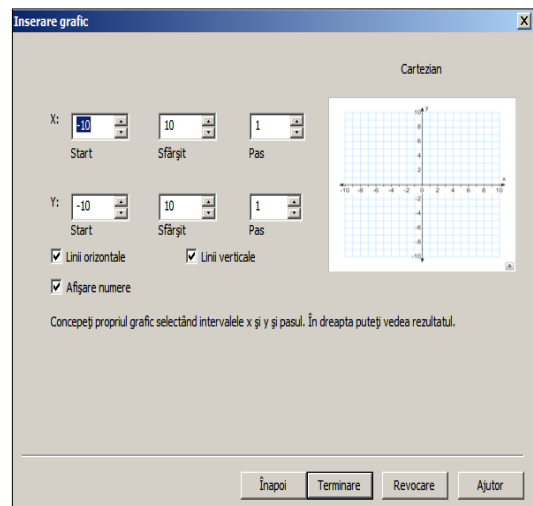


Fig.1.25.b. Inserare grafic Cartezian (Ro).

- **Equation (Ecuție)** – lansează editorul de formule, cu ajutorul căruia putem insera, în pagină, diverse formule sau expresii matematice, Fig. 1.28;



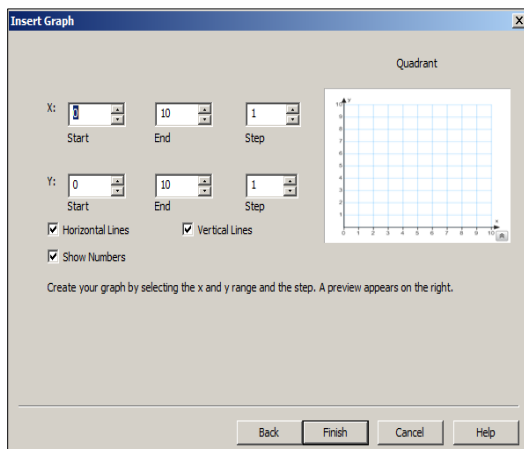


Fig. 1.26.a. Insert Graph Quadrant (En).

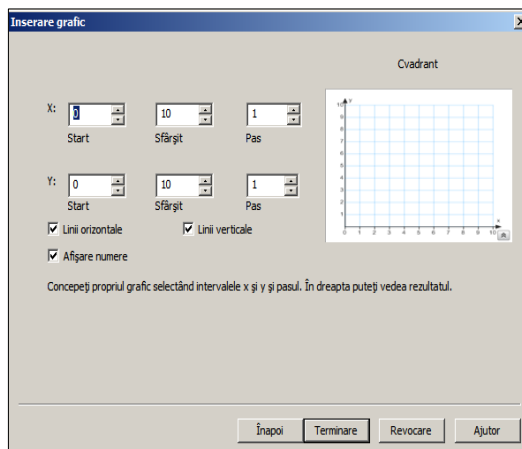


Fig. 1.26.b. Inserare grafic Cvadrant (Ro).

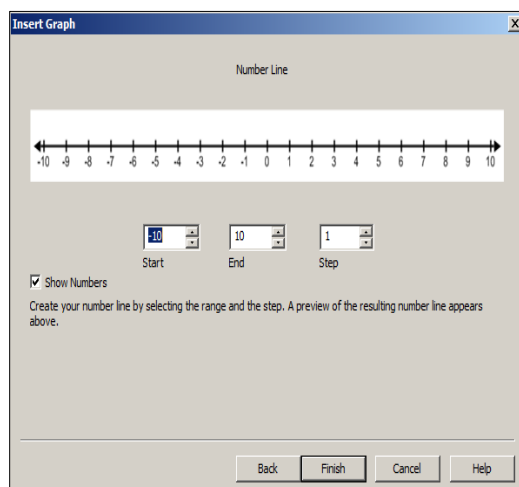


Fig. 1.27.a. Insert Graph Number Line (En).

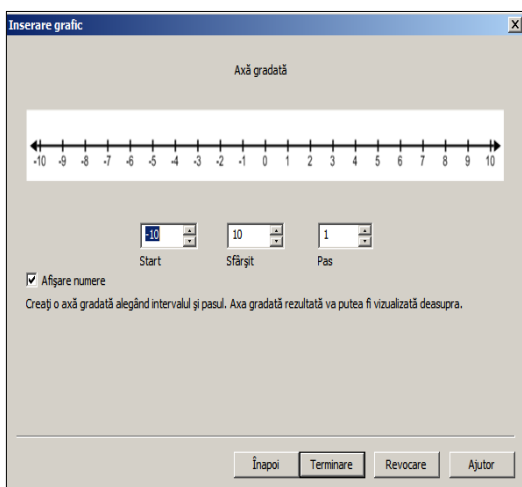


Fig. 1.27.b. Inserare grafic Axă gradată (Ro).

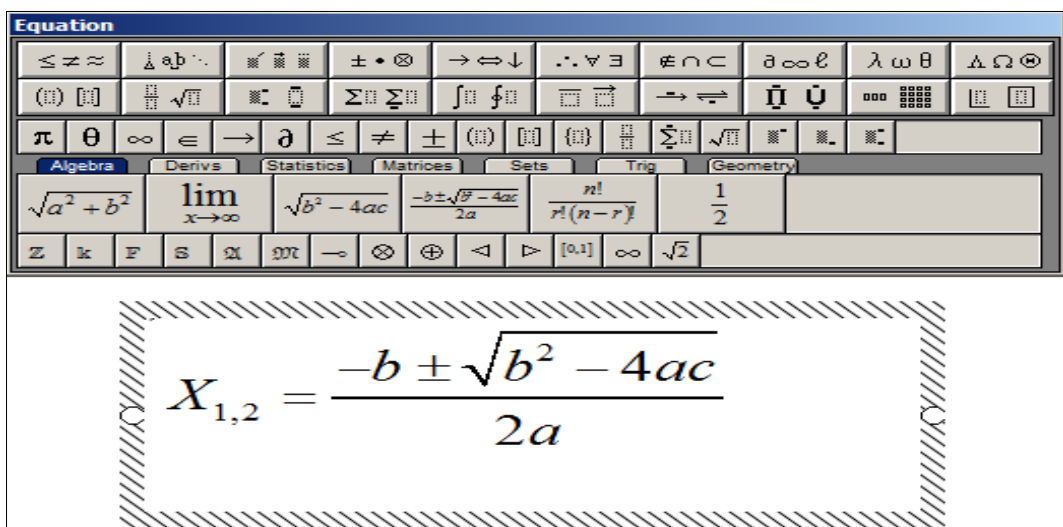






Fig. 1.28. Editorul de formule.

- **Measurement Tool** (*Instrument de măsură*) – inserează în pagină următoarele instrumente de măsură pentru a desena diferite figuri geometrice: **Ruler** (*Riglă*) , **Protractor** (*Raportor*) , **Geodreieck Protractor** (*Echer raportor*) , **Compass** (*Compas*) ;
- **Internet Browser** (*Browser Internet*) – inserează browser-ul SMART Notebook, în pagină, care permite navigarea directă, în Internet, Fig. 1.29. În câmpul adresei se indică adresa necesară, de exemplu, [www.usarb.md](http://www.usarb.md) și obținem următoarele, Fig. 1.30;

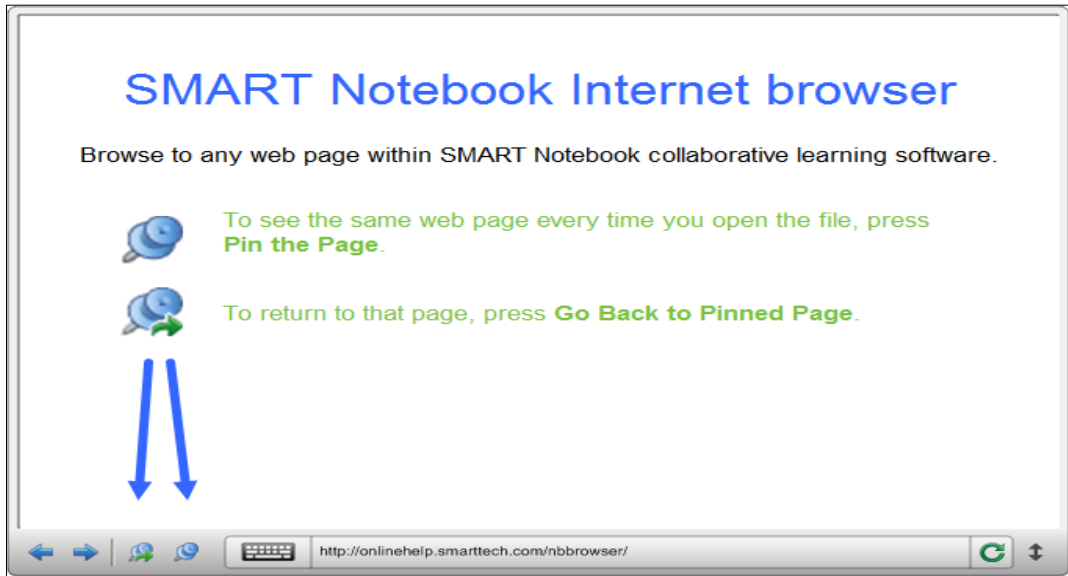


Fig. 1.29. Browser-ul SMART Notebook.

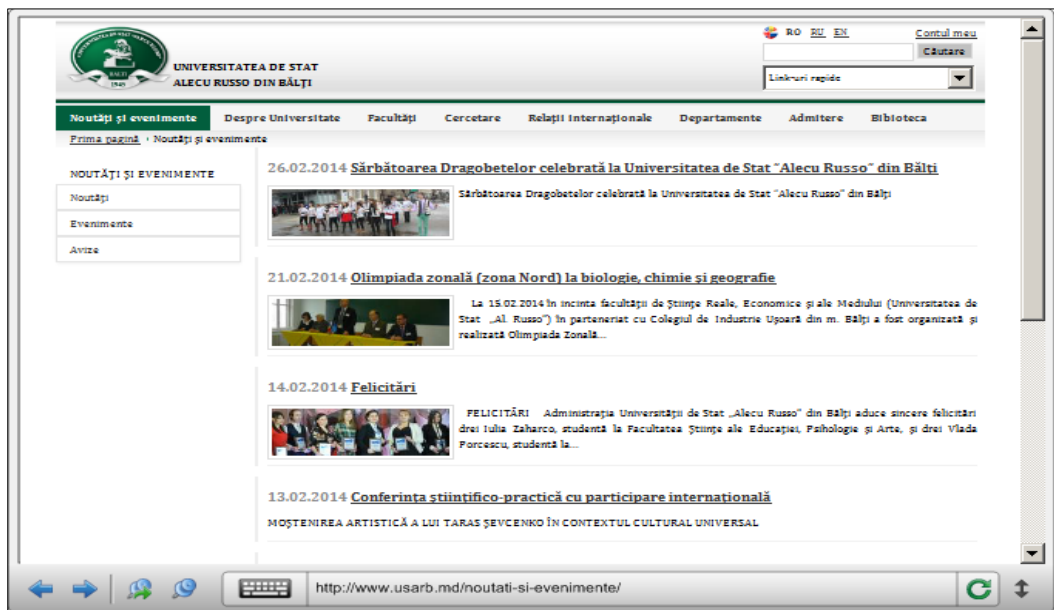


Fig. 1.30. Navigarea în Internet utilizând browser-ul SMART Notebook.

- **SMART Document Camera Viewer** (*Aplicație de vizualizare SMART Document Camera*) – inserează aplicația respectivă, dar înainte de aceasta trebuie să ne asigurăm că SMART Document Camera este conectată și că nu este utilizată de o altă aplicație. Datorită acesteia, obiectele reale se transformă în conținut digital, este o modalitate foarte bună de a demonstra, de a explora și de a înțelege, chiar și atunci când sunt concepte abstracte sau complexe. Aceasta captează imagini, video și audio, înregistrează demonstrații în timpul prezentării, pentru a putea studia ulterior materialul. Oferă posibilitatea instruiților de a vizualiza în timp real atât imagini ale obiectelor fizice (naturale sau create de noi), cât și experimente. Integrarea perfectă dintre această cameră și softul educațional SMART Notebook face posibilă afișarea și explorarea imaginilor preluate direct de pe o tablă interactivă. Reprezentările sunt deosebit de clare, permițând realizarea de adnotări peste ele ce pot fi salvate pentru a lucra ulterior cu acestea. Pe lângă acestea, oferă posibilitatea de a crea sau de a integra conținut de realitate virtuală și sporită;

- **SMART Response Question** (*Întrebări Răspuns SMART*) – inserează itemi pentru evaluare, apare pe ecran fereastra de dialog **Insert Question** (*Introduceți întrebarea*) din care alegem tipul de întrebare pe care dorim să-l introducem, după care introducem întrebarea și răspunsurile respective, apoi indicăm răspunsul (-le) corect (-e), Fig. 1.31.a – Fig. 1.31.e;

- **SMART Response Title Page** (*Pagină de titlu Răspuns SMART*) – inserează informațiile introduse în fereastra de dialog, Fig. 1.32.a și Fig.1.32.b pe prima pagină a evaluării respective. De asemenea, acestea apar în **Teacher Tools Gradebook** (*Catalog Instrumente profesor*) atunci când se începe evaluarea.

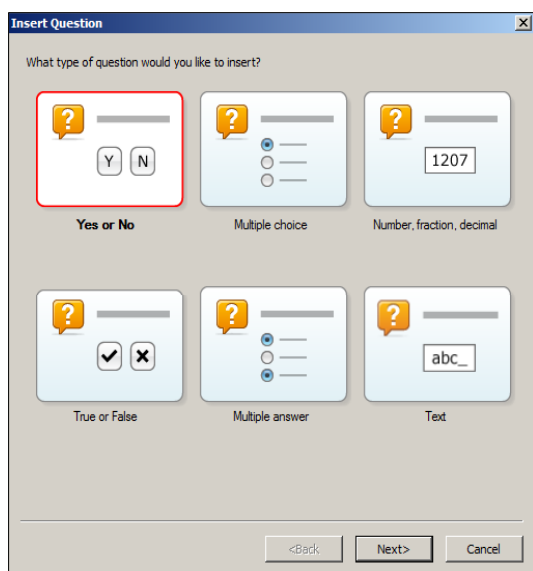


Fig. 1.31.a. Fereastra de dialog *Insert Question* (En).

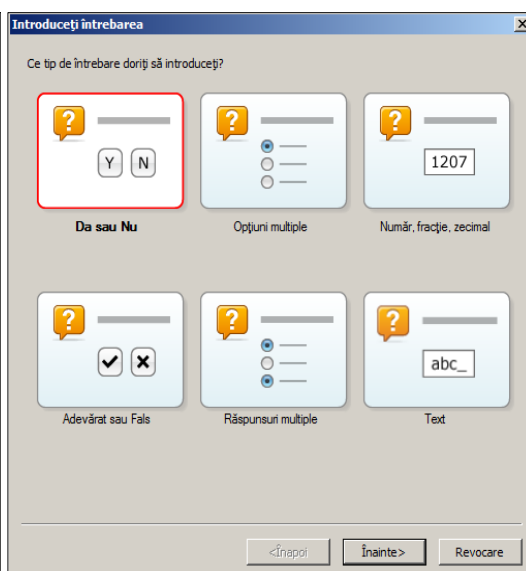


Fig. 1.31.b. Fereastra de dialog *Introduceți întrebarea* (Ro).

Fig. 1.31.c. Introducerea întrebării cu Răspunsuri multiple (Ro).

Fig. 1.31.d. Introducerea variantelor de răspuns (Ro).

Fig. 1.31.e. Selectarea răspunsurilor corecte (Ro).

Fig. 1.32.a. Inserarea informației pentru pagina de titlu a evaluării (En).

Fig. 1.32.b. Inserarea informației pentru pagina de titlu a evaluării (Ro).

Meniul **Format** (*Format*) include următoarele comenzi, Fig. 1.33.a și Fig. 1.33.b:

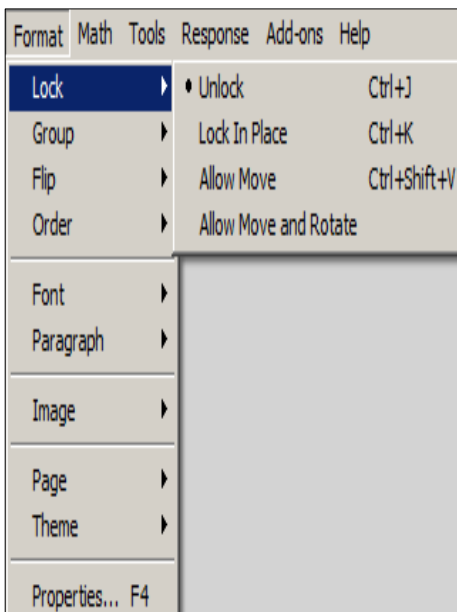


Fig. 1.33.a. Meniul Format (En).

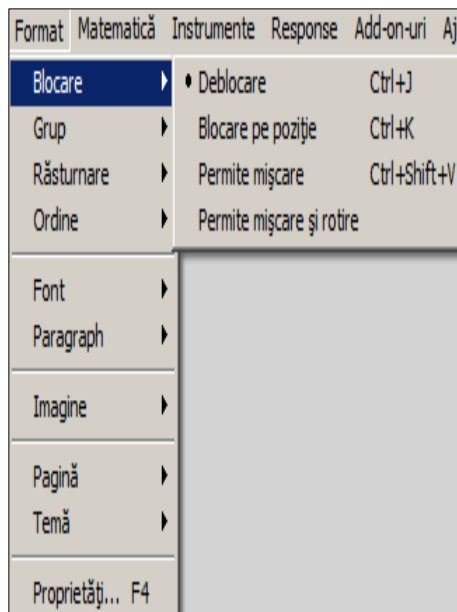


Fig. 1.33.b. Meniul Format (Ro).

- **Lock** (*Blocare*) – blochează obiectul (-e) selectat (-e) în diverse moduri: **Lock In Place** (*Blocare pe poziție*), **Allow Move** (*Permite mișcare*), **Allow Move and Rotate** (*Permite mișcare și rotire*). Se deblochează câte unul pe rând selectându-l, apoi utilizând comanda **Unlock** (*Deblocare*), Fig. 1.33.a – Fig. 1.33.b. Există posibilitatea de a bloca, orice obiect (imagine, text, formă etc.);

- **Group** (*Grup*) – grupează două sau mai multe obiecte selectate. Pentru a renunța la grupare, mai întâi selectăm grupul de obiecte deja format, apoi lansăm comanda **Ungroup** (*Anulare grupare*);

- **Flip** (*Răsturnare*) – răstoarnă obiectul (-e) selectat (-e) în felul următor: **Left/Right** (*Stânga/Dreapta*) sau **Up/Down** (*Sus/Jos*);

- **Order** (*Ordine*) – aranjează obiectul (-e) selectat (-e) în următoarea ordine: **Bring to Front** (*Aducere în prim plan*), **Send to Back** (*Trimitere în ultimul plan*), **Bring Forward** (*Aducere în plan apropiat*), **Send Backward** (*Trimitere în plan secundar*);

- **Font** (*Font*) – formatează textul selectat la nivel de caracter, aplicându-i următoarele elemente de formatare: **Bold** (*Aldin*), **Italic** (*Cursiv*), **Underline** (*Subliniat*), **Strikethrough** (*Tăiat*), **Bigger** (*Mai mare*), **Smaller** (*Mai mic*), **Superscript** (*Exponent*), **Subscript** (*Indice*);

- **Paragraph** (*Paragraf*) – formatează textul selectat la nivel de alineat, aplicându-i următoarele elemente de formatare: **Align Left** (*Aliniere Stânga*), **Center** (*Centru*), **Align Right** (*Aliniere Dreapta*), **Bullets** (*Marcatori*), **Numbering** (*Numerotare*), **Drop Cap** (*Literă majusculă*), **Increase Indent** (*Mărire indentare*), **Decrease Indent** (*Micșorare indentare*), **Direction** (*Direcție*), **Line Spacing** (*Spațiere rânduri*);

- **Image** (*Imagine*) – formatează imaginea selectată din pagină, făcând-o transparentă, optimizată: **Set Image Transparency** (*Stabilire transparență imagine*), **Optimize Image** (*Optimizare imagine*);
- **Page** (*Pagină*), **Set Background Fill** (*Stabilire umplere fundal*) – lansează proprietățile paginii, implicit, într-un panou, în stânga ecranului, Fig. 1.34.a și Fig. 1.34.b;
- **Theme** (*Temă*) – efectuează următoarele teme: **Create New Theme** (*Creează temă nouă*), **Create New Theme From Page** (*Creează temă nouă din pagină*), **Remove Theme** (*Eliminare temă*), **From All Page** (*Din toate paginile*) sau **From Page** (*De la pagină*);
- **Properties** (*Proprietăți*) – afișează diverse proprietăți pe care le putem aplica unui/unor obiect (-e) selectat (-e), Fig. 1.35.a și Fig. 1.35.b. În cazul în care, în pagină nu este selectat nici un obiect și, este activ instrumentul **Select** (*Selectare*) din bară, atunci proprietățile se aplică doar paginii curente. Putem selecta un obiect din pagină și, totodată, îi putem modifica proprietățile acestuia. Proprietățile pe care le putem modifica, depinde de obiectul pe care îl selectăm. Comenzile din această filă permit să schimbăm opțiunile, pentru obiectele pe care le selectăm, de exemplu, dacă selectăm o formă, atunci aceasta prezintă opțiunile pentru schimbarea efectelor, stilul liniei și animația obiectului.

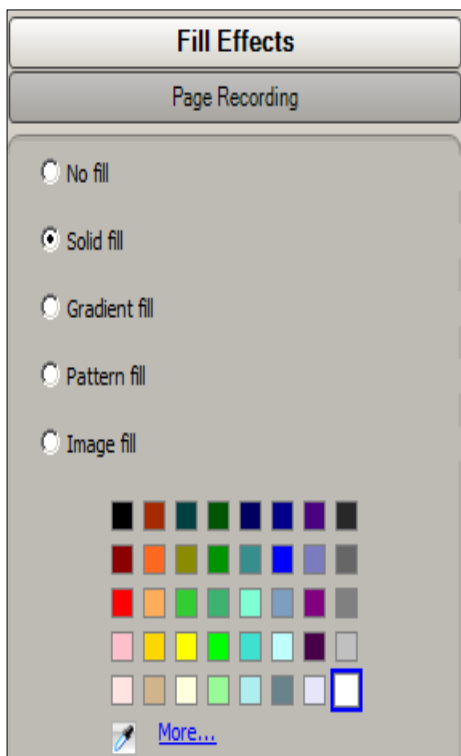


Fig. 1.34.a. Proprietățile paginii (En).

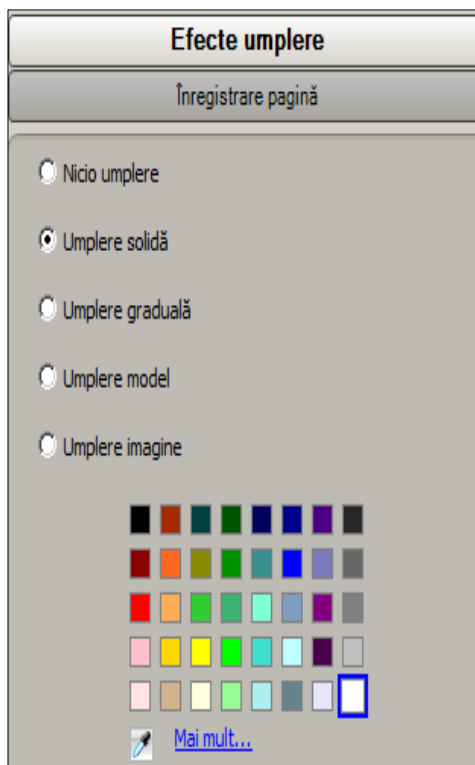


Fig. 1.34.b. Proprietățile paginii (Ro).

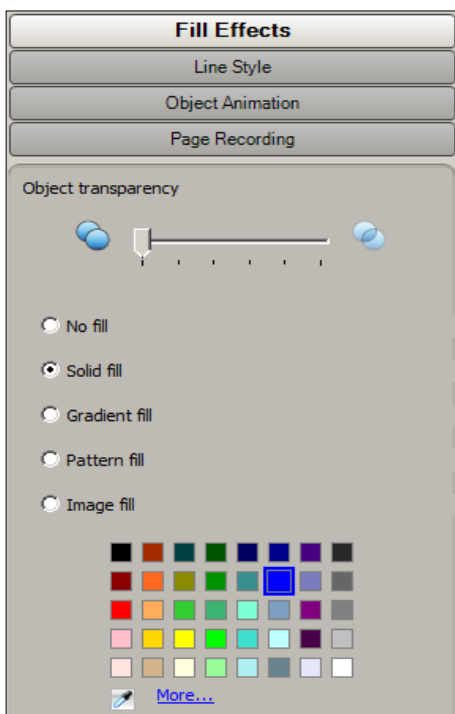


Fig. 1.35.a. Proprietățile obiectului (En).

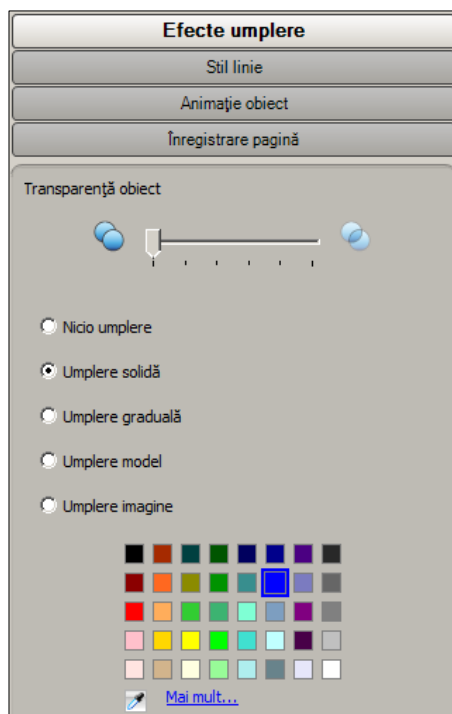


Fig. 1.35.b. Proprietățile obiectului (Ro).

Meniul **Math** (*Matematică*) include următoarele comenzi, Fig. 1.36.a și Fig. 1.36.b:

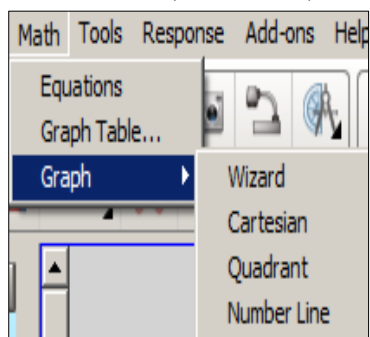


Fig. 1.36.a. Meniul Math (En).

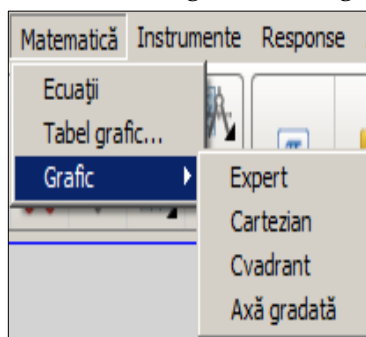


Fig. 1.36.b. Meniul Matematică (Ro).

- **Equations** (*Ecuatii*) – lansează editorul de formule, cu ajutorul căruia putem insera în pagină orice formulă, orice expresie matematică, exact ca și în Fig. 1.28 (al doilea mod de lansare a editorului de formule);

- **Graph Table** (*Tabel grafic*) – inserează un tabel grafic, în pagină, din două coloane și trei rânduri implicit. Există posibilitatea să indicăm în câmpul **Number of rows** (*Număr de rânduri*) câte rânduri dorim, exact ca și în Fig. 1.23.a și Fig. 1.23.b;

- **Graph** (*Grafic*) – activând comanda **Wizard** (*Expert*) se lansează fereastra de dialog cu numele **Insert Graph** (*Inserare grafic*) din care putem insera unul din următoarele grafice: **Cartesian** (*Cartezian*), **Quadrant** (*Cvadrant*) sau **Number Line** (*Axă gradată*), exact ca și în Fig. 1.24.a – Fig. 1.27.b. Mai întâi selectăm tipul de gra-

fic pe care vrem să-l creăm, apoi activăm butonul **Next** (*Următorul*) pentru a completa câmpurile cu datele necesare. Exact aceleași grafice le putem crea lansând comenzile respective aparte.

Meniul **Tools** (*Instrumente*) include următoarele comenzi, Fig. 1.37.a și Fig. 1.37.b:

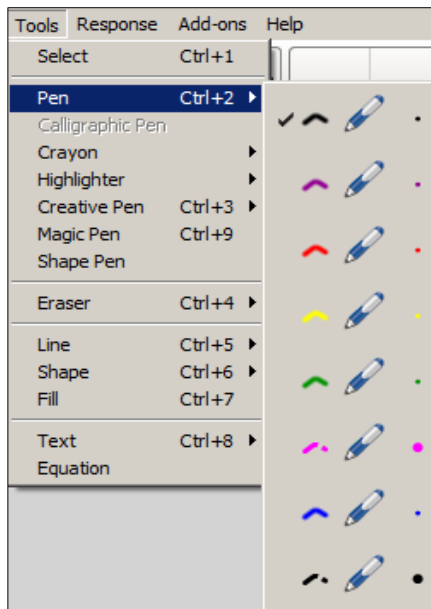


Fig. 1.37.a. Meniul Tools (En).

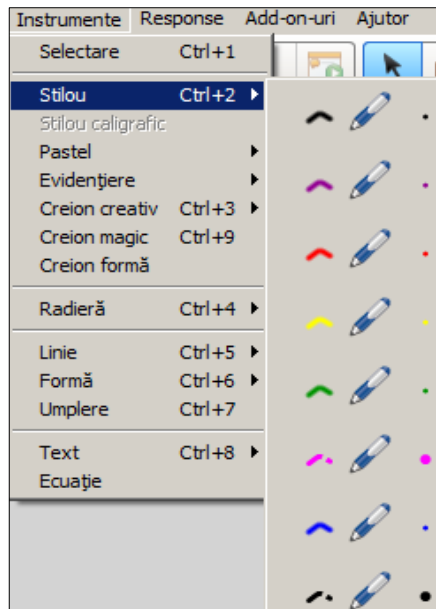



Fig. 1.37.b. Meniul Instrumente (Ro).

- **Select** (*Selectare*) – activează instrumentul pentru selectarea obiectelor din zona de lucru, cu excepția celor blocate;
- **Pen** (*Stilou*) – afișează o listă de stilouri de diferite culori, după care selectăm culoarea pentru a scrie în pagină. Se folosește în calitate de instrument de bază cu care se scrie pe tablă. De regulă, funcții speciale nu are, decât proprietatea de a modifica culoarea, grosimea, tipul liniei, precum și transparența;
- **Calligraphic Pen** (*Stilou caligrafic*) – afișează o listă de stilouri caligrafice de diferite culori, după care selectăm culoarea pentru a scrie în pagină. Se deosebește de cel obișnuit, doar vizual, astfel imită lucrul creionului cu un vârf teșit. De asemenea, are proprietatea de a modifica culoarea, grosimea și transparența;
- **Crayon** (*Pastel*) – afișează o listă de pasteluri de diferite culori, după care selectăm culoarea pentru a scrie în pagină. Imită scrisul unui creion colorat sau a cretei obișnuite, are proprietatea de a modifica doar culoarea și grosimea;
- **Highlighter** (*Evidențiere*)  – afișează o listă de stilouri de evidențiere cu diferite culori, după care selectăm culoarea pentru a evidenția un obiect oarecare, din pagină. Imită scrisul asemănător unui marcher, este un instrument care are o caracteristică deosebită. În timp ce tragem linia, programul automat o aliniază, ce-



ea ce este foarte convenabil, de exemplu, atunci când se lucrează cu text. Are proprietatea de a modifica doar culoarea și grosimea;

- **Creative Pen** (*Creion creativ*) – afișează o listă de creioane creative cu diferite imagini, după care selectăm stiloul cu imaginea necesară pentru a-l utiliza la înfrumusețarea paginilor. Pe lângă șabloanele existente, creionul creativ poate folosi cerneala care se creează pe baza unui desen adăugat de utilizator, are proprietatea de a modifica doar grosimea;

- **Magic Pen** (*Creion magic*) – se utilizează pentru a concentra atenția publicului asupra unor părți ale obiectelor din pagină. Este cel mai bizar instrument din această categorie, combinând trei funcții uimitoare:

- ✓ **dispariția cernelii**: dispare cerneala scrisă în pagină în intervalul de la 2 până la 12 secunde, timpul estompării poate fi configurat utilizând fila **Properties** (*Proprietăți*), **Fill Effects** (*Efecte umplere*), câmpul **Fade time (seconds)** (*Timp de estompare (secunde)*);

- ✓ **lumină de fundal**: pentru a ne folosi de această funcție, e destul să desenăm un cerc, după care îl putem redimensiona, deplasa în locul unde vrem să scoatem în evidență, o parte a obiectului din pagină. Se poziționează indicatorul mouse-ului la centrul cercului și prin glisare mărim, micșorăm cercul, de asemenea, îl poziționăm pe marginea lui pentru a-l deplasa (asemenea unei pete);

- ✓ **lupă**: desenăm un dreptunghi asupra acelei părți ale obiectului din pagină, pe care vrem să-l scoatem în evidență, după care vedem că fragmentul conturat se apropie, de asemenea îl redimensionăm, îl deplasăm în locul potrivit;

- **Shape Pen** (*Creion recunoaștere formă*) – activează creionul recunoaștere formă, după care desenăm o figură oarecare în pagină: triunghi, pătrat, cerc, elipsă etc., ulterior fiind recunoscută. Este foarte comod în cazul în care vrem rapid să desenăm de mână figuri geometrice corecte;

- **Eraser** (*Radieră*) – afișează o listă de radieră de diferite dimensiuni: mică, medie și mare, după care selectăm una din ele, pentru a șterge cerneala digitală. În cazul în care avem de șters mai multe elemente din pagina curentă, atunci este mai ușor să înconjurăm toată imaginea cu radiera, apoi executăm un clic pe ea (ștergere secțiune);

- **Line** (*Linie*) – afișează o listă de diverse tipuri de linie cu diverse culori, după care, activăm linia necesară din listă, pentru a o desena în pagină executând clic sau prin glisare;

- **Shape** (*Forme*) – afișează o listă de diverse tipuri de forme cu diverse culori, după care, activăm forma necesară din listă, pentru a o desena în pagină, executând clic sau prin glisare;

- **Fill** (*Umplere*) – activează instrumentul Umplere, după care selectăm culoarea umplerii și executăm clic într-o formă/figură închisă;
- **Text** (*Text*) – introduce un text oarecare în pagină, activându-l se afișează o listă cu diverse fonturi și mărimi, după care selectăm fontul și mărimea necesară cu care vom introduce textul respectiv, în locul indicat în pagină. Putem modifica fontul, mărimea culoarea, stilul fontului etc. Pentru a modifica textul deja introdus, executăm dublu clic pe text, în regim de selectare sau un clic, dacă suntem în regim de Text. Pentru a modifica parametrii textului, acesta trebuie să fie selectat;
- **Equation** (*Ecuație*) – lansează editorul de formule, cu ajutorul căruia putem insera în pagină orice formulă, orice expresie matematică, exact ca și în Fig. 1.28 (al treilea mod de lansare al editorului de formule).

Meniul **Response** (*Răspuns*) include următoarele comenzi, Fig. 1.38.a și Fig. 1.38.b:

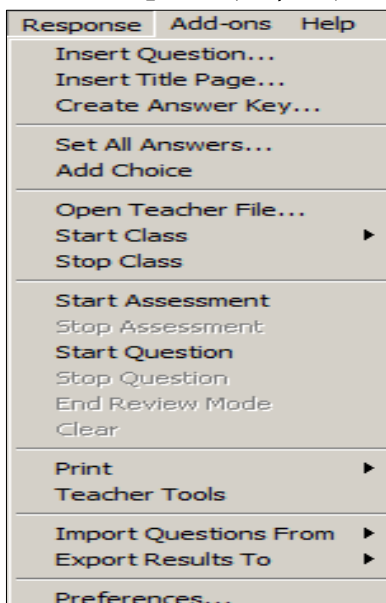


Fig. 1.38.a. Meniul Response (En).

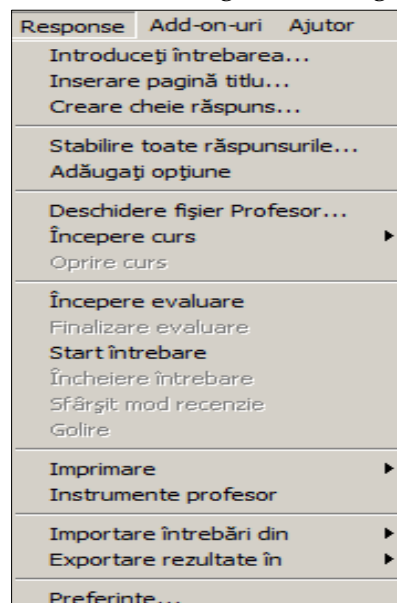


Fig. 1.38.b. Meniul Response (Ro).

- **Insert Question** (*Introduceți întrebarea*) – inserează itemi pentru evaluare, apare pe ecran fereastra de dialog **Insert Question** (*Introduceți întrebarea*) din care alegem tipul de întrebare pe care dorim să-l introducem, după care introducem întrebarea și răspunsurile respective, apoi indicăm răspunsul (-le) corect (-e), exact ca și în Fig. 1.31.a – Fig. 1.31.e;
- **Insert Title Page** (*Inserare pagină titlu*) – inserează informațiile introduse în fereastra de dialog, exact ca și Fig. 1.32.a și Fig. 1.32.b pe prima pagină a evaluării respective. De asemenea, ele apar în **Teacher Tools Gradebook** (*Catalog Instrumente profesor*) doar în cazul în care începe evaluarea;
- **Create Answer Key** (*Creare cheie răspuns*);
- **Set All Answers** (*Stabilire toate răspunsurile*);

- **Add Choice** (*Adăugare opțiune*);
- **Open Teacher File** (*Deschidere fișier profesor*) – deschide un fișier existent SMART Teacher Files (Fișiere Profesor SMART (\*.teacher));
- **Start Class** (*Pornire clasă*);
- **Stop Class** (*Oprire clasă*);
- **Start Assessment** (*Pornire evaluare*);
- **Stop Assessment** (*Finalizare evaluare*);
- **Start Question** (*Pornire întrebare*);
- **Stop Question** (*Oprire întrebare*);
- **End Review Mode** (*Sfârșit mod recenzie*);
- **Clear** (*Golire*);
- **Print** (*Imprimare*) – imprimă **Question** (*Întrebări*), **Results** (*Rezultate*), **More Print Options** (*Mai multe opțiuni de tipărire*), exact ca și în Fig. 1.13.a și Fig. 1.13.b;
- **Teacher Tools** (*Instrumente profesor*) – afișează o fereastră de program, Fig. 1.39 în care introducem datele necesare: **Title** (*Titlu*), **First name** (*Prenumele*), **Last name** (*Numele*), **School** (*Școala*), **District** (*Localitatea*), **Classroom name** (*Numele clasei*) astfel creând un registru;

Fig. 1.39. Programul SMART Response Teacher Tools.

- **Import Questions From** (*Importare întrebări din*) – importă întrebările din SMART Notebook în următoarele aplicații: ExamView HTML, Microsoft Word, XML;
- **Export Results To** (*Exportare rezultate în*) – exportă rezultatele obținute în următoarele aplicații: **Comma Separated Values** (CSV), **Microsoft Excel**, **Web Page** (HTML);

- **Preference (Preferință)** – afișează o fereastră de dialog cu numele **SMART Notebook Preferences (Preferințe SMART Notebook)** din care putem activa sau dezactiva preferințele necesare.

Meniul **Add-ons (Add-ons-uri)** include comanda **Manage Add-ons (Administrare add-ons-uri)**, care, la rândul său, lansează fereastra de dialog cu numele SMART Notebook, Fig. 1.40.a și Fig. 1.40.b:

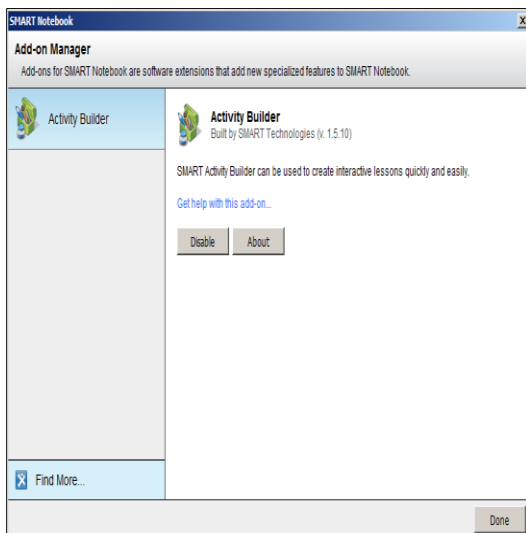


Fig. 1.40.a. Fereastra de dialog SMART Notebook (En).

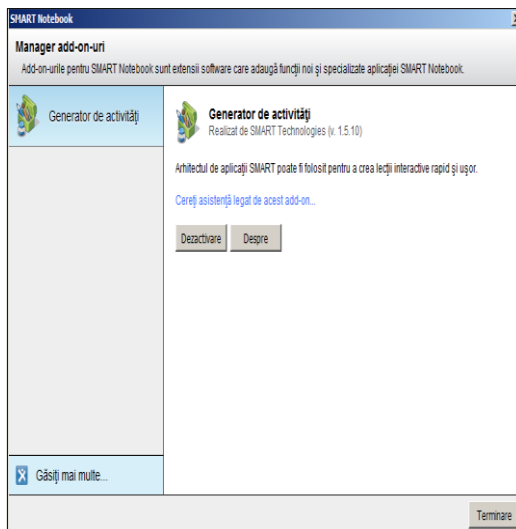


Fig. 1.40.b. Fereastra de dialog SMART Notebook (Ro).

Add-on-urile pentru SMART Notebook sunt niște extensii care, adaugă diverse funcții noi și specializate aplicației respective. Activând butonul **Find More (Găsiți mai multe)** se lansează situl **SMART Exchange (exchange.smarttech.com)**, din care putem extrage diverse prezentări cu materiale din diverse domenii.

Meniul **Help (Ajutor)** include următoarele comenzi, Fig. 1.41.a și Fig. 1.41.b:

- **SMART Notebook Help (Ajutor SMART Notebook)** – conține informații despre softul educațional SMART Notebook, despre utilizarea acestuia, Fig. 1.42;
- **SMART Response Help (Ajutor SMART Răspuns)** – conține informații despre sistemul de răspuns SMART Response, despre utilizarea acestuia, Fig. 1.43;

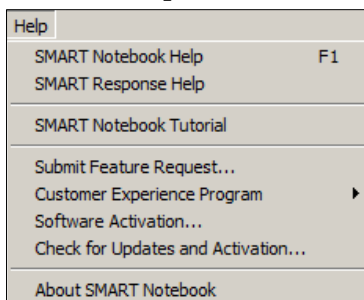


Fig. 1.41.a. Meniul Help (En).

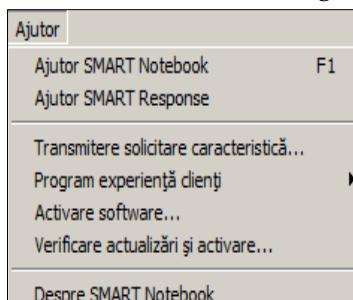


Fig. 1.41.b. Meniul Ajutor (Ro).



Fig. 1.42. Ajutor SMART Notebook (En).

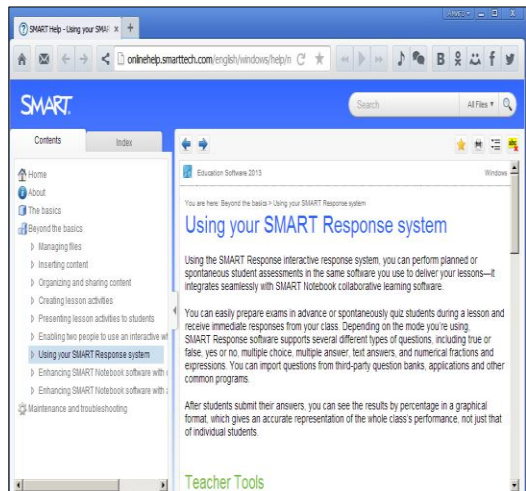


Fig. 1.43. Ajutor SMART Response (En).

• **SMART Notebook Tutorial (Tutorial SMART Notebook)** – afișează o prezentare a acestui soft cu numele **Tutorial for SMART Notebook 11.3** (\*.notebook), Fig. 1.44;

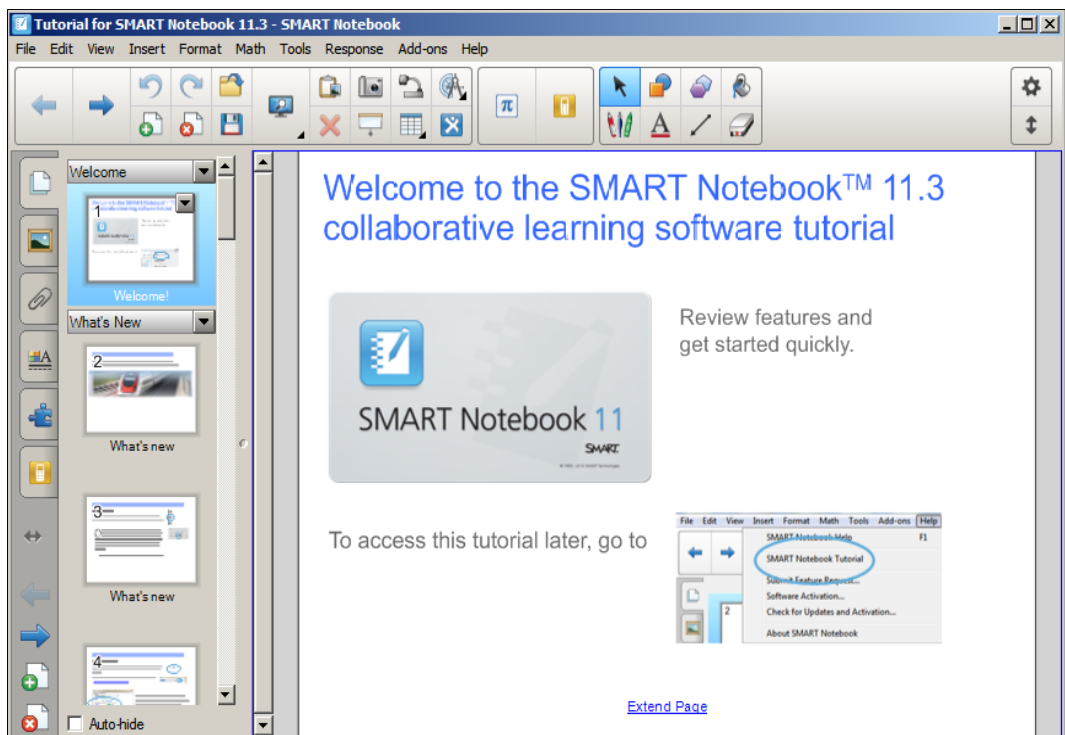


Fig. 1.44. Lansarea documentului Tutorial SMART Notebook 11.3 (En).

• **Submit Feature Request (Transmitere solicitare caracteristică)** – lansează o pagină Web, unde se completează un formular pentru a depune cereri de facilități, sugestii sau Feedback general despre produsele SMART. Feedback-ul contribuie la îmbunătățirea produsului și ajută la crearea produselor inovatoare, ușor de utilizat, care satisfac necesitățile utilizatorilor, Fig. 1.45;

- **Customer Experience Program** (*Program experiență clienți*) – activează una din cele două opțiuni din listă: **Feedback Tracking ON** (*Urmărire feedback PORNITĂ*) și **Feedback Tracking OFF** (*Urmărire feedback OPRITĂ*);
- **Software Activation** (*Activare software*) – activează softul educațional SMART;
- **Check for Updates and Activation** (*Verificare actualizări și activare*) – lansează programul de înnoire a programului SMART, Fig.1.46;

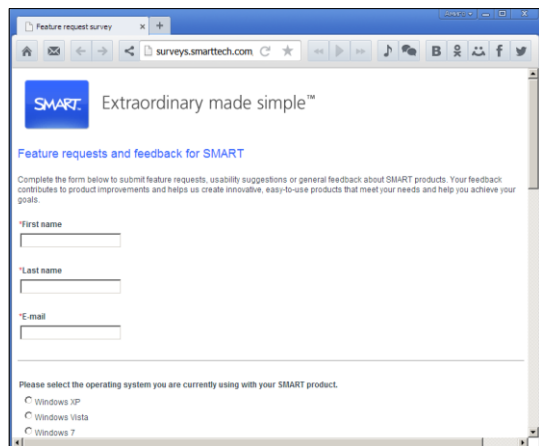


Fig. 1.45. Completarea formularului (En).

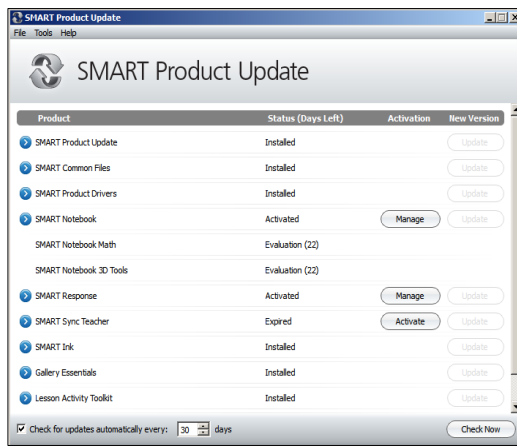


Fig. 1.46. Înnoirea produsului SMART (En).

• **About SMART Notebook** (*Despre SMART Notebook*) – lansează o fereastră de dialog cu acest nume, în care găsim descrierea softului educațional **SMART Notebook** inclusiv: licență, proprietate intelectuală și asistență tehnică, Fig. 1.47.a și Fig. 1.47.b.

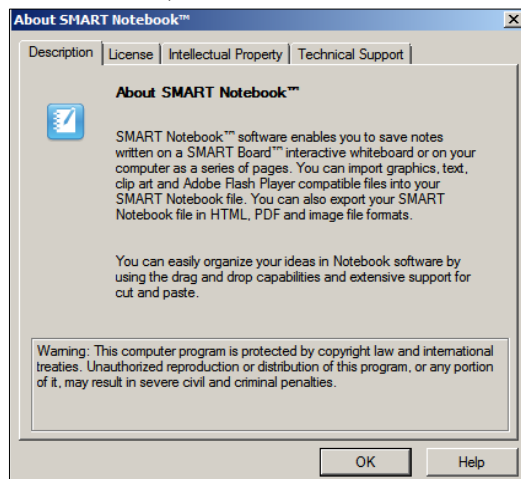


Fig. 1.47.a. Descrierea produsului SMART Notebook (En).

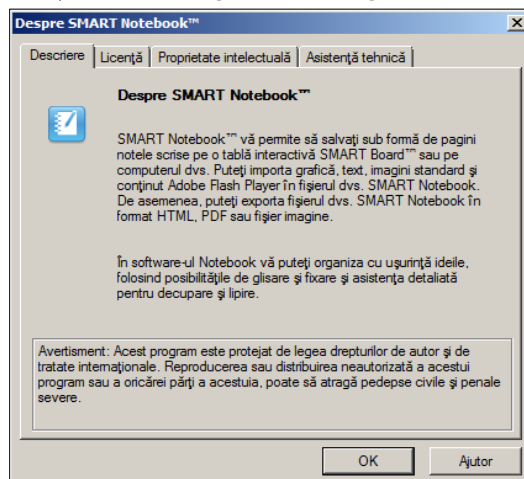


Fig. 1.47.b. Descrierea produsului SMART Notebook (Ro).

### c. Bara de instrumente Standard (Standard Toolbar).

Această bară, implicit, include diverse butoane (comenzi) prezentate, mai jos, în Fig. 1.48. Observăm că în această bară instrumentele sunt clasificate în trei grupuri, primele două grupuri le formează instrumentele de acțiune, pe când ul-

timul grup îl formează instrumentele Standard. Mai există și al patrulea grup – *Meniul contextual*, care la moment lipsește. Acesta apare doar în cazul în care este activat unul din butoanele din al treilea grup, excepție face butonul **Select** (*Selectare*) – în forma unei săgeți orientată spre stânga.



Fig. 1.48. Bara de instrumente Standard.

În aplicația SMART Notebook pentru rezolvarea rapidă a unor probleme, recent apărute, utilizăm funcția **Help** (*Ajutor*). Acesta reprezintă un ghid interactiv ce conține informații despre modul de utilizare a programului SMART Notebook.

În cazul în care poziționăm indicatorul mouse-ului pe un oarecare buton activ, din această bară, se afișează notița explicativă **ScreenTip** (*Sugestii de ecran*) ce semnifică funcția butonului respectiv.

Să descriem succint funcțiile comenzilor din această bară, începând de la stânga spre dreapta:



**Previous Page** (*Pagina anterioară*) – activează pagina (slide-ul) anterioară din documentul curent;



**Next Page** (*Pagina următoare*) – activează pagina (slide-ul) următoare din documentul curent;



**Undo** (*Anulare*) – anulează ultimele operații efectuate asupra conținutului documentului curent;



**Redo** (*Refacere*) – întoarce ultimele operații anulate asupra conținutului documentului curent;



**Open File** (*Deschidere fișier*) – deschide un document existent \*.notebook;



**Add Page** (*Adăugare pagină*) – adaugă o pagină nouă în documentul curent;



**Delete Page** (*Ștergere pagină*) – șterge una sau mai multe pagini selectate din documentul curent;



**Save** (*Salvare*) – afișează pe ecran fereastră de dialog cu numele **Save As** (*Salvare ca*), Fig. 1.49 (doar prima dată când e lansată) în care alegem locul unde vrem să salvăm documentul, introducem numele lui, după care activăm butonul **Save** (*Salvare*). În cazul în care documentul deja are nume, activând această comandă de câte ori este nevoie, documentul se va salva, în același loc, cu același nume cu toate modi-

ficările efectuate, acesta având extensia \*.notebook. Butonul (comanda) respectiv este echivalent cu comanda **Save** (Salvare) din meniul **File** (Fișier).

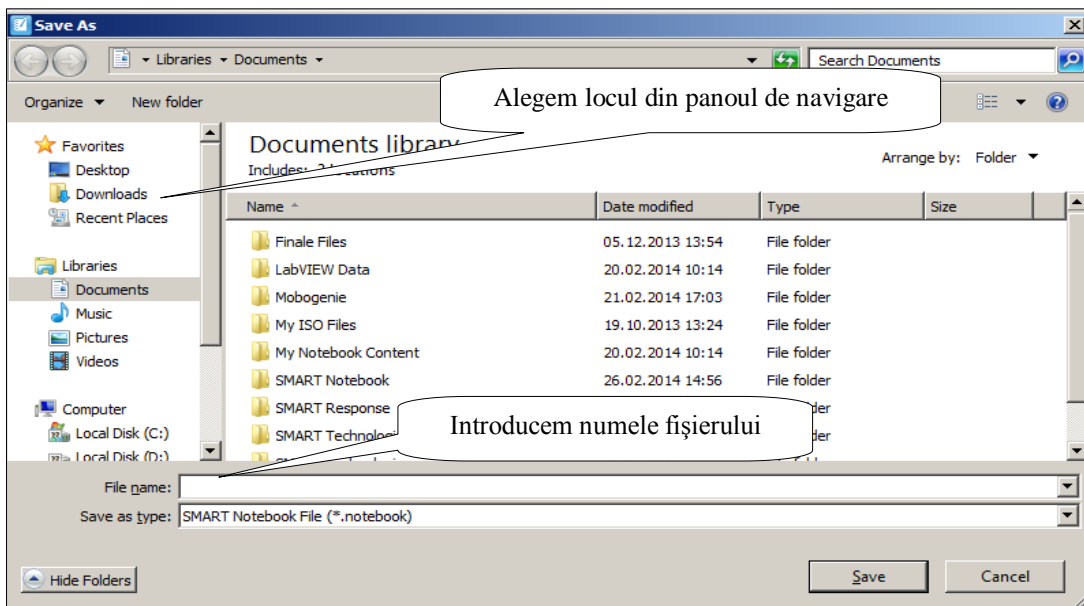


Fig. 1.49. Salvarea documentului curent pentru prima dată (En).



**View Screens** (Vizualizare ecrane) – activând acest buton, pe ecran se afișează lista următoarelor comenzi, Fig. 1.50.a și Fig. 1.50.b;

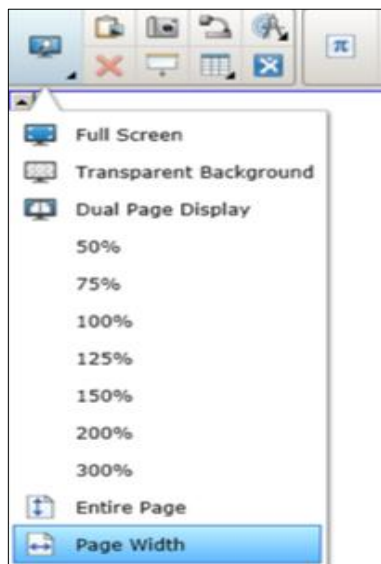


Fig. 1.50.a. Butonul View Screens activat (En).

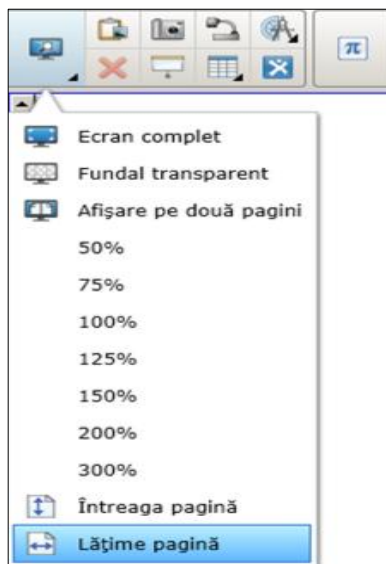


Fig. 1.50.b. Butonul Vizualizare ecrane activat (Ro).



**Paste** (Lipire) – lipește/inserează conținutul memoriei temporare (Clipboard) în locul destinație (pe pagina curentă);





**Screen Capture** (*Captură de ecran*) – afișează pe ecran o fereastră de program, Fig. 1.51.a sau Fig. 1.51.b, depinde de, cum este configurat programul, în limba engleză sau în limba română sau în orice altă limbă:

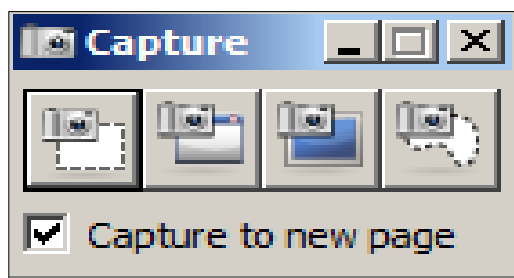


Fig. 1.51.a. Fereastra Capture.

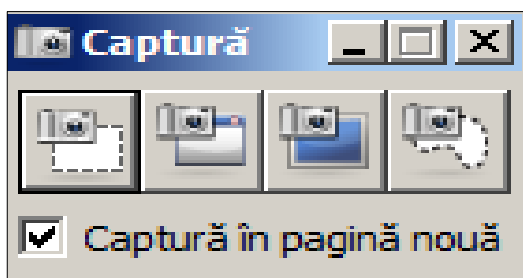


Fig. 1.51.b. Fereastra Captură.

- **Area Capture** (*Captură zonă*) – captează o porțiune dreptunghiulară, selectată de către utilizator, din orice aplicație deschisă, chiar și din **Internet** și o lipește în pagina curentă sau într-o pagină nouă a documentului curent. Totul depinde de comanda **Capture to new page** (*Captură în pagină nouă*), dacă este activată sau nu. În urma activării acesteia, observăm că indicatorul mouse-ului își schimbă forma. În cazul în care executăm doar clic pe o oarecare interfață a unui program, site etc., atunci se captează întreaga imagine a ecranului;

- **Area Shaded Capture** (*Captură zonă hașurată*) – captează doar interfața grafică a oricărei ferestre active sau o parte hașurată a acesteia pe care se execută clic. De asemenea, imaginea captată se lipește în pagina curentă sau într-o pagină nouă a documentului curent;

- **Full Screen Capture** (*Captură de ecran*) – captează imaginea ecranului, afișează o fereastră de dialog, Fig. 1.52.a sau Fig. 1.52.b, după care trecem în acea aplicație, imaginea căreia vrem să o captăm, apoi activăm butonul OK. De asemenea, imaginea captată se lipește în pagina curentă sau într-o pagină nouă a documentului curent;



Fig. 1.52.a. Fereastra Select Display (En).



Fig. 1.52.b. Fereastra Selectare afișaj (Ro).

- **Freehand Capture** (*Captură Freehand*) – captează o porțiune selectată arbitrar, în pagina curentă sau într-o pagină nouă a documentului curent, din orice





aplicație deschisă, chiar și din Internet. Are practic aceeași funcție ca și funcția primului buton, numai că, selectarea domeniului nu e dreptunghiulară, dar e arbitrară. De asemenea, dacă se execută clic, atunci se captează întreaga imagine a ecranului, indiferent de aplicația activată.

Efectuând diverse operații asupra unor interfețe grafice, utilizând atât butonul **Area Capture** (*Captură zonă*), cât și butonul **Freehand Capture** (*Captură Freehand*), se pot crea asemenea situații, când fundalul părții captate nu coincide cu fundalul zonei de lucru. Pentru aceasta selectăm imaginea captată, apoi din meniul contextual ale acesteia, lansăm comanda **Set Picture Transparency** (*Stabilire transparență imagine*), după care executăm clic în locurile unde dorim ca fundalul acesteia să coincidă cu fundalul zonei de lucru. Dacă în procesul acestei operații, din greșeală, ștergem o altă culoare, adică s-a executat clic pe un alt element din imaginea captată, atunci încă o dată executăm clic, pe același element, pentru a anula operația nedorită. Această facilitate, nu înlocuiește funcțiile unui redactor grafic, dar ne ajută, să scăpăm de unele culori ale fundalului nedorite. În rezultat, fundalurile acestora coincid.



**SMART Document Camera** (*Camera Documente SMART*) – inserează o imagine de pe Camera Documente SMART, dacă este conectată la calculator;



**Measurement Tools** (*Instrumente de măsură*) – afișează pe ecran o listă de instrumente de măsură din care selectăm instrumentul necesar: **Insert Ruler** (*Inserare riglă*) , **Insert Protractor** (*Inserare raportor*) , **Insert Geodreieck** (*Inserare Geodreieck*)  și **Insert Compass** (*Inserare compas*) .

În softul educațional **SMART Notebok** sunt încorporate patru instrumente de măsură digitale, care ne permit să desenăm diverse figuri geometrice. Fiecare dintre ele au zone active, ce permit modificarea parametrilor acestora. În imaginea din Fig. 2.45 sunt prezentate următoarele instrumentele de măsură: **Ruler** (*Riglă*), **Protractor** (*Raportor*), **Geodreieck Protractor** (*Echer raportor*), **Compass** (*Compas*).

Toate instrumentele de măsură pe care urmează să le descriem, sunt compuse din câteva zone/părți interactive. Să descriem aspectul și funcțiile acestora în ordinea cum sunt afișate în panoul contextual din bară:



#### **Riglă digitală:**

1. Zona centrală de culoare închisă, permite deplasarea riglei în pagină;
2. Zona gradată de sus și de jos, permite rotirea riglei, în partea stângă se afișează, într-un cerc, mărimea unghiului în grade;
3. Săgeata verde, activând-o, permite de a schimba scara, sus sau jos;
4. Zona din dreapta, având culoarea puțin mai deschisă, permite micșorarea, mărirea lungimii riglei.

Cu ajutorul **Riglei digitale** avem posibilitate să desenăm linii drepte de diferite lungimi, unghiuri etc.



**Raportorul digital**, ca și rigla posedă câteva zone interactive:

1. Zona centrală de culoare închisă, permite deplasarea raportorului în pagină (slide);
2. Zona gradată de sus, permite rotirea raportorului, de asemenea, în centru, se afișează, într-un cerc, mărimea unghiului față de linia orizontală, în grade;
3. Zona din mijloc, dintre aceste două zone anterior descrise, permite mărirea dimensiunii raportorului;
4. Cerculețul din partea stângă-jos, permite de a-l dezvălui până la 360°;
5. Activându-l, apar încă trei elemente: *două cercuri* de culoare verde și surie, care permit de a configura unghiul la mărimea necesară și *o săgeată* verde care copie unghiul configurat, pe pagină (slide).

În afară de unghiuri, cu ajutorul **Raportorului digital** avem posibilitate să desenăm un cerc, un arc, unghiuri diverse etc.



**Echerul Raportor digital**, ca și **Raportorul digital** posedă câteva zone interactive:

1. Zona centrală, permite deplasarea instrumentului în pagină;
2. Zona gradată de sus, permite rotirea instrumentului, de asemenea, în centru, ca și la celelalte instrumente, se afișează, într-un cerc mărimea unghiului, față de linia orizontală, în grade;
3. Zona din mijloc, de culoare galbenă, permite mărirea dimensiunii instrumentului;


Pe marginile laturilor acestuia, avem posibilitate să tragem linii, pentru a desena diverse figuri geometrice.





**Compasul digital**, ca și celelalte instrumente posedă câteva zone interactive:


1. Piciorul din stânga permite deplasarea acestuia pe pagină;
2. Piciorul din dreapta care conține creionul, permite de a selecta raza cercului;
3. Creionul, permite de a desena cercul pe pagină (activăm creionul și-l menținem apăsat, rotindu-l în direcția dorită);
4. Cercul verde, schimbă poziția compasului.


Culoarea, tipul și grosimea liniei cu care se desenează cercul îl putem modifica. În timpul rotiri compasului, în zona de sus a acestuia se afișează numărul de grade și raza cercului cu care se desenează.

 **Delete** (*Ștergere*) – șterge obiectul sau obiectele selectate din pagina curentă;

 **Show/Hide Screen Shade** (*Afișare/Ascundere mască ecran*) – aplică o mască pe pagina curentă, cu posibilitatea descoperirii acesteia, trăgând-o în direcția necesară, pe verticală sau pe orizontală, totul depinde de activitate;

 **Table** (*Tabel*) – inserează un tabel pe pagina curentă din câte coloane și linii dorim;


 **SMART Exchange** (*SMART Exchange*) – lansează comunitatea on-line a cadrelor didactice care permite schimbul de activități, de idei, de intuiții etc.;

 **Show/Hide Math Buttons** (*Afișează/Ascunde butoane matematice*) – afișează/ascunde următoarele butoane matematice:

- ✓ **Graphs** (*Grafice*) – afișează o listă de opțiuni ce permit de a crea diverse tipuri de grafice;
- ✓ **Graph Tables** (*Tabele grafic*) – inserează un tabel grafic, în pagina curentă, implicit, din două coloane și din câte rânduri selectăm, exact ca și în Fig. 1.23.a – Fig. 1.23.b;
- ✓ **Irregular Polygons** (*Poligoane neregulate*) – afișează la rândul său trei tipuri de poligoane neregulate, pe care le putem desena executând clic în pagina curentă, de atâtea ori, până când construim figura dorită;
- ✓ **Ecuations** (*Ecuatii*) – lansează editorul de formule, cu ajutorul căruia putem insera în pagină diverse formule sau diverse expresii matematice, exact ca și în Fig. 1.28.

Activând butonul **Graphs** (*Grafice*) afișează, la rândul său, următoarea listă de opțiuni, cu următoarele funcții:

- ✓ **Graphs Wizard** (*Asistent grafice*) – afișează pe ecran o fereastră de dialog din care selectăm tipul de grafic pe care vrem să-l inserăm: **Cartesian** (*Cartezian*), **Quadrant** (*Cvadrant*) sau **Number Line** (*Axă gradată*);
- ✓ **Cartesian Graph** (*Grafic cartezian*) – creează grafice carteziene;
- ✓ **Quadrant Graph** (*Diagramă cvadrantă*) – creează diagrame cvadrante;
- ✓ **Line Graph** (*Grafic linii*) – inserează o axă gradată.

 **Show/Hide SMART Response buttons** (*Afișare/ascundere butoane Răspuns SMART*) afișează/ascunde următoarele butoane:

- ✓ **Start/Stop Question** (*Pornire/Oprire evaluare*) – lansează/oprește evaluarea grupei respective;
- ✓ **Insert Question** (*Introduce întrebarea*) – inserează itemi pentru evaluare, apare pe ecran fereastra de dialog cu acest nume, din care alegem tipul de

întrebare pe care dorim să-l introducem, după care introducem întrebarea și răspunsurile respective, apoi indicăm răspunsul (-le) corect (-e), exact ca și în Fig. 1.31.a – Fig. 1.31.e;



**Select** (*Selectare*) – activează instrumentul de selectare al obiectelor de pe pagina curentă, cu excepția celor blocate. Unicul instrument din grup, care activându-l nu lansează alte instrumente, ceea ce înseamnă că acesta nu dispune de proprietăți variabile. Se utilizează pentru selectarea și mutarea obiectelor în zona de lucru. Se activează cu un clic sau acționând combinația de taste **Ctrl+1**, obiectul selectat, se deosebește de cel neselectat, Fig. 1.53.a;



**Shapes** (*Forme*) – la activarea acestui buton, se afișează un panou contextual ce conține diverse forme, culori de umplere și de linie pentru forma selectată, tipul de linie, transparență etc., Fig. 1.53.b;



Fig. 1.53.a. Butonul Select activat.



Fig. 1.53.b. Butonul Shapes activat.



**Regular Polygons** (*Poligoane regulate*) – la activarea acestui buton, se afișează un panou ce conține diverse figuri cu laturi egale, culori de umplere și de linie pentru figura selectată, tipul de linie și gradul de transparență, Fig. 1.54.a și Fig. 1.54.b;



Fig. 1.54.a. Butonul Regular Polygons dezactivat.



Fig. 1.54.b. Butonul Regular Polygons activat.



**Fill (Umplere)** – la activarea acestui buton, se afișează un panou contextual ce conține o paletă de culori și gradul de transparență. De aici, selectăm o culoare de umplere, care ulterior o aplicăm doar formelor sau figurilor închise și configurăm gradul de transparență, Fig.1.55;

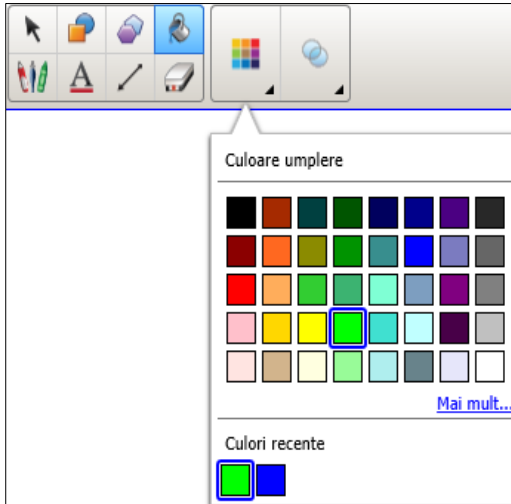


Fig. 1.55. Selectarea culorii de umplere și configurarea gradului de transparență.

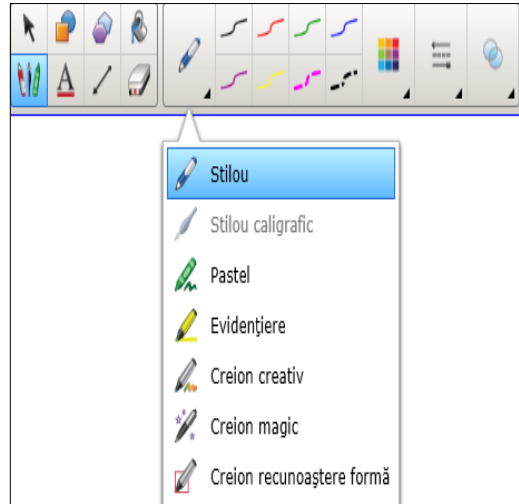



Fig. 1.56. Selectarea creionului pentru desenare.



**Pens (Creioane)** – afișează o listă de instrumente și culori diverse cu care desenăm, cu posibilitatea selectării tipului de linie și a gradului de transparență, Fig. 1.56. Aceste creioane, detaliat sunt descrise anterior, la meniul **Tools (Instrumente)**, Fig. 1.37.a și Fig. 1.37.b. Acesta se activează executând clic pe el sau acționând combinația de taste **Ctrl+2** și se folosesc pentru lucrul cu cerneala digitală, adică pentru notele scrise de mână și desenarea pe suprafața de lucru. Tipul creionului se modifică în funcție de care dintre ele este selectat.

Să descriem posibilitățile și caracteristicile instrumentului **Creative Pen (Creion creativ)** . Acesta se folosește pentru a înfrumuseța și a decora în diferite nuanțe lecțiile noastre. Implicit, conține opt șabloane de cerneală, formate din diferite nuanțe, imagini, care ne ajută să îmbogățim lecția.

Principala caracteristică a acestuia constă în faptul că putem crea cerneală digitală, pentru acest tip de creion, utilizând următoarele două modalități de adăugare a acestuia, și anume de a crea un șablon personal:

1. dintr-o imagine existentă de pe calculator;
2. dintr-o imagine desenată manual în acest program.

**Metoda I.** Pentru a crea un șablon de cerneală digitală pentru *Creionul creativ*, utilizând o imagine existentă, procedăm astfel:

1. Selectăm creionul creativ;
2. Activăm fila **Properties** (*Proprietăți*) din **Side Bar** (*Bara laterală*);
3. Activăm butonul **Line Style** (*Stil linie*)
4. Selectăm o grosime mai mare pentru *Creionul creativ* din câmpul **Thickness** (*Grosime*);
5. Din câmpul **Pattern** (*Tipar*), activăm opțiunea **Use a custom stamp image** (*Utilizare imagine personalizată șampilă*), Fig. 1.57.a și Fig. 1.57.b;

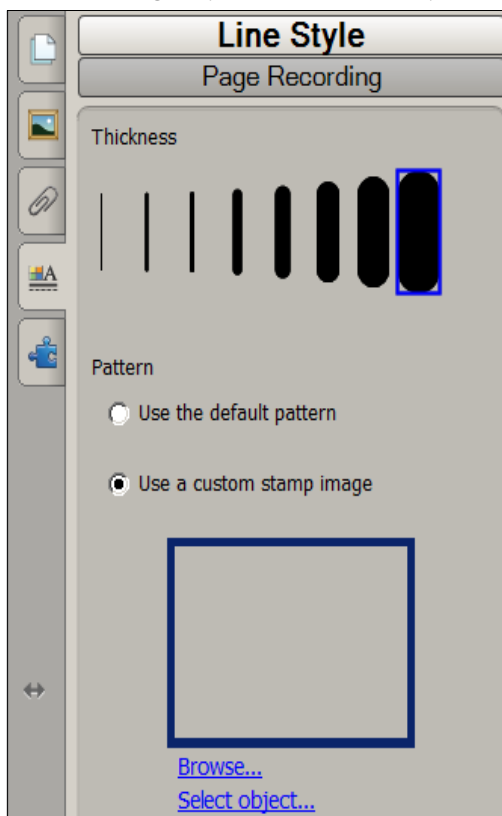


Fig. 1.57.a. Crearea unui șablon de cerneală digitală (En).

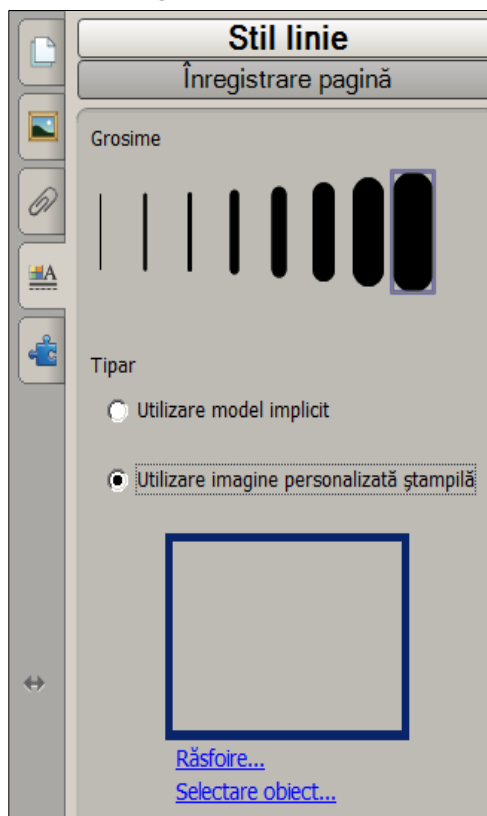


Fig. 1.57.b. Crearea unui șablon de cerneală digitală (Ro).

6. Lansăm comanda **Browse** (*Răsfoire*), pe ecran se afișează o fereastră de dialog cu numele **Insert Image File** (*Inserare imagine fișier*);
7. Căutăm imaginea necesară și o selectăm;
8. Activăm butonul **Open** (*Deschidere*), observăm că în panoul afișat, din câmpul **Pattern** (*Tipar*) într-un dreptunghi de culoare albastră închisă s-a inserat imaginea selectată, în cazul dat este imaginea unui trandafir;
9. Desenăm cu *Creionul creativ* în zona de lucru sau scriem un text oarecare și observăm că am modificat cerneala digitală, aceasta devenind imaginea selectată anterior, adică un trandafir. În imaginea din Fig. 1.58 se vede clar că este scris cuvântul **Creativ**, creionul preluând imaginea unui trandafir de culoare roșie.

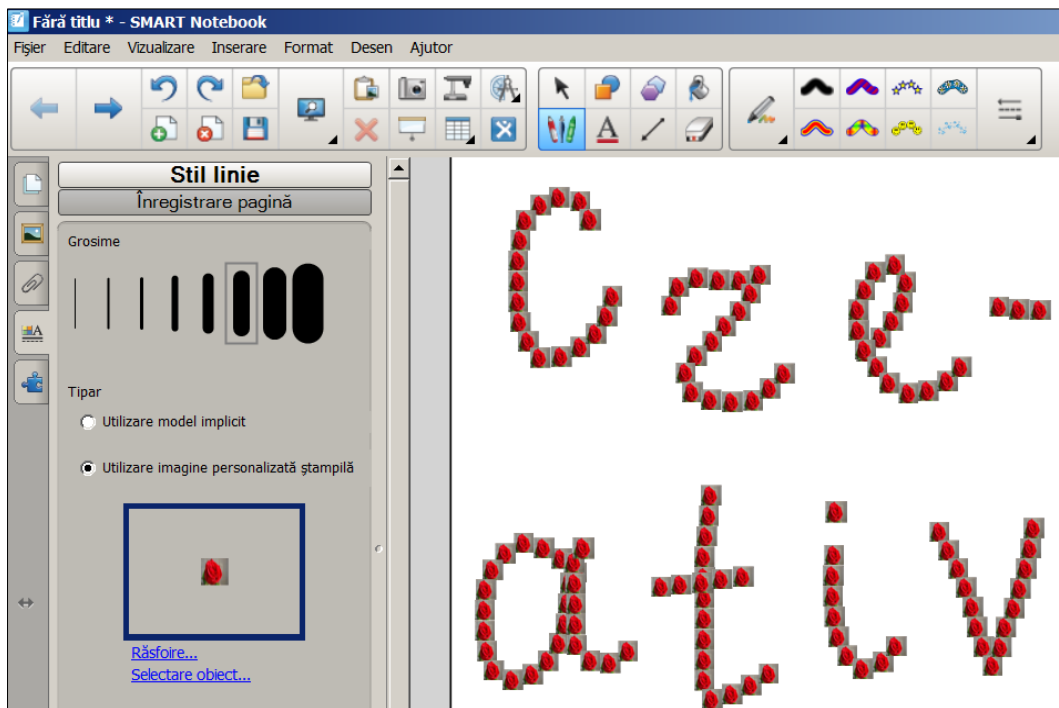



Fig. 1.58. Șablonul de cerneală digitală creat dintr-o imagine existentă (trandafir).

10. Activăm butonul **Save Tool Properties** (*Proprietăți instrument Salvare*) pentru a salva acest șablon alături de cele implicite;

11. Renunțăm, activând opțiunea **Use the default pattern** (*Utilizare model implicit*) și din nou activăm butonul de mai jos, din același panou cu numele **Save Tool Properties** (*Proprietăți instrument Salvare*).

**Metoda II.** Pentru a crea un șablon de cerneală digitală pentru creionul creativ, utilizând o imagine desenată manual, procedăm în felul următor:

1. Desenăm o imagine cu stiloul ;
2. Grupăm obligator imaginea desenată, dacă este nevoie;
3. Mărim grosimea liniei din care este creată imaginea, de asemenea, dacă este nevoie;
4. Activăm *Creionul creativ*;
5. Activăm fila **Properties** (*Proprietăți*);
6. Din câmpul **Pattern** (*Tipar*), activăm opțiunea **Use a custom stamp image** (*Utilizare imagine personalizată ștampilă*);
7. Lansăm comanda **Select Object** (*Selectare obiect*), observăm că alături de creion (indicator) apare un dreptunghi creat dintr-o linie întreruptă;
8. Executăm clic pe o latură a imaginii desenate;
9. Desenăm cu *Creionul creativ* în zona de lucru sau scriem un text oarecare și observăm că am modificat cerneala digitală, aceasta devenind imaginea desenată de noi anterior, adică o floare din trei petale, Fig. 1.59;



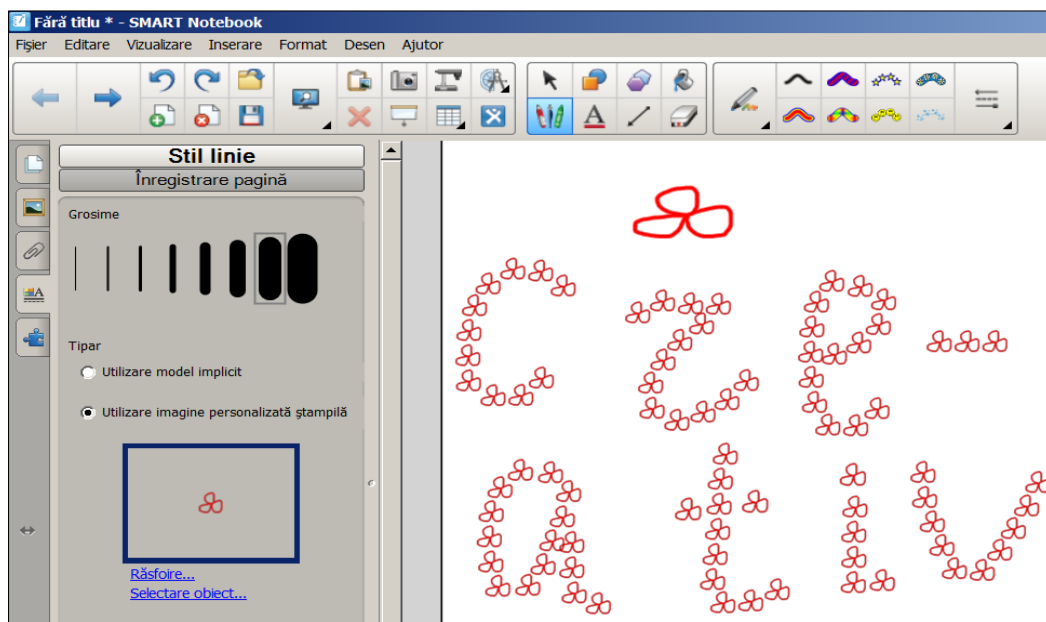


Fig. 1.59. Șablonul de cerneală digitală creat dintr-o imagine desenată recent.

10. Activăm butonul **Save Tool Properties** (*Proprietăți instrument Salvare*) pentru a salva acest șablon alături de cele implicite;

11. Renunțăm, activând opțiunea **Use the default pattern** (*Utilizare model implicit*) și din nou activăm butonul **Save Tool Properties** (*Proprietăți instrument Salvare*).

Creionul creativ ne dă posibilitate să utilizăm nu numai șabloanele prestabilite de cerneală digitală, dar și să desenăm și să scriem orice text cu imagini personale de pe calculatorul nostru sau desenate recent în zona de lucru a acestui program SMART Notebook.



**Text** (*Text*) - activându-l se afișează panoul contextual ce conține diferite elemente de formatare, fie la nivel de caracter, fie la nivel de paragraf: fonturi, mărimi, stiluri (**aldin**, *cursiv*, subliniat), culori pentru text, opțiuni pentru text (tăiere cu o linie, indici, exponenți, inserare simbol, verificare ortografie, text vertical, marcatori, numerotare, micșorare indentare, mărire indentare) și gradul de transparență, Fig. 1.60;

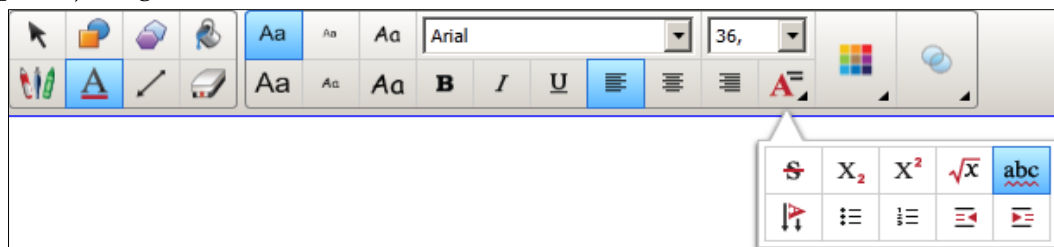



Fig. 1.60. Butonul Text, activat.

 **Lines (Linii)** - afișează o listă de diverse tipuri de linie, culori, stiluri, grad de transparență, cu care putem desena în pagină, executând clic sau prin glisare, Fig. 1.61;

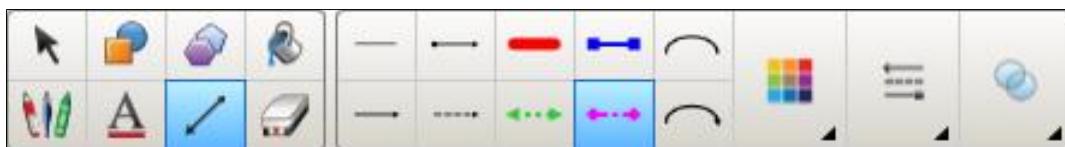


Fig. 1.61. Butonul Lines, activat.



 **Eraser (Radieră)** - afișează o listă de radiere de diferite dimensiuni: mică, medie și mare după care selectăm una din ele, pentru a șterge ceea ce a fost scris doar cu diverse creioane digitale, Fig. 1.62.




Fig. 1.62. Butonul Eraser, activat.

d. Butonul Personalizare bară de instrumente (Customize the toolbar) ;

Acest buton este plasat în dreapta *Barei de instrumente Standard*, activându-l, se afișează o fereastră de dialog cu acest nume, în care procedăm exact ca și în Fig. 1.16.a - Fig. 1.17.b, meniul **View (Vizualizare)**, din care avem posibilitate să adăugăm butoane în această bară sau să le excludem din ea. De asemenea, putem restabili atât *Bara de instrumente Standard* la forma implicită, cât și proprietățile instrumentelor respective.

e. Butonul Deplasare bară de instrumente în partea superioară/inferioară a ferestrei (Move toolbar to top/bottom of window) ;

Acest buton de asemenea, este plasat în dreapta *Barei de instrumente Standard*, sub butonul descris anterior în punctul (d), activându-l permite deplasarea barei de instrumente în partea superioară/inferioară a ferestrei programului SMART Notebook. Implicit, bara ce-l conține este plasată în partea superioară (de sus) a ferestrei, în cazul în care utilizatorul nu are acces comod la instrumentele necesare din bară, aceasta  poate fi plasată în partea inferioară (de jos) a ferestrei, activând-l.

f. Bară laterală (Side Bar);

*Bara laterală*, implicit, este plasată în stânga ferestrei programului dar, la fel, ca și *Bara de instrumente Standard*, poate fi plasată în dreapta ferestrei programului

SMART Notebook împreună cu elementele respective ale ei, activând butonul sau trăgând-o în locul destinație. Aceasta conține șase file care, la rândul său, fiecare răspunde de funcțiile sale, Fig. 1.63:

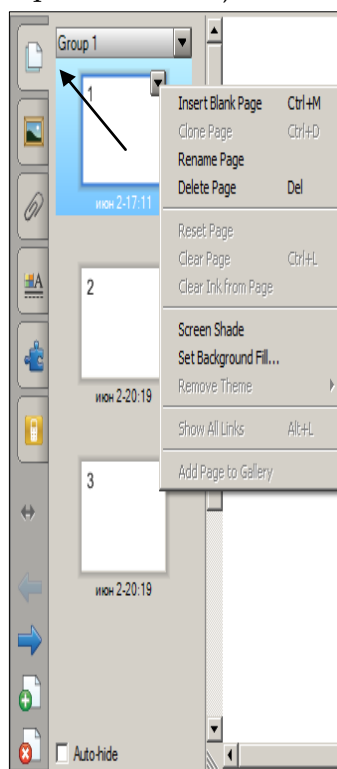


Fig. 1.63. Side Bar cu fila Page Sorter activă.

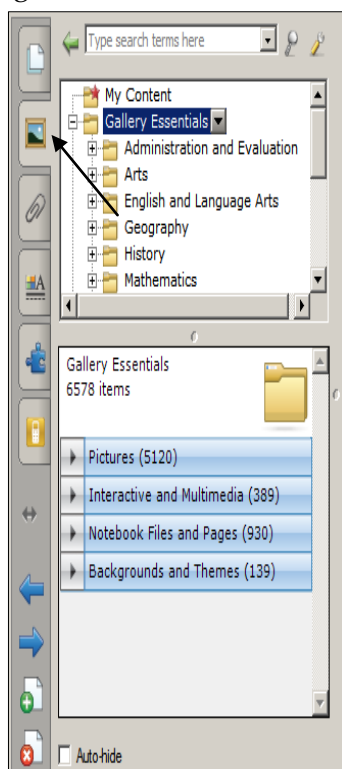


Fig. 1.64. Side Bar cu fila Gallery activă.

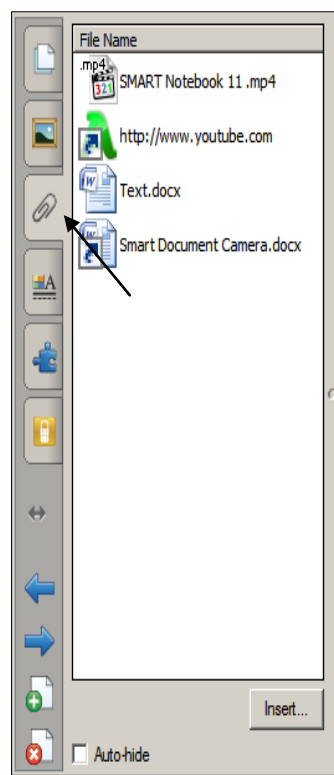


Fig. 1.65. Side Bar cu fila Attachments activă.

- **Page Sorter** (Sortare pagină) – permite accesul și vizionarea paginilor existente, afișează pe ecran, toate paginile pe care le conține documentul curent, și care ulterior le putem gestiona, de asemenea, prezintă toate paginile din fișierul curent în format imagini reduse. Acesta permite să organizăm paginile și să mutăm obiectele de la o pagină la alta;

- **Gallery** (Galerie) – permite accesul la colecția de imagini și resurse interactive și multimedia, afișează un panou împărțit în două secțiuni. În prima secțiune a panoului se conține structura arborescentă a dosarelor care, la rândul său, înglobează seturi de imagini și resurse interactive multimedia pentru diverse discipline: Biologie, Chimie, Fizică, Matematică, Muzică etc. Include clipart-uri, diverse fundaluri, conținuturi multimedia, fișiere \*.notebook, pagini pe care le putem utiliza la crearea unei lecții/activități practice pentru predarea/învățarea unei materii, imagini ale acestui conținut, date cu accesul la portalul profesorilor **SMART Exchange** precum și la alte resurse informaționale on-line. În a doua secțiune a

panoului se afișează conținutul obiectului selectat din prima secțiune: imagini, interactiv și multimedia, pagini și fișiere Notebook, fundaluri și teme etc., Fig. 1.64. *Galeria și posibilitățile acesteia, le vom descrie într-un capitol aparte;*

- **Attachments** (*Anexe*) – permite accesul la fișiere de diferite tipuri, afișează un panou în care avem posibilitate să atașăm copia unui document, o hiperlegătură (hiperlink), o scurtătură a unui obiect, o secvență video etc., care ne ajută ca în timpul orelor să avem acces mai rapid la datele respective, fie legate de un oarecare obiect din pagină sau nu, Fig. 1.65. Le putem atașa prin mai multe modalități, inclusiv utilizând butonul **Insert** (*Inserare*);

- **Properties** (*Proprietăți*) – permite accesul la formatarea obiectelor, afișează un panou în care avem posibilitate să aplicăm efecte de umplere obiectului (-lor) selectat (-e), stilul de linie, animația dorită, înregistrare pagină, transparență obiect etc., Fig. 1.66.a și Fig. 1.66.b.

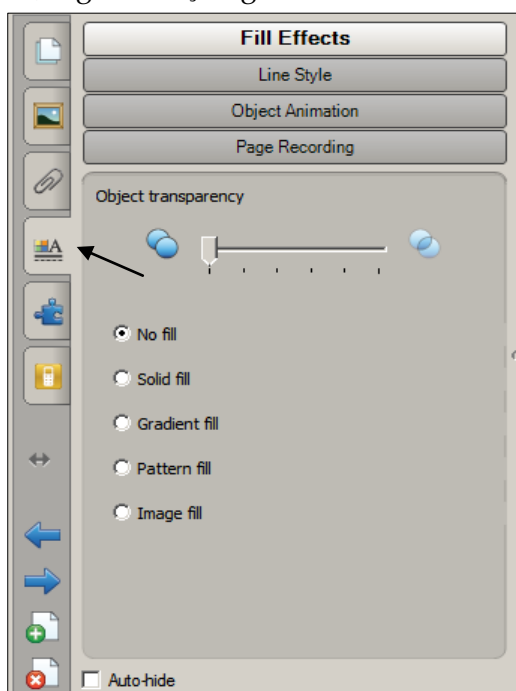


Fig. 1.66.a. Side Bar cu fila Properties activă (En).

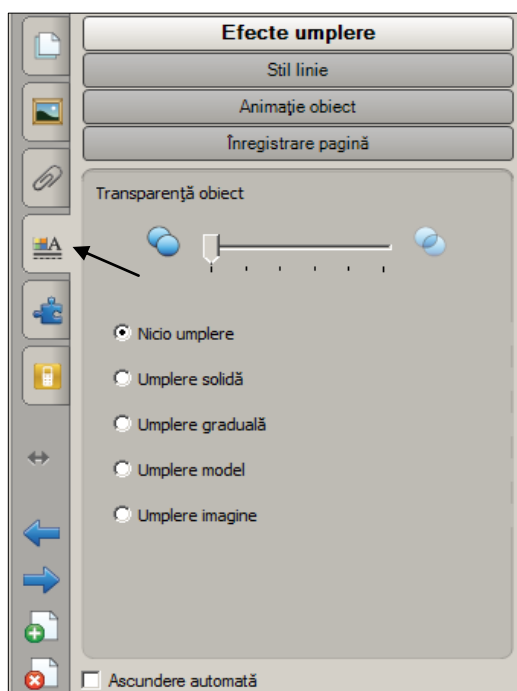


Fig. 1.66.b. Bara laterală cu fila Proprietăți activă (Ro).

- **Activity Builder** (*Generator de activități*) – permite accesul la crearea activităților interactive, afișează un panou în care putem crea activități de potrivire, de sortare, de identificare, de selectare, de etichetare, jocuri și multe altele, utilizând propriul conținut, Fig. 1.67.a și Fig. 1.67.b. Utilizând generatorul de activități, vom putea defini un obiect de pe pagină ca un obiect de activitate;

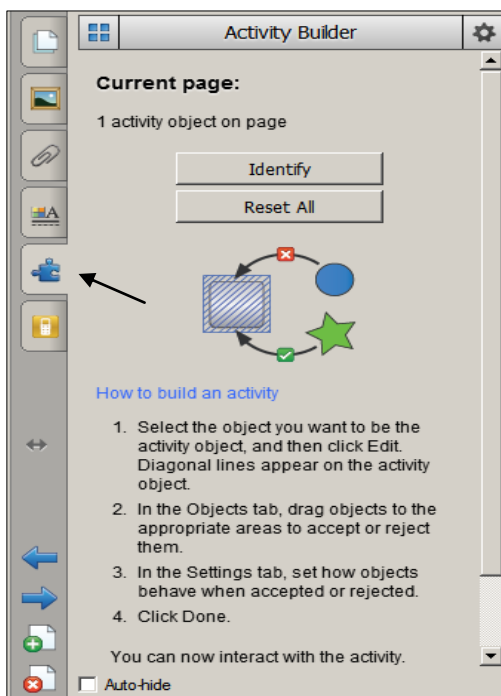


Fig. 1.67.a. Side Bar cu fila Activity Builder activă (En).

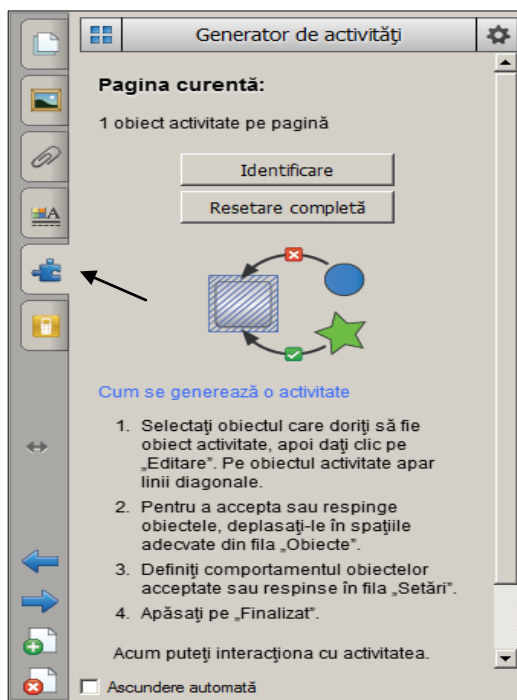


Fig. 1.67.b. Bara laterală cu fila Generator de activități activă (Ro).

- **SMART Response (Răspuns SMART)** - afișează un panou cu acest nume,

Fig. 1.68.a și Fig. 1.68.b.

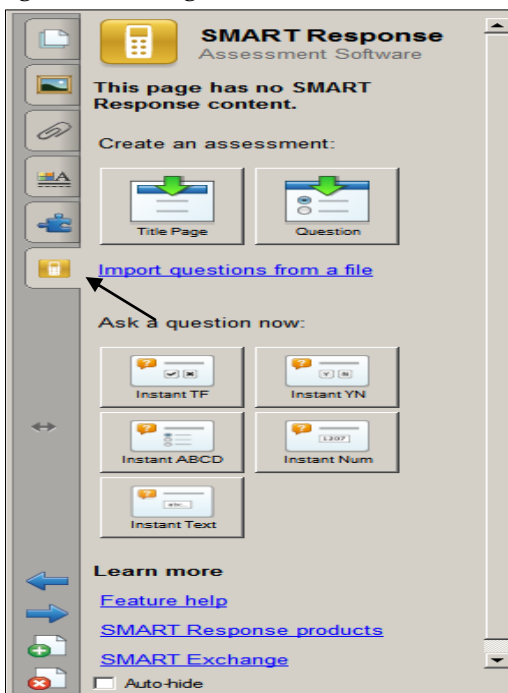


Fig. 1.68.a. Side Bar cu fila SMART Response activă (En).

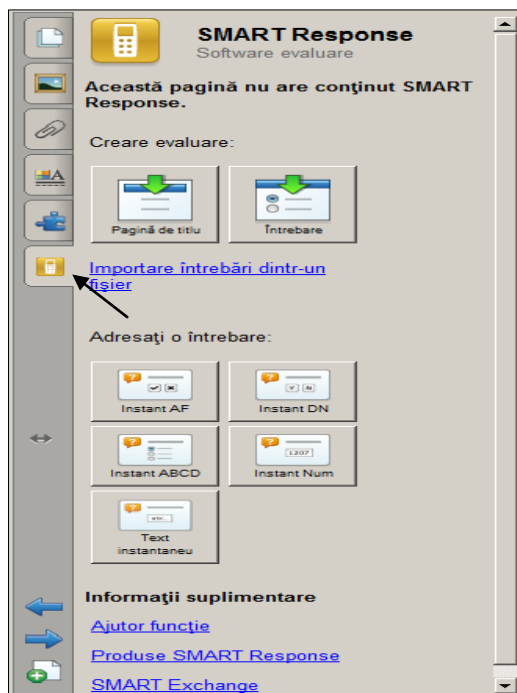


Fig. 1.68.b. Bara laterală cu fila Răspuns SMART activă (Ro).

Sistemul de răspuns interactiv este un instrument de evaluare creat pentru a facilita studiul. El ne ajută să formulăm itemi dintr-un test pentru a evalua cunoștințele instruiților, să colectăm rezultatele în urma rezolvării testului respectiv și totodată îi ajută pe instruiți să rezolve testul.

Butonul **Auto Hide** (*Ascundere automată*) plasat în partea stângă-jos a fiecărei file active, permite ascunderea acestuia la activarea zonei de lucru în cazul în care acesta este bifat.

g. Bară de derulare verticală (**Vertical Scroll Bar**) și bara de derulare orizontală (**Horizontal Scroll Bar**);

Atât bara de derulare verticală, cât și cea orizontală, exact ca și în alte aplicații, au funcția de a derula paginile documentului în sus în jos sau/și la stânga la dreapta, în cazul în care nu se văd toate datele. Există posibilitatea de a viziona spațiul de lucru la procentajul dorit, utilizând butonul **View Screens** (*Vizualizare ecrane*) din *Bara de instrumente Standard*. În cazul în care marginile zonei de lucru toate se văd, atunci barele sau nu funcționează sau nu-s afișate pe ecran, în caz contrar – ambele sunt afișate pe ecran și funcționează.

h. Zona de lucru (**Work Space**);

Zona de lucru ocupă cel mai mare spațiu din fereastra aplicației, în ea este plasat conținutul textual al cursului plus hiperlink-urile necesare procesului de predare-învățare-evaluare a temei derulate, inclusiv legături, tabele, teste, referințe, secvențe video și sonore etc. Ea afișează pagina curentă și permite să creăm, să edităm, să manipulăm diverse obiecte pe o pagină.

În timpul unei prezentări, e bine să afișăm fereastra SMART Notebook pe întreg ecranul, lansând comanda **Full Screen** (*Ecran complet*). Acest tip de vizualizare maximizează spațiul de lucru existent pentru a scrie notiție și a afișa pagini și, instantaneu dispar următoarele bare: *Bara de titlu*, *Bara laterală*, *Bara de activități* și apare toolbar-ul **Full Screen** (*Ecran complet*), Fig. 1.69.

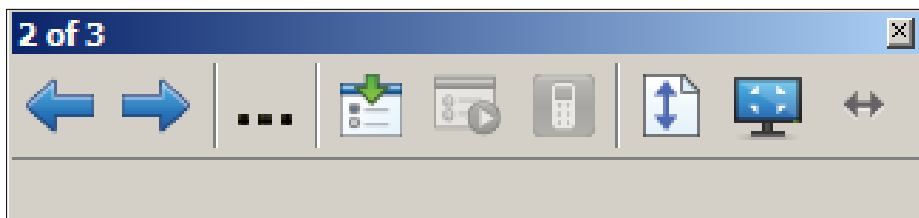



Fig. 1.69. Bara Full Screen.

La vizualizarea standard ne putem întoarce în orice moment, activând butonul **Exit Full Screen** (*Ieșire ecran complet*). Există posibilitatea de a afișa concomitent două pagini, în zona de lucru și, în acest caz, una dintre ele o putem fixa în așa mod ca, aceasta să fie afișată în continuare, atunci când vom selecta alte pagini.

Pentru aceasta procedăm astfel:

1. Activăm butonul **View Screens** (*Vizualizare ecrane*);
2. Lansăm comanda **Dual Page Display** (*Afișare pe două pagini*);
3. Selectăm pagina imediat după pagina pe care dorim să fie afișată în continuare;
4. Activăm butonul **Pin Page** (*Pagină de referință*) din *Bara de instrumente Standard*, dacă este adăugat, pentru a fixa pagina selectată.

Pentru a renunța, din nou selectăm pagina fixată și activăm același buton .

### 1.5. Bara de instrumente mobile


În afară de elementele ferestrei programului, mai există un alt element ce nu aparține interfeței acestei aplicații și anume – **Floating Tools** (*Bara de instrumente mobile*), plasată, implicit, în dreapta ecranului, instalată odată cu aplicația **SMART Notebook** și conține 9 butoane (comenzi). **Floating Tools** (*Bara de instrumente mobile*) este prezentă pe ecran indiferent de aplicația deschisă la moment, chiar și dacă nici o aplicație nu este deschisă o vedem pe **Desktop** (*Suprafața de lucru*), Fig. 1.70.a și Fig. 1.70.b, activând butonul cu săgeți, bara se afișează/se ascunde.



Fig. 1.70.a. Bara de instrumente mobile, afișată.



Fig. 1.70.b. Bara de instrumente mobile, ascunsă.

Mai jos de săgeți sunt plasate 12 puncte , dacă tragem de ele vom muta bara în stânga/în dreapta ecranului. În această bară există posibilitatea de a mai adăuga (comenzi)/exclde butoane, de asemenea, de a restabili bara la forma implicită. Pentru a afla funcția oricărui buton din bară, poziționăm indicatorul mouse-ului pe fiecare buton, în parte, observăm că se afișează o notiță explicativă

ce semnifică funcția butonului respectiv. Să descriem de sus în jos cele nouă butoane pe care le conține, implicit, această bară de instrumente mobile:

- **Select** (*Selectare*) – activează instrumentul de selectare a obiectelor de pe pagină, cu excepția celor blocate;
- **Pen** (*Stilou de culoare neagră*) – scrie sau desenează cu cerneală digitală, implicit, de culoare neagră (culoarea poate fi modificată);
- **Pen** (*Stilou de culoare roșie*) – scrie sau desenează cu cerneală digitală, implicit, de culoare roșie (culoarea poate fi modificată);
- **Highlighter** (*Evidențiere*) – evidențiază în cerneală digitală, implicit, de culoare galbenă (culoarea poate fi modificată);
- **Eraser** (*Radieră*) – șterge cerneala digitală (radiera poate fi modificată la altă mărime);
- **Right-click** (*Clic dreapta*) – activează sintagma mouse-ului clic dreapta;
- **Notebook** (*Aplicația Notebook*) – lansează software-ul SMART Notebook;
- **Keyboard** (*Tastatură*) – lansează tastatura virtuală SMART;
- **Customize** (*Personalizare*) – personalizează *Bara de instrumente mobile*.

Pentru a adăuga/exclude butoane în *Bara de instrumente mobile*, procedăm astfel:

I. Activăm butonul **Customize** (*Personalizare*), se afișează pe ecran o fereastră cu numele **Customize Floating Tools** (*Personalizare instrumente mobile*), Fig. 1.71.a și Fig. 1.71.b;



Fig. 1.71.a. Fereastra *Customize Floating Tools* (En).

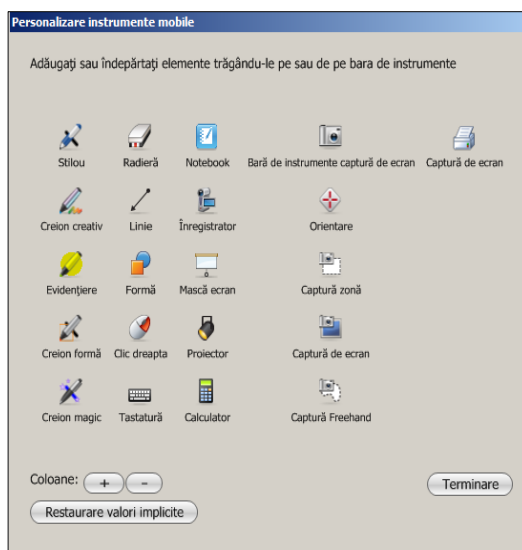


Fig. 1.71.b. Fereastra *Personalizare instrumente mobile* (Ro).

II. Tragem butonul din fereastră pe *Bara de instrumente mobile* pentru a-l adăuga în ea;



III. Tragem butonul de pe bara de instrumente mobile pe un alt spațiu din afara barei, pentru a-l exclude din ea;

IV. Activăm butonul **Done** (*Terminare*).

Pentru a restabili *Bara de instrumente mobile* la forma ei implicită, activăm butonul **Restore Defaults** (*Restaurare valori implicite*) din aceeași fereastră, într-un final bara capătă forma inițială.

Funcțiile instrumentelor (comenzilor) pe care le putem adăuga pe *Bara de instrumente mobile* au fost descrise anterior în acest capitol.

### Concluzii la capitolul 1

În capitolul intitulat „*Tabla interactivă. Lansarea și prezentarea interfeței grafice a ferestrei softului educațional SMART Notebook*” am făcut cunoștință cu instrumentul didactic, profesional și interactiv – *Tabla interactivă* și cu softul educațional *SMART Notebook* destinat elaborării prezentărilor interactive.

Conform finalităților de învățare stipulate la începutul capitolului, am învățat să identificăm diverse tipuri de table, analizând diferența dintre acestea.

Am învățat caracteristicile tablelor interactivă și clasică atât din punct de vedere *ergonomic*, cât și din punct de vedere *didactic*, de unde putem conchide că *tabla interactivă* este instrumentul potrivit pentru predare-învățare-evaluare, atât în instituțiile de învățământ universitar, preuniversitar cât și preșcolar.

Am învățat cum se unește *tabla interactivă* cu calculatorul și proiectorul video, de asemenea am făcut cunoștință cu modurile de lansare și funcțiile softului educațional *SMART Notebook* fără de care este imposibil de a preda o materie utilizând *tabla interactivă*.

Am făcut cunoștință cu elementele interfeței grafice ale ferestrei softului educațional *SMART Notebook*, cu comenzile incluse în meniurile existente. Acestea ne vor ajuta, pe fiecare dintre noi, să pregătim corect materia pentru predare-învățare-evaluare a unei lecții utilizând instrumentele descrise.

În cele din urmă, am învățat cum să utilizăm funcția **Help** (*Ajutor*) care ne va ajuta, ori de câte ori vom avea nevoie, să aflăm ceva necunoscut legat de comenzile necesare ale softului respectiv. De asemenea, am făcut cunoștință cu structura barei de instrumente mobile și am învățat funcțiile instrumentelor din această bară.

## 2. FUNCȚIONALITĂȚILE INSTRUMENTELOR DIN BARA STANDARD ALE SOFTULUI EDUCAȚIONAL SMART NOTEBOOK. PROBLEME REZOLVATE

### Finalități de învățare

*La finele studierii temei respective și după realizarea exemplelor rezolvate, cadrul didactic/utilizatorul va fi capabil:*

- să orienteze corect tabla interactivă;
- să identifice funcționalitățile instrumentelor (comenzilor) din Bara de instrumente Standard;
- să aplice în practică problemele rezolvate;
- să creeze diverse activități interactive la unitatea de curs pe care o predă, după mostrele prezentate;
- să creeze diverse activități interactive personale, utilizând instrumentele din Bara de instrumente Standard.


### 2.1. Orientarea tablei interactive

Pentru ca *tabla interactivă* să funcționeze la parametrii optimali, este necesar să o orientăm încă de la prima utilizare, pentru ca traiectoria mișcătoare a creionului și a radierei electronice să coincidă cu traiectoria cursorului.

Pentru a orienta *tabla interactivă*, activăm butonul **SMART Notebook**, de pe *Bara de activități* sau din *Bara de instrumente mobile* după care lansăm comanda **Orient** (*Orientare*), pe ecran apare următoarea imagine, Fig. 2.1.



Fig. 2.1. Orientarea tablei interactive.

Pentru orientarea și utilizarea *tablei interactive* se recomandă să utilizăm marcherul interactiv care vine inclus în pachet cu *tabla interactivă*, însă nu este exclus să folosim chiar și degetul. *Tabla interactivă* se orientează atingând centrul simbolului în formă de plus, de culoare roșie  apărut pe ecran, în colțul stângasus, după care un alt simbol identic va apărea într-o altă poziție, după 4 astfel de proceduri, orientarea este finalizată.

Odată orientată, soft-ul salvează parametrii corespunzători orientării, astfel, nu este necesar să repetăm această procedură, ori de câte ori va fi folosită *tabla interactivă*. În cazul în care videoproiectorul a fost mutat/schimbat sau are altă poziție decât cea inițială, atunci este necesar să efectuăm din nou orientarea acesteia.

## 2.2. Gestionarea obiectelor utilizând instrumentele din bara Standard și a meniului contextual

În Capitolul I sunt descrise funcțiile comenzilor din *Bara de instrumente Standard (Standard Toolbar)*, Fig. 2.2;



Fig. 2.2. *Bara de instrumente Standard.*

De asemenea, este descris cum să utilizăm funcția **Help** (*Ajutor*), în aplicația SMART Notebook, pentru rezolvarea rapidă a unor probleme, adică de a crea diverse activități interactive.

Cunoaștem că, în cazul în care poziționăm indicatorul mouse-ului pe un oarecare buton activ din *Bara de instrumente Standard*, se afișează notița explicativă **ScreenTip** (*Sugestii de ecran*) ce semnifică funcția acestuia.

Vom utiliza aceste instrumente pentru a crea lecții interactive și prezentări într-un fișier \*.notebook. Mai cunoaștem că fiecare fișier de acest tip conține o serie de pagini și fiecare pagină are proprietățile și setările sale. Fiecare pagină conține propriile obiecte (text, forme, grafică, tabel, imagine, conținut Flash, formulă etc.) cu posibilitatea acestora de a le manipula și de a le edita în orice moment.

Instrumentele din *Bara Standard* ale aplicației SMART Notebook, oferă diverse posibilități de adăugare în pagină a diferitor obiecte. Pentru comoditate, această bară o putem plasa în partea de jos sau în partea de sus a ecranului.

Pe o pagină avem posibilitate să scriem sau să desenăm obiecte de mână, să adăugăm forme, să adăugăm text, să inserăm fișiere grafice sau imagini scanate, să inserăm imagini din **Camera SMART Document** (dacă o avem conectată), să inserăm fișiere Flash sau fișiere video Flash, să inserăm titluri de pagină și întrebări

**SMART Response**, să adăugăm un link unui obiect, să adăugăm un fișier de sunet unui obiect, obiecte animate, să desenăm linii și multe, multe altele.

Cel mai simplu mod de a scrie sau de a desena obiecte, cu mâna liberă, este de a utiliza butonul **Pens** (*Creioane*) din *Bara de instrumente Standard*.

**Remarcă:** Nu atingeți cotul sau palma pe ecran în timp ce scrieți pe *tablă interactivă*. Apăsați constant pe ecranul interactiv când scrieți, acest lucru asigură faptul că produsul interactiv înregistrează punctele de contact continuu.

În acest capitol vom demonstra posibilitățile acestor instrumente și vom include mai multe exemple de probleme rezolvate (mostre), în care fiecare profesor își poate include datele de la unitatea de curs pe care o predă.

Reamintim că, atunci când vorbim despre un obiect, prin acesta vom înțelege o consecutivitate de imagini inserate sau desenate pe pagină (text, număr, formulă, desen de mână, formă, linie, grafică, conținut Flash, poligon, tabel, linie etc.) pe care le putem gestiona.

### 2.2.1. Probleme rezolvate utilizând instrumentele din bara Standard

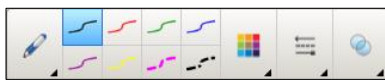
**Exemplul 2.1:** Scrieți de mână diverse texte, în zona de lucru, cu diferite creioane/stilouri de diferite culori, apoi redimensionați, rotiți, schimbați culoarea și stilul de linie, mutați și copiați, prin tragere sau prin intermediul memoriei temporare (**Clipboard**), textul introdus, în alt loc, pe aceeași pagină.

**Rezolvare:** Vom descrie rezolvarea acestui exemplu prin mai multe etape.

*Cum scriem textul pe tabla interactivă cu creionul? În ce caz avem nevoie să utilizăm creionul?*

Textul pe *tabla interactivă* se scrie în felul următor:

1. Alegem locul unde vrem să scriem textul;
2. Activăm butonul **Pens** (*Creioane*), observăm că se afișează următoarea paletă



cu diferite tipuri de linii și culori

3. Activăm butonul **Pen Types** (*Tipuri creion*) pentru a selecta creionul/stiloul necesar;
4. Selectăm culoarea necesară din următoarea paletă sau din paleta de culori ce apare la activarea butonului **Color** (*Culoare*);
5. Scriem textul, exact așa cum se scrie pe o tablă clasică.


Exact așa se desenează orice obiect cu creionul, fie imagine, formă, expresie matematică sau orice altceva.

*Utilizăm creionul în cazul în care vrem:* să facem adnotări în pagină sau pe o imagine oarecare din documentul SMART Notebook; să scriem rezolvarea unui

exemplu la informatică, matematică, fizică, chimie, să scriem pe o hartă la geografie etc.; să ne înregistrăm într-o listă oarecare; să desenăm imagini și figuri geometrice; să acoperim unele răspunsuri dintr-un exemplu (*creionul creativ*) ca ulterior să-l ștergem cu radiera pentru a afla rezultatul corect; să evidențiem textul sau anumite părți ale unui obiect dintr-o aplicație oarecare deschisă (*creioanele evidențiere și magic*) sau orice alte completări direct pe orice aplicație deschisă, fie Word, Excel, PowerPoint sau chiar pe un site oarecare; să scriem comentarii pe o secvență video etc.

*Cum redimensionăm obiectul de pe tabla interactivă? În ce caz avem nevoie să redimensionăm unul sau mai multe obiecte?*

Atât textul de pe *tabla interactivă*, scris de mână, cât și cel recunoscut ca text de tipar, poate fi redimensionat, adică mărită/micșorată dimensiunea acestuia:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*), apoi executăm clic pe obiect pentru a-l selecta, observăm că în jurul lui apare un dreptunghi de selectare;
2. Activăm maneta de dimensionare (cerculețul alb din colțul dreapta-jos ) a obiectului selectat, după care îl tragem în direcția necesară, pentru a mări sau micșora dimensiunile obiectului.

Textul recunoscut ca text de tipar, mai poate fi redimensionat altfel, aplicându-i numărul necesar de puncte, din câmpul **Size** (*Dimensiune*), de pe bara adăugătoare care apare la selectarea textului.


Pentru a păstra proporția originală (înălțimea și lățimea) a obiectului, acționăm și ținem apăsată tasta **Shift** în timp ce-l redimensionăm.

Pentru a redimensiona concomitent mai multe obiecte, mai întâi le selectăm, le grupăm după care acestea împreună se transformă într-un sigur obiect și, în continuare procedăm, exact așa, cum am procedat și în cazul redimensionării unui obiect. Exact așa procedăm cu orice alte obiecte, atunci când e vorba de redimensionare.

*Avem nevoie să redimensionăm unul sau mai multe obiecte concomitent, pentru o vizibilitate mai bună a acestora, de la o distanță mai mare.*

*Cum se rotește obiectul de pe tabla interactivă? În ce caz avem nevoie să-l rotim?*

Obiectul de pe tabla interactivă poate fi rotit la numărul de grade necesar, în felul următor:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară, apoi executăm clic pe obiect pentru a-l selecta, observăm că în jurul acestuia apare un dreptunghi de selectare;
2. Activăm mânerul de rotire (cerculețul verde ) al obiectului selectat, după care îl tragem în direcția necesară (direcția în care vrem să rotim obiectul).

În cazul în care vrem să rotim concomitent mai multe obiecte, mai întâi le selectăm, apoi activăm mânerul de rotire al oricăruia din obiectele selectate și tra-

gem în direcția necesară. Nu vom putea roti un obiect, dacă acesta este *blocat* pe poziție, de asemenea nu putem roti *tabele*.

E necesar să *rotim obiectul* în cazul în care avem nevoie de o altă orientare a lui (depinde de direcția și de situația creată).

*Cum se modifică culoarea obiectului de pe tabla interactivă? În ce caz avem nevoie de această modificare?*

Pentru a modifica culoarea obiectului de pe *tabla interactivă*, procedăm astfel:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară, apoi executăm clic pe obiect pentru a-l selecta, observăm că în jurul lui apare un dreptunghi de selectare;
2. Activăm butonul **Color** (*Culoare*) și alegem culoarea necesară pentru a-i aplica obiectului selectat.

Avem nevoie de această *modificare a culorii* obiectului, în cazul în care vrem o vizibilitate a obiectului mai bună și, ca diversele culori ale obiectului de pe *tabla interactivă* să fie mai atrăgătoare, materia predată să fie mai interesantă.

*Cum se modifică stilul de linie al obiectului de pe tabla interactivă? În ce caz avem nevoie de această modificare?*

Pentru a modifica stilul de linie al unui text/obiect de pe *tabla interactivă* procedăm astfel:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară, apoi executăm clic pe obiect pentru a-l selecta, observăm că în jurul lui apare un dreptunghi de selectare;
2. Activăm butonul **Line Style** (*Stil linie*) și alegem stilul liniei necesar pentru obiectul selectat.

E necesar să *modificăm stilul de linie* în cazul în care avem nevoie de un alt tip de linie pentru o vizibilitate mai bună, pentru o altă prezentare a acesteia, totul depinde de situația creată și de materia care se predă la moment.

*Cum se mută/copie obiectul de pe tabla interactivă? În ce caz avem nevoie de această mutare/copiere?*

Reamintim că prin *obiect* avem în vedere un text, o imagine, o formă etc.

Pentru a muta/copia obiectul pe *tabla interactivă*, dintr-un loc în altul, prin tragere, procedăm astfel:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară, apoi executăm clic pe obiect pentru a-l selecta, observăm că în jurul lui apare un dreptunghi de selectare;
2. Executăm clic în dreptunghiul selectat și-l tragem în locul destinație, ținând apăsată tasta **Shift** la mutare (sau nimic), tasta **Ctrl** la copiere.

De asemenea, utilizând metoda tragerii putem muta/copia obiectul atât dintr-un loc în altul în aceeași pagină, cât și în altă pagină vizibilă. Există posibilitatea de a efectua aceeași operație de mutare/copiere, utilizând altă metodă și anume, metoda mutării/copierii obiectelor prin intermediul memoriei temporare

(Clipboard), atunci când utilizăm comenzile **Cut** (*Decupare*) sau **Copy** (*Copiere*) din diverse locuri:

- din meniul contextual al obiectului selectat;
- din meniul **Edit** (*Editare*) plasat pe bara de meniuri;
- utilizând combinațiile de taste Ctrl+X (**Cut**) sau Ctrl+C (**Copy**).

Este nevoie de a *muta un obiect* în cazul în care acesta nu este creat în locul potrivit, de asemenea, este nevoie de a *copia un obiect* în cazul în care este nevoie de o copie a acestuia. În rezultatul operațiilor menționate în acest exemplu, Fig. 2.3 prezintă forma inițială a textelor introduse manual cu diverse stilouri și culori.




Fig. 2.3. Textul scris obișnuit, cu diferite creioane și culori.



Fig. 2.4. Textul modificat conform cerințelor.

Observăm că textul s-a schimbat dimensiunea, culoarea, unghiul de rotație al obiectului, tipul liniei, este mutat și este copiat obiectul în alt loc și într-un final este obținut rezultatul din Fig. 2.4.

În afară de operațiile efectuate asupra obiectelor descrise în **Exemplul 2.1**, există posibilitatea de a efectua și alte operații în funcție de *creionul* cu care s-a scris sau cu care s-a desenat.

Pentru a gestiona obiectul din pagină, mai întâi activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară, executăm un clic pe obiect pentru a-l selecta, observăm că în jurul lui apare un dreptunghi de selectare, apoi activăm butonul săgeată-meniu  din colțul dreapta-sus al acestuia pentru a afișa *Meniul contextual* (altfel spus, meniul de acces rapid). De asemenea, acest meniul îl putem afișa executând clic dreapta pe obiectul din pagină (slide), Fig. 2.5.a și Fig. 2.5.b.

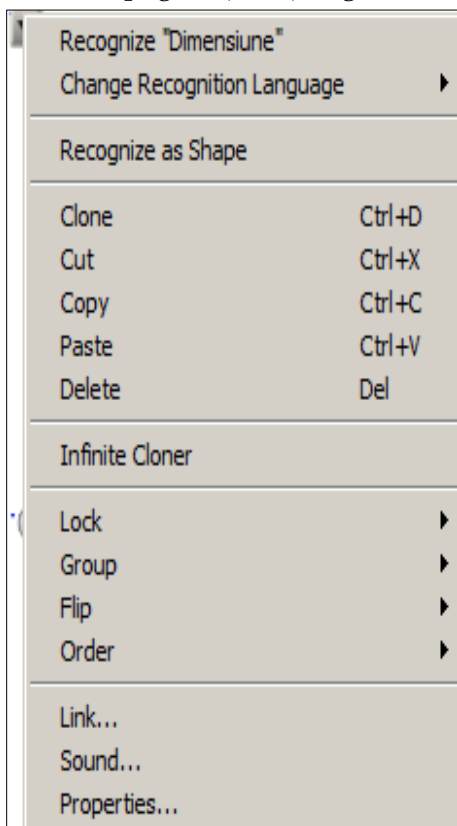


Fig. 2.5.a. Meniul contextual al unui obiect (En).

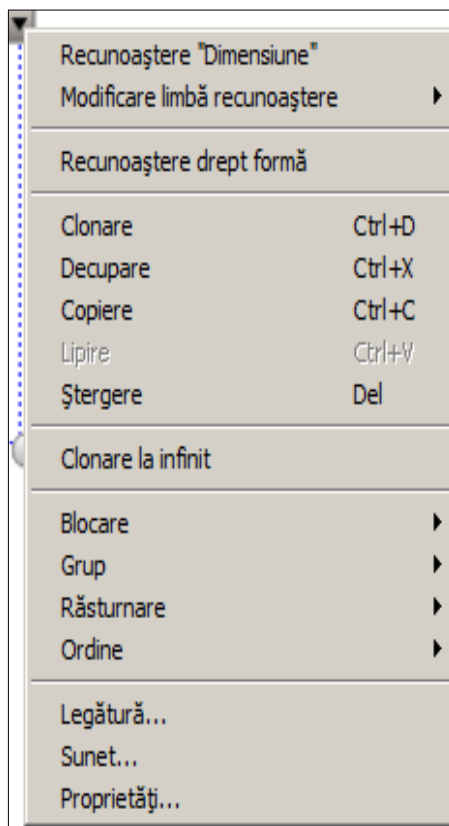


Fig. 2.5.b. Meniul contextual al unui obiect (Ro).

Aceste comenzi pot fi lansate și din *Bara de meniuri*, observăm că doar obiectele scrise de mână, îndeosebi textele pot fi recunoscute ca text de tipar sau drept formă. În cazul în care ele deja sunt recunoscute, în *Meniul contextual* se afișează doar comenzile începând cu **Clone** (*Clonare*) și terminând cu **Properties** (*Proprietăți*).



**Exemplul 2.2:** Gestionați textul *Lecție* din zona de lucru, utilizând comenzile meniului contextual al acestuia.

**Rezolvare:** Să descriem rezolvarea acestui exemplu, de asemenea, în mai multe etape (aplicând în practică mai multe teme).


A gestiona un text sau un obiect oarecare din zona de lucru, înseamnă a efectua cu acesta, următoarele operații:

- de grupare;
- de recunoaștere;
- de clonare;
- de decupare;
- de copiere;
- de lipire;
- de ștergere;
- de clonare la infinit;
- de blocare;
- de răsturnare;
- de rearanjare a textului;
- de rearanjare a obiectului suprapus;
- de adăugare a unui link;
- de adăugare a unui fișier audio;
- de afișare a proprietăților unui text;
- de afișare a proprietăților unui obiect etc.

Să aplicăm în practică, pe rând, toate operațiile enumerate, în lista de mai sus (comenzile meniului contextual), în ordinea necesară, ținând cont, în primul rând, că pentru a recunoaște un text oarecare, e bine mai întâi să-l grupăm, deoarece nu întotdeauna ne reușește să scriem un text care formează un întreg, cu toate că acesta poate fi grupat și după recunoașterea acestuia.

*Cum se grupează obiectul de pe tabla interactivă? În ce caz avem nevoie de această grupare?*

Pentru demonstrare, trebuie să avem, în zona de lucru, minimum două obiecte. Pentru a grupa obiectele de pe *tabla interactivă*, procedăm astfel:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară;
2. Selectăm obiectele pe care vrem să le grupăm, observăm că în jurul lor apare unul sau mai multe dreptunghiuri de selectare. [În caz că apare numai un dreptunghi ne dă de înțeles că obiectul formează unul întreg, adică deja este grupat];
3. Activăm pe o oarecare săgeată-meniu  ale unuia din ele și lansăm comanda de grupare, **Grouping** (*Grupare*), Fig. 2.6, observăm că apare o listă ce conține următoarele două comenzi:

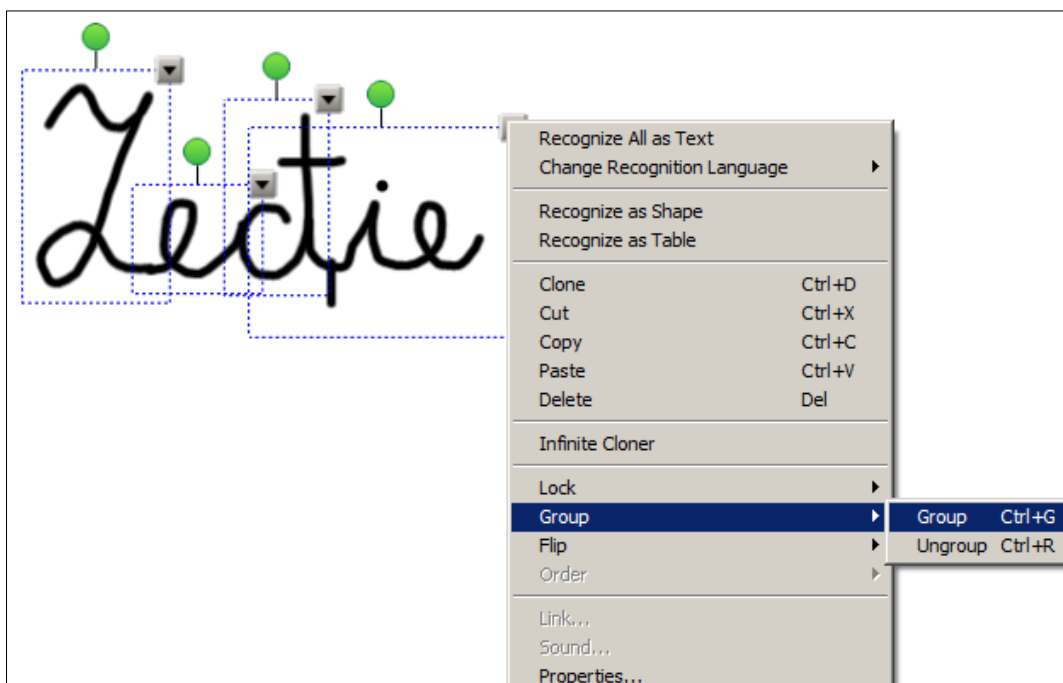


Fig. 2.6. Gruparea textului.

- **Group** (*Grup*) – grupează obiectele selectate;
- **Ungroup** (*Anulare grupare*) – degroupează obiectul grupat.

4. Lansăm comanda **Group** (*Grup*) pentru a grupa obiectele selectate, adică pentru a forma un grup, Fig. 2.7.

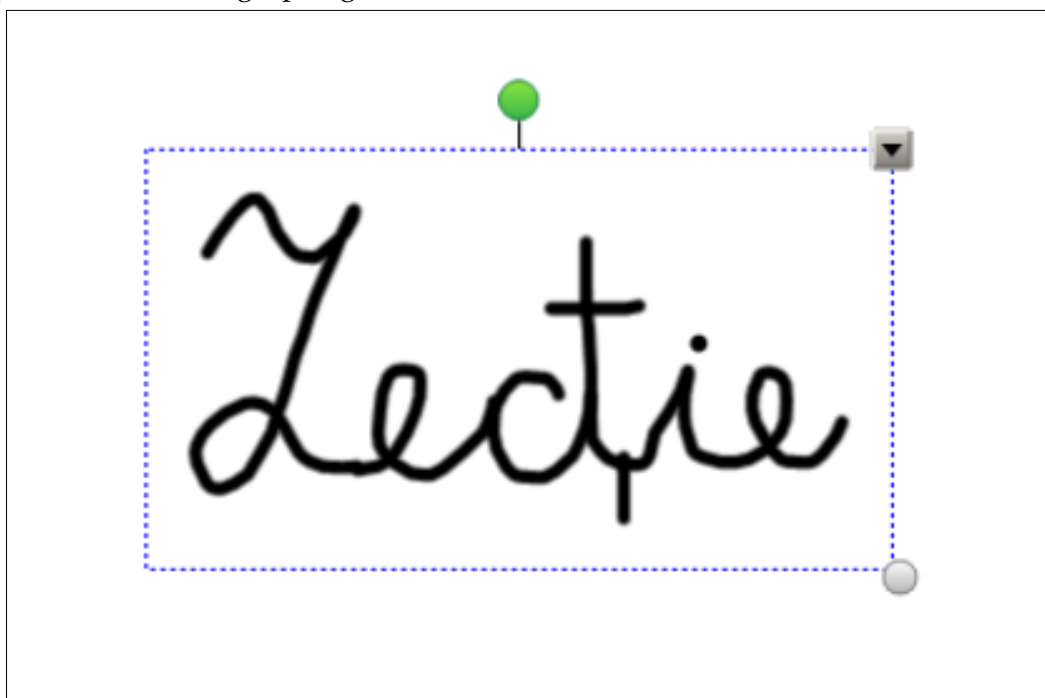


Fig. 2.7. Textul grupat.

Ca și orice altă comandă, comanda **Group** (*Grup*) se lansează din mai multe locuri:

- din meniul contextual al obiectului (-lor) selectat (-e);
- din meniul **Draw** (*Desen*);
- de la tastatură (combinațiile de taste sunt plasate în dreapta comenzi-  
lor respective).

Avem nevoie de această operație pentru a forma un grup, care ne va permite să interacționăm cu toate elementele grupate, concomitent. După ce am creat grupul, putem selecta, muta, roti, redimensiona, schimba culoarea și stilul de linie întocmai cum o facem cu un singur obiect, individual.

În cazul în care vrem să interacționăm cu un obiect individual din grupul format, trebuie să degrupăm obiectul (operația inversă grupării). Reamintim că pentru aceasta activăm săgeata meniu al grupului format, apoi lansăm comanda **Group** (*Grupare*), **Ungroup** (*Anulare grupare*) din aceeași listă, Fig. 2.6.


**Remarcă:** Atunci când desenăm sau scriem pe un ecran interactiv, programul SMART Notebook grupează automat obiectele pe care le creăm, unul lângă altul, rapid, ceea ce ne permite să interacționăm cu aceste obiecte împreună, ca cu un singur obiect. În cazul în care scriem literele unui cuvânt, acesta, grupează literele individuale într-un singur obiect și, totodată ne permite să interacționăm cu întregul cuvânt. Dacă dorim să scriem cuvinte, pe aceeași linie, dar nu dorim să le grupeze automat, atunci efectuăm una din următoarele operații: utilizăm creioane diferite; dezactivăm creionul pentru puțin timp; facem o mică pauză înainte de a scrie un alt cuvânt etc.

*Cum se recunoaște textul/forma de pe tabla interactivă? În ce caz avem nevoie de această recunoaștere?*

Putem scrie pe ecranul interactiv și converti textul scris de mână în text de tipar (dactilografiat). Programul **SMART Notebook** convertește scrisul de mână în limba română, limba engleză, limba franceză, limba germană, limba spaniolă, limba portugheză, limba olandeză, limba chineză, limba japoneză, limba coreeană etc.

Pentru a recunoaște textul/forma de pe *tabla interactivă*, procedăm în felul următor:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*), apoi selectăm textul/forma pe care vrem să-l/s-o recunoaștem, observăm că în jurul acestora apare un dreptunghiuri de selectare;

2. Activăm săgeată-meniu  și lansăm comanda de modificare a limbii, în care să le recunoască pe acestea, **Change Recognition Language** (*Modifică limbă recunoaștere*), Fig. 2.8;

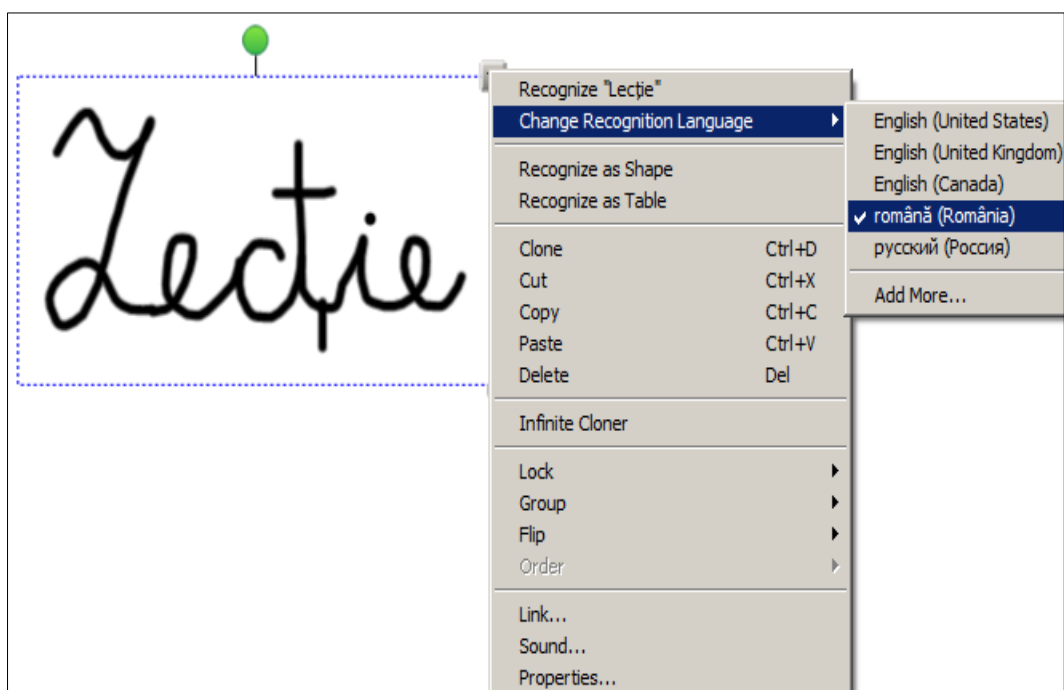



Fig. 2.8. Modificarea limbii pentru recunoașterea textului.

3. Activăm săgeată-meniu  și lansăm comanda de recunoaștere a textului selectat, **Recognize „Lecție”** (Recunoaștere „Lecție”), Fig. 2.9, rezultatul obținut, Fig. 2.10;

Din cele șapte creioane existente cu care se poate scrie un text de mână, pot fi recunoscute doar acele texte, care sunt scrise cu următoarele trei creioane: **Pen** (Stilou), **Calligraphic Pen** (Stilou caligrafic) și **Shape Recognition Pen** (Creion recunoaștere formă). Textul scris cu creionul magic nu-l putem gestiona, el fiind din start blocat automat, dispare de la sine în timp de câteva secunde după ce l-am scris pe tablă, fiind unicul creion care nu necesită să ștergem cerneala digitală cu radiera electronică sau cu burete electronic.

Textul de mână convertit în text de tipar, îl putem formata, aplicându-i diferite elemente de formatare, direct din *Bara de instrumente Standard*: **Font** (Font), **Size** (Dimensiune), **Bold** (Aldin), **Italic** (Cursiv), **Underline** (Subliniat), **Left Justification** (Aliniere stânga), **Center Justification** (Aliniere stânga-dreapta), **Right Justification** (Aliniere dreapta) etc.

În cazul în care în pagină am desenat, de mână, o figură geometrică sau/și un tabel, pe care ulterior vrem ca programul să le recunoască drept formă sau drept tabel, atunci utilizăm comanda **Recognize as Shape** (Recunoaștere ca formă) sau/și **Recognize as Table** (Recunoaștere ca tabel), Fig. 2.9.

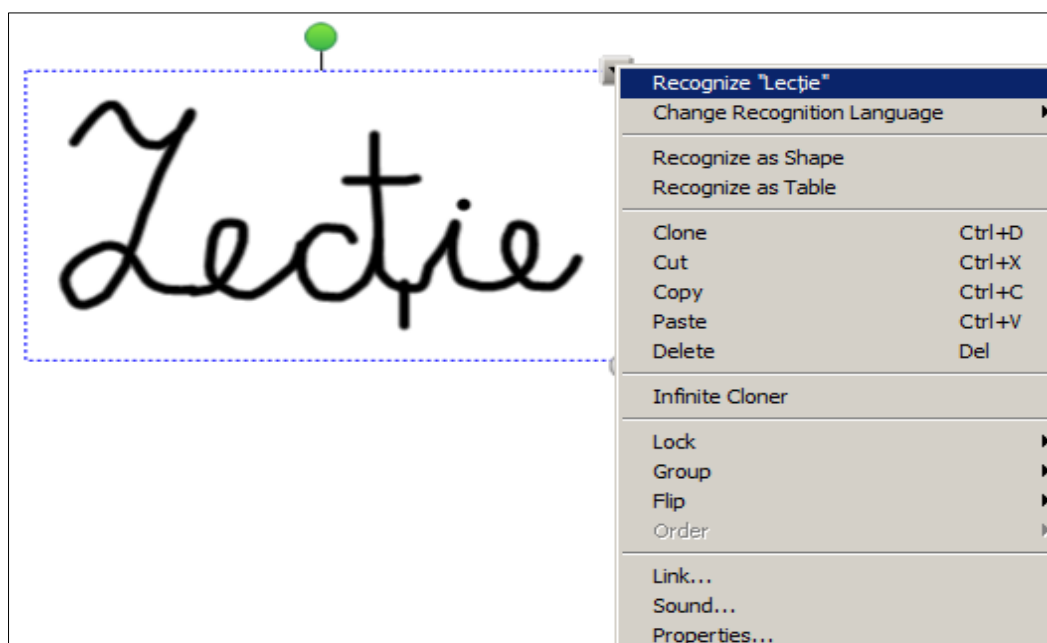


Fig. 2.9. Recunoașterea textului.

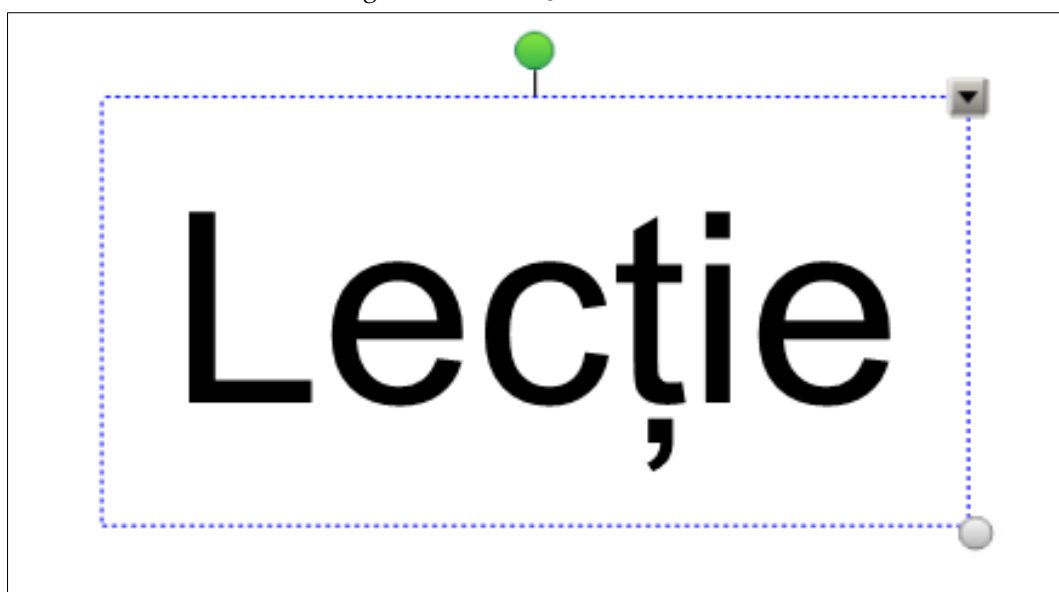


Fig. 2.10. Textul scris de mână recunoscut ca text de tipar.

Recunoaștem atât textul de tipar cât și alte obiecte drept forme sau tabel, pentru o claritate mai bună a datelor din pagină, pentru ca materia să fie prezentată mult mai clară și mai înțeleasă de toți, pentru un lucru mai eficient cu ele.


*Cum se clonează obiectul de pe tabla interactivă? În ce caz avem nevoie de această clonare?*

Atât textul scris de mână cât și cel recunoscut ca text de tipar, atât textul grupat, cât și textul degrupat poate fi clonat, adică se efectuează o copie (un dupli-

cat) textului/obiectului selectat (e de dorit ca textul/obiectul sa fie grupat înainte de clonare).

Clonăm obiectul de pe *tabla interactivă* în felul următor:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*), apoi selectăm obiectul (-le) pe care vrem să-l clonăm, observăm că în jurul acestora apare un dreptunghi de selectare;

2. Activăm săgeată-meniu  și lansăm comanda de clonare a obiectului selectat, **Clone** (*Clonare*), imediat se afișează doar o copie a acestuia, Fig. 2.11 și Fig. 2.12.

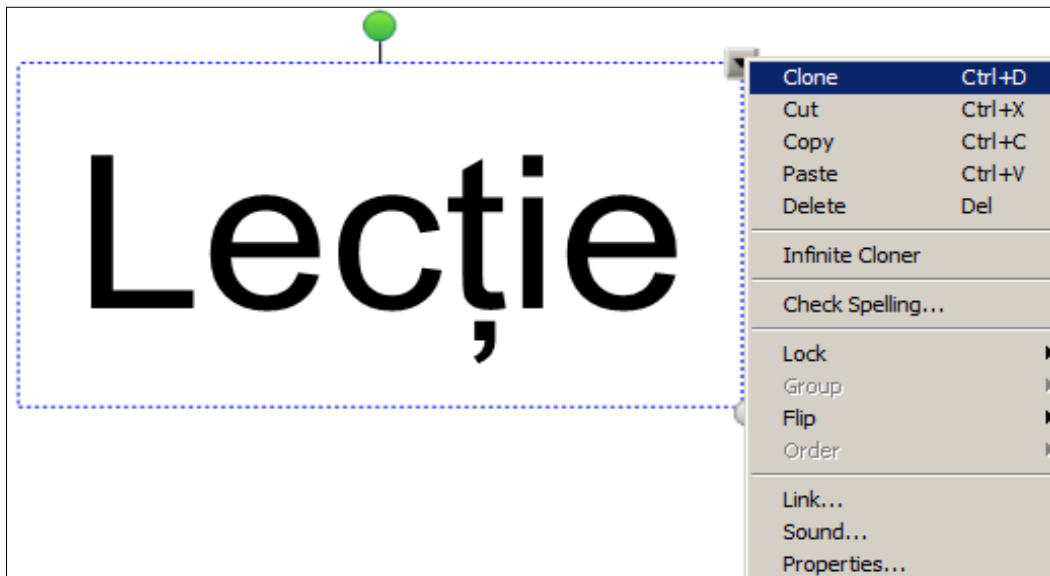


Fig. 2.11. Clonarea textului.

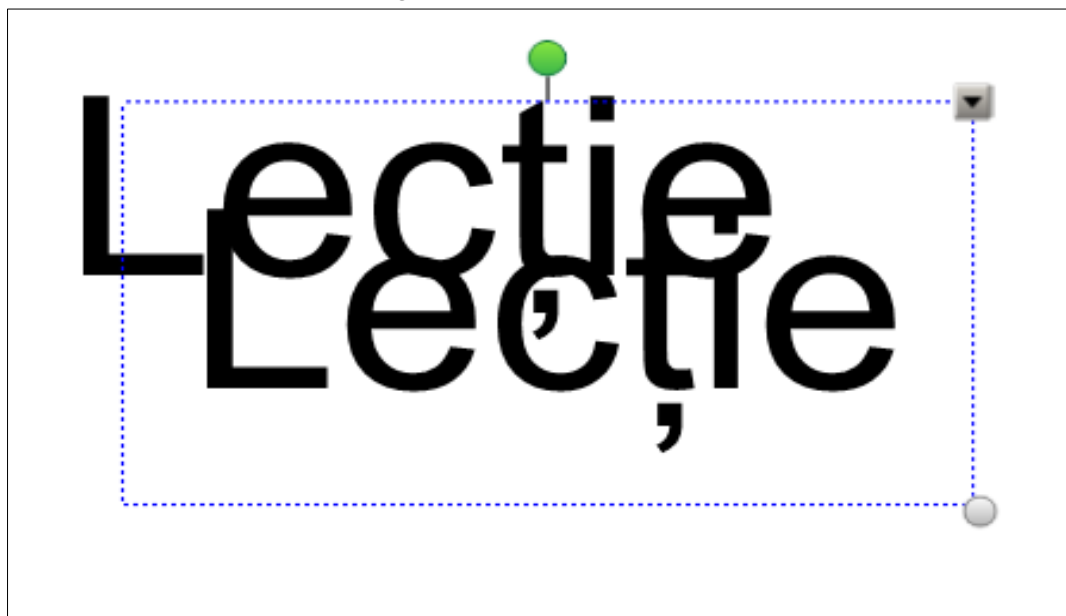



Fig. 2.12. Textul clonat.

Avem nevoie de această clonare, în cazul în care vrem să efectuăm o copie a acestora, pentru utilizarea ulterioară a acestora.

*Cum se copie/mută/lipește obiectul de pe tabla interactivă în altă locație? În ce caz avem nevoie să utilizăm aceste instrumente?*

În **Exemplul 2.2** este descris cum se copiază/mută unul sau mai multe obiecte dintr-un loc în altul, utilizând metoda tragerii, fie în pagina curentă, fie în altă pagină. Aici vom descrie metoda de bază, de copiere și mutare a obiectului (-lor), prin intermediul memoriei temporare (**Clipboard**) și anume, metoda în care se utilizează comenzile **Copy** (*Copiere*), **Cut** (*Decupare*) și **Paste** (*Lipire*):

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară;
2. Selectăm obiectul (-le) pe care vrem să-l (-e) copiem/mutăm, observăm că în jurul lor apare un dreptunghi de selectare;
3. Activăm săgeată-meniu  și lansăm comanda de copiere, **Copy** (*Copiere*) sau de decupare, **Cut** (*Decupare*) a obiectului selectat, acesta (-ea) se copiază/plasează în memoria temporară (**Clipboard**). În urma copierii, obiectul (-ele) rămâne și pe ecran, pe când în urma decupării, acesta dispare de pe ecran;
4. Alegem locul unde vrem să lipim obiectul copiat/decupat în memoria temporară (**Clipboard**) și lansăm comanda de lipire a textului, **Paste** (*Lipire*) în locul destinație.

Mutăm obiectul dintr-un loc în altul în cazul în care nu este creat în locul potrivit, de asemenea, îl copiem în cazul în care avem nevoie de copia acestuia, putem face câte copii dorim în orice loc și pe orice pagină dorim.



*Cum se șterge unul sau mai multe obiecte de pe tabla interactivă? Cum se restabilesc obiectele pe tabla interactivă? În ce caz avem nevoie de această ștergere și de restabilirea acestora?*

Există posibilitatea de a șterge orice obiect de pe pagină: text de mână sau de tipar, formă, tabel desenat de mână sau recunoscut drept formă, imagine inserată dintr-un fișier sau desenată de mână, secvență video sau sonoră etc. Important este să cunoaștem cu care instrument e mai ușor și mai rapid de șters orice obiect, din cele enumerate anterior, deoarece ele toate pot fi șterse pe rând sau concomitent cu ajutorul unuia și aceluiași instrument, **Delete** (*Ștergere*), inclusiv cele scrise/desenate cu cerneală digitală.


Pentru a șterge toate tipurile de obiecte de pe *tabla interactivă*, procedăm în felul următor:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară;
2. Selectăm obiectul pe care vrem să-l ștergem, observăm că în jurul acestuia apare un dreptunghi de selectare;

3. Lansăm comanda **Delete** (*Ștergere*) din unul din locurile enumerate în listă, mai jos:


- din meniul contextual al obiectului selectat, activând săgeată-meniu ;
- din *Bara de instrumente Standard*, activând butonul ;
- de pe tastatură, activând tasta respectivă.

Exact așa ștergem mai multe obiecte concomitent, din pagina curentă, e necesar doar să le selectăm pe toate și să lansăm comanda respectivă.

Există instrumente, care șterg doar obiectele de pe *tabla interactivă* scrise sau desenate cu cerneală digitală, acesta este instrumentul **Eraser** (*Radieră*) . Activându-l se afișează o listă constituită din trei tipuri de radiere: **Small Eraser** (*Radieră mică*), **Medium Eraser** (*Radieră medie*) și **Large Eraser** (*Radieră mare*).

De exemplu, cerneala digitală, scrisă cu creionul, cu excepția creionului magic o putem șterge, utilizând una din cele trei radiere de diferite dimensiuni, pe când celelalte obiecte, nu le putem șterge cu aceasta. Nu putem șterge și unele tipuri de obiecte, inclusiv obiecte text, forme, linii drepte sau grafică importată, textul și formele, tabelele recunoscute, în schimb, putem scăpa de ele, dacă ștergem pagina.

Mai rapid ștergem mai multe obiecte concomitent, din pagina curentă, scrise cu creionul, dacă înconjurăm toată imaginea cu radiera, apoi clic pe imagine.

Obiectele din zona de lucru le ștergem, în cazul în care nu mai avem nevoie de ele ulterior. Deseori se întâmplă că, din greșală, am șters unul sau mai multe obiecte de care mai avem nevoie. În asemenea caz, nu ne rămâne decât să anulăm ultimele operații efectuate asupra paginii curente sau asupra paginilor existente, utilizând butonul din bară **Undo** (*Anulare*) sau comanda **Undo Delete** (*Anulare Ștergere*) din meniul **Edit** (*Editare*). Dacă am anulat mai multe operații decât trebuia să anulăm, atunci activăm butonul care efectuează operația inversă anulării – **Redo** (*Refacere*) , de asemenea ,de pe *Bara de instrumente Standard* sau din același meniu.


*Cum se blochează obiectul de pe tabla interactivă? În ce caz avem nevoie de această blocare?*

Comanda **Lock** (*Blocare*) în programul SMART Notebook se utilizează pentru a proteja obiectele din zona de lucru de unele modificări, mișcări sau ștergeri accidentale. Din acest motiv, mai bine le blocăm, pentru a preveni asemenea situații nedorite. Ca alternativă la blocarea completă a unui obiect, putem bloca unul sau mai multe obiecte, doar pentru a preveni modificarea acestuia, dar a permite mutarea și rotirea acestuia.



Un obiect se blochează în felul următor:



1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară;  
2. Selectăm obiectul pe care vrem să-l blocăm, observăm că în jurul acestuia apare un dreptunghi de selectare;

3. Activăm săgeată-meniu  și lansăm comanda de blocare a obiectului selectat, **Locking** (*Blocare*), după care observăm în listă patru comenzi legate de operația de blocare. Lansăm una din comenzile propuse în listă, în funcție de necesitate, Fig. 2.13:

- **Unlock** (*Deblocare*) – înlătură toate restricțiile asupra obiectului și oferă acces la selectarea, mutarea acestuia, rotirea, redimensionarea, modificarea aspectului etc.;

- **Lock In Place** (*Blocare pe poziție*) – total blochează obiectul pe poziție fără posibilitatea de a-l gestiona. Butonul săgeată-meniu  se transformă într-un buton asemănător cu o lăcată încuiată , automat se blochează și butonul **Delete** (*Ștergere*) din *Bara de instrumente Standard*;

- **Allow Move** (*Permite mișcare*) – are aceeași funcție ca și comanda precedentă, numai că obiectul poate fi mutat. Această comandă este foarte convenabilă, în cazul în care pe pagină este un obiect care trebuie doar mutat, dar nicidecum de efectuat alte operații;

- **Allow Move and Rotate** (*Permite mișcare și rotire*) – la activarea acesteia, putem muta și roti obiectul selectat.

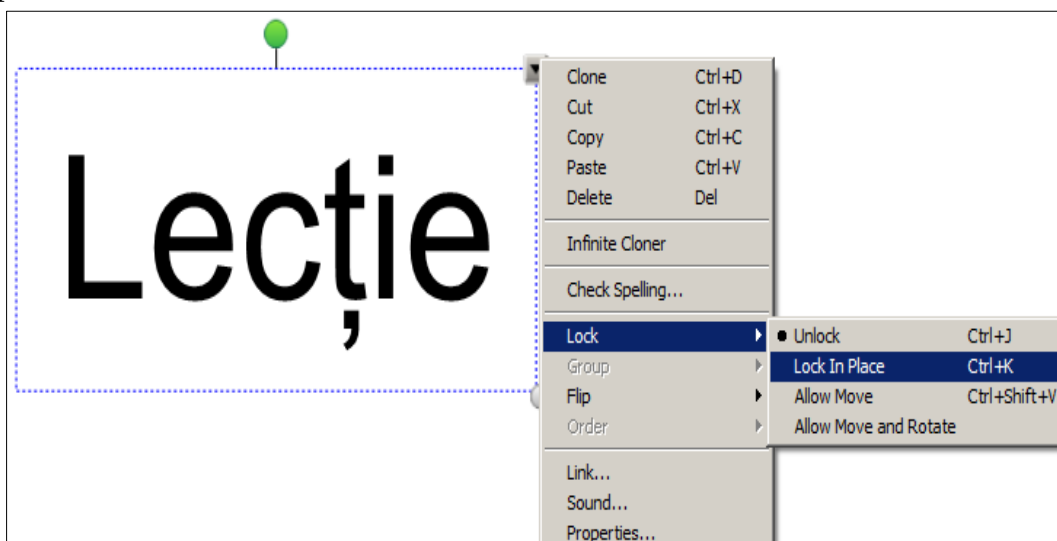


Fig. 2.13. Blocarea textului pe poziție.

Ca și orice altă comandă, comanda **Lock** (*Blocare*) se lansează din mai multe locuri:

- din meniul contextual al obiectului (-lor) selectat (-e);
- din meniul **Format** (*Format*);

- de la tastatură (combinațiile de taste plasate în dreapta comenzilor respective).



După cum este descris anterior, la activarea obiectului blocat, în loc de săgeată-meniu , apare în colțul din dreapta-sus, pictograma cu imaginea unei lăcate încuiate , Fig. 2.14.




Fig. 2.14. Textul blocat pe poziție.

În cazul în care vrem să deblocăm obiectul, exact așa procedăm numai că, activăm pictograma obiectului blocat și lansăm comanda care anulează blocarea acestuia, **Unlock** (*Deblocare*). În cazul în care avem nevoie să blocăm mai multe obiecte concomitent, mai întâi le selectăm, apoi lansăm comanda de blocare. Există posibilitatea de a debloca mai multe obiecte, concomitent.

Există posibilitatea de a bloca mai multe obiecte simultan, pentru aceasta, exact așa procedăm, le selectăm pe toate obiectele din pagină, apoi lansăm comanda necesară.

*Cum se răstoarnă un obiect de pe tabla interactivă? În ce caz avem nevoie de această răsturnare?*

Avem nevoie să răsturnăm un obiect pentru a-l orienta în direcția necesară: de la stânga, la dreapta și de la dreapta, la stânga sau de sus, în jos și de jos, în sus:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară;
2. Selectăm obiectul pe care vrem să-l răsturnăm, observăm că în jurul acestuia apare un dreptunghi de selectare;
3. Activăm săgeată-meniu  și lansăm comanda de răsturnare a obiectului selectat, **Flip** (*Răsturnare*), după care lansăm una din comenzile din listă, în funcție de necesitate: **Left/Right** (*Stânga/dreapta*), **Up/Down** (*Sus/jos*), Fig. 2.15.

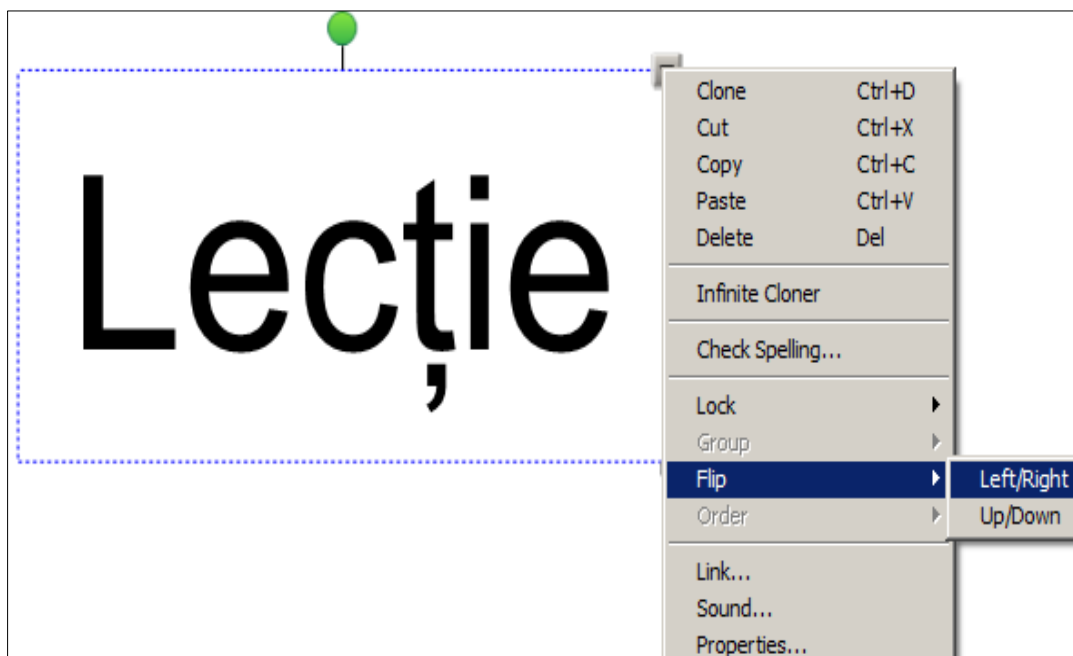


Fig. 2.15. Răsturnarea textului de la stânga spre dreapta.

Rezultatul obținut, în urma aplicării comenzii respective, este prezentat în Fig. 2.16.

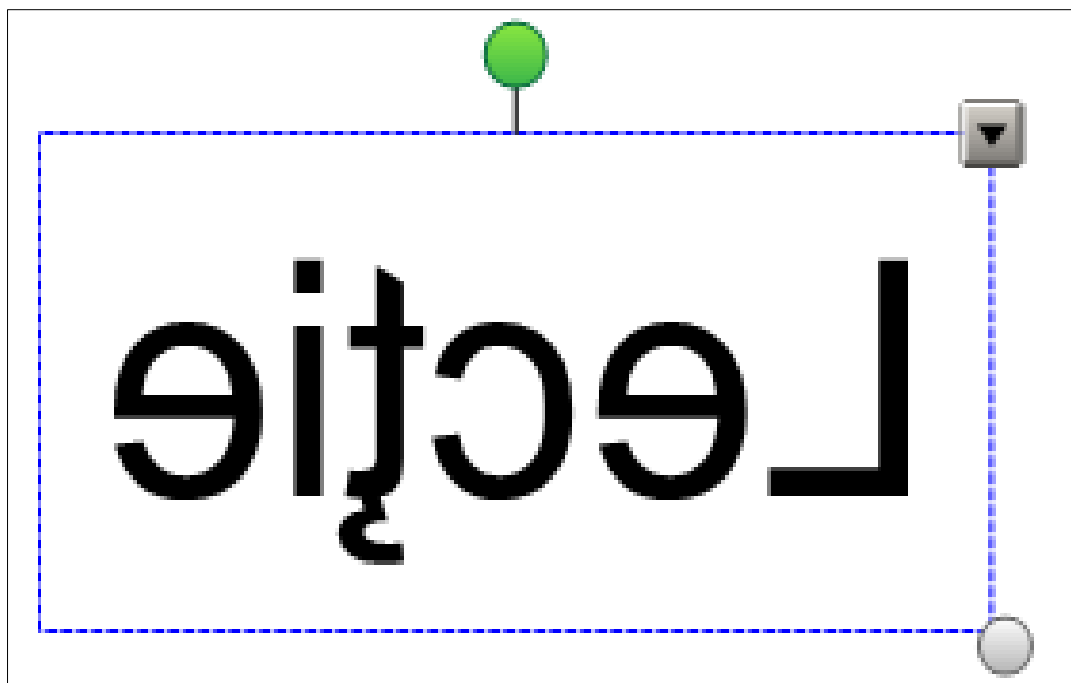



Fig. 2.16. Textul răsturnat de la stânga spre dreapta.

Mai des, această comandă este utilizată pentru imagini, diverse forme etc.

*Cum să rearanjăm obiectele suprapuse? În ce caz avem nevoie de această rearanjare?*

Pentru a putea aplica, unui obiect, opțiunea de rearanjare, avem nevoie minimum de două obiecte, numai în acest caz vom putea indica ordinea unuia față de celălalt. Oricând putem verifica, care din obiectele din pagină sunt pe primul plan sau pe ultimul plan. Această comandă nu este activă în cazul în care în pagină avem doar un obiect sau avem mai multe, dar toate fiind selectate. Întotdeauna trebuie cel puțin unul din ele să nu fie selectat, ca să avem față de care le aranjăm pe celelalte obiecte selectate.

Există posibilitatea de a muta un obiect în față sau în spatele celui alt, cu un loc mai în față sau cu un loc mai în spatele celui alt. Pentru aceasta vom proceda în felul următor:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară;
2. Selectăm obiectul pe care vrem să-l rearanjăm, observăm că în jurul acestuia apare un dreptunghi de selectare;
3. Activăm săgeată-meniu  și lansăm comanda de rearanjare a obiectului selectat, **Order** (*Ordine*), după care lansăm una din comenzile din listă, în funcție de necesitate: **Bring to Front** (*Aducere în prim plan*), **Send to Back** (*Trimitere în ultimul plan*), **Bring Forward** (*Aducere în plan apropiat*), **Send Backward** (*Trimitere în plan secundar*), Fig. 2.17 și rezultatul obținut în Fig. 2.18;

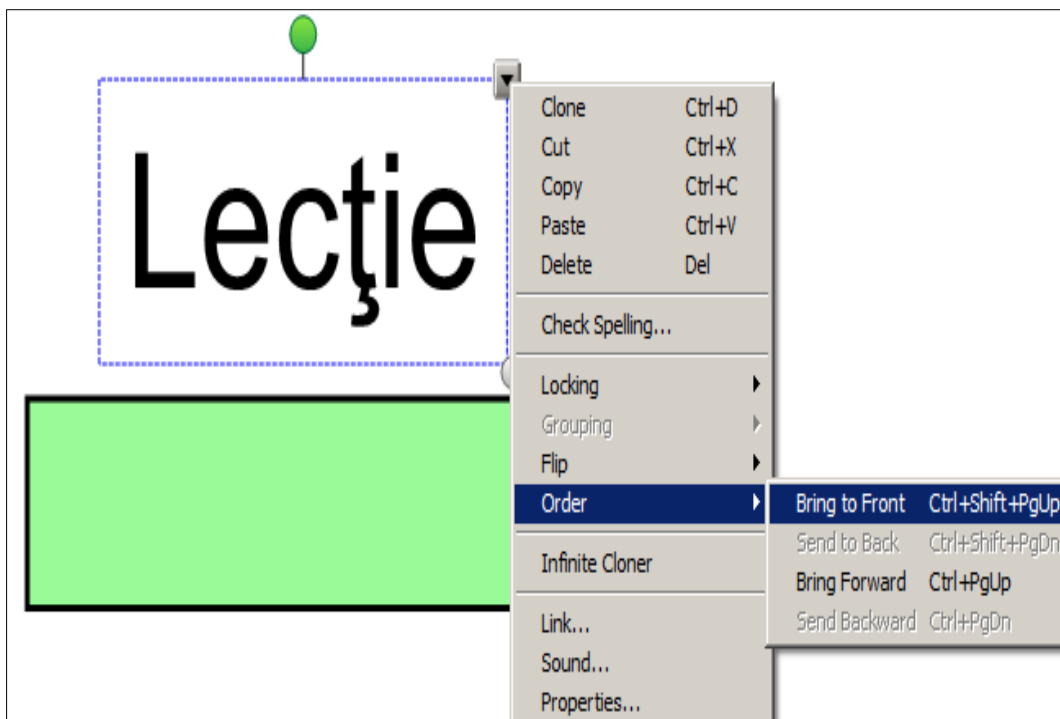


Fig. 2.17. Aducerea textului în prim plan.

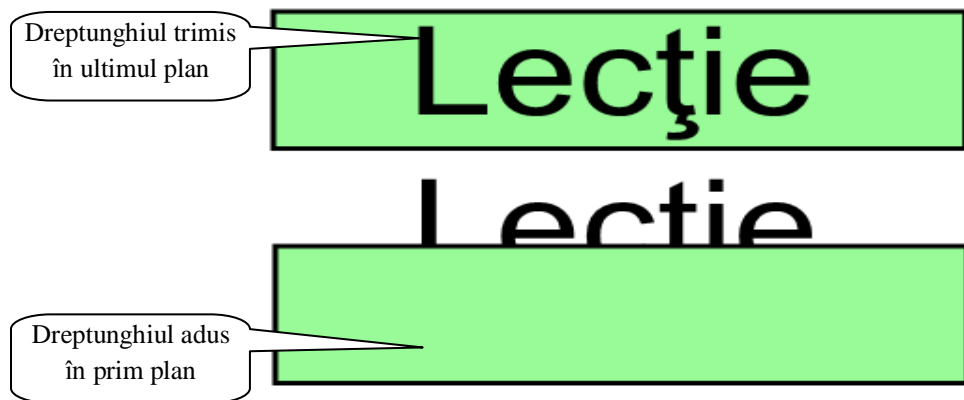


Fig. 2.18. Ordinea obiectelor.

Avem nevoie să rearanjăm ordinea obiectelor dintr-o pagină oarecare, dacă acestea se suprapun. În cazul în care, într-o activitate, vrem să acoperim răspunsurile cu figuri geometrice, nu ne rămâne decât să le aplicăm acestora ordinea figurilor față de text, ca, ulterior, să le tragem într-o parte, pentru a descoperi răspunsurile.

În Fig. 2.19 – Fig. 2.22 sunt prezentate două activități, unde punem întrebări instruiților, apoi așteptăm răspunsurile celor prezenți la oră, după care tragem în jos dreptunghiul (*adus în prim plan*) pentru a descoperi răspunsurile respective.

**Activitatea 1 de rearanjare a ordinii obiectelor.** Să prezentăm câteva activități, pe care le putem aplica în practică, atunci când vrem să pregătim o prezentare a unei materii, în cadrul unei lecții, la orice unitate de curs.

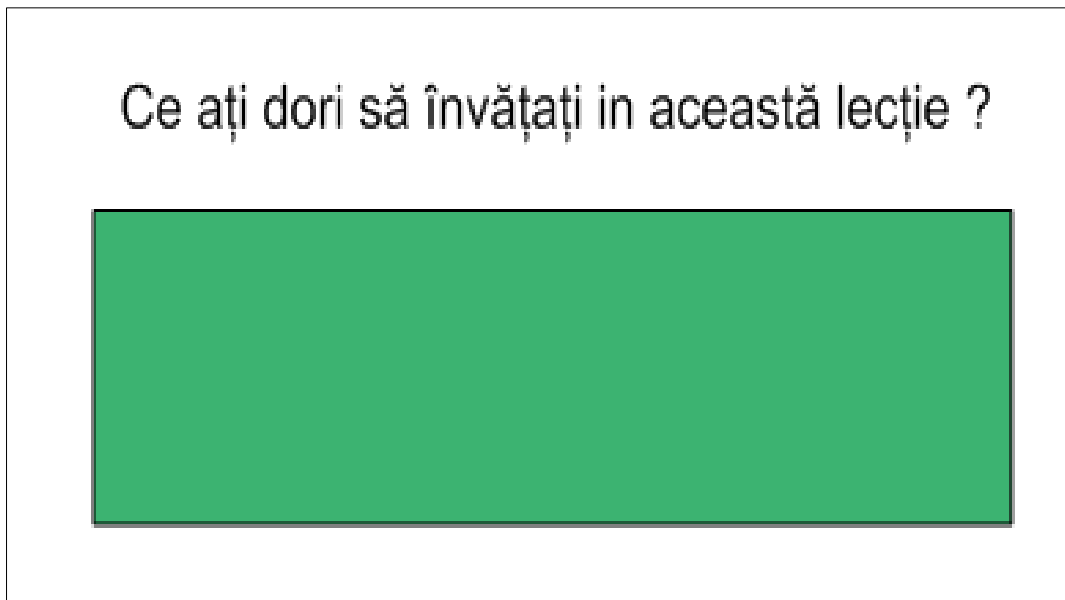


Fig. 2.19. Dreptunghiul adus în prim.

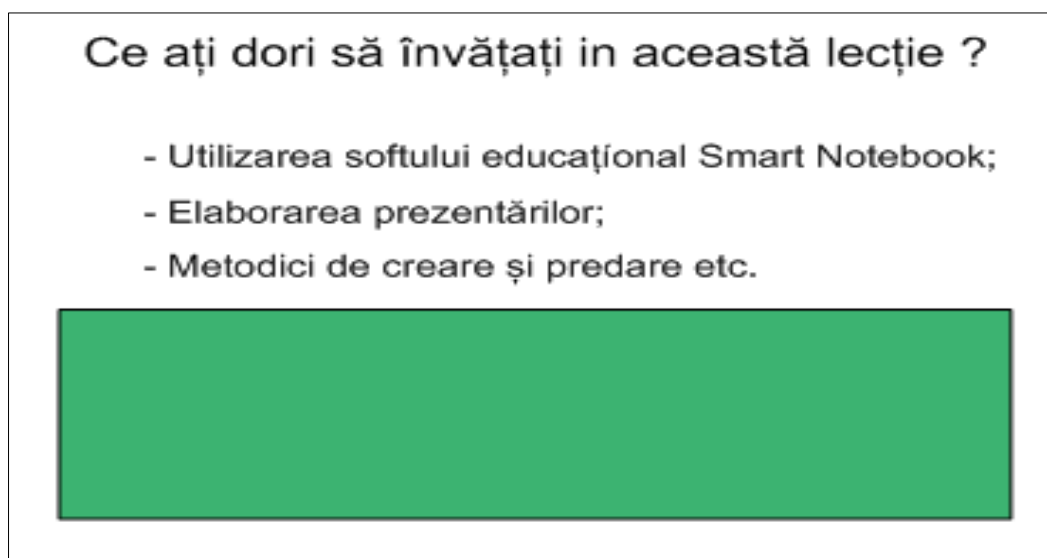


Fig. 2.20. Descoperirea răspunsului.

*Activitatea 2 de rearanjare a ordinii obiectelor.* În această activitate, avem două întrebări în care, ulterior, descoperim răspunsurile. Din imagine se vede că textul este trimis în ultimul plan, pe când ambele dreptunghiuri sunt aduse în primul plan, pentru a acoperi răspunsurile la întrebările respective.

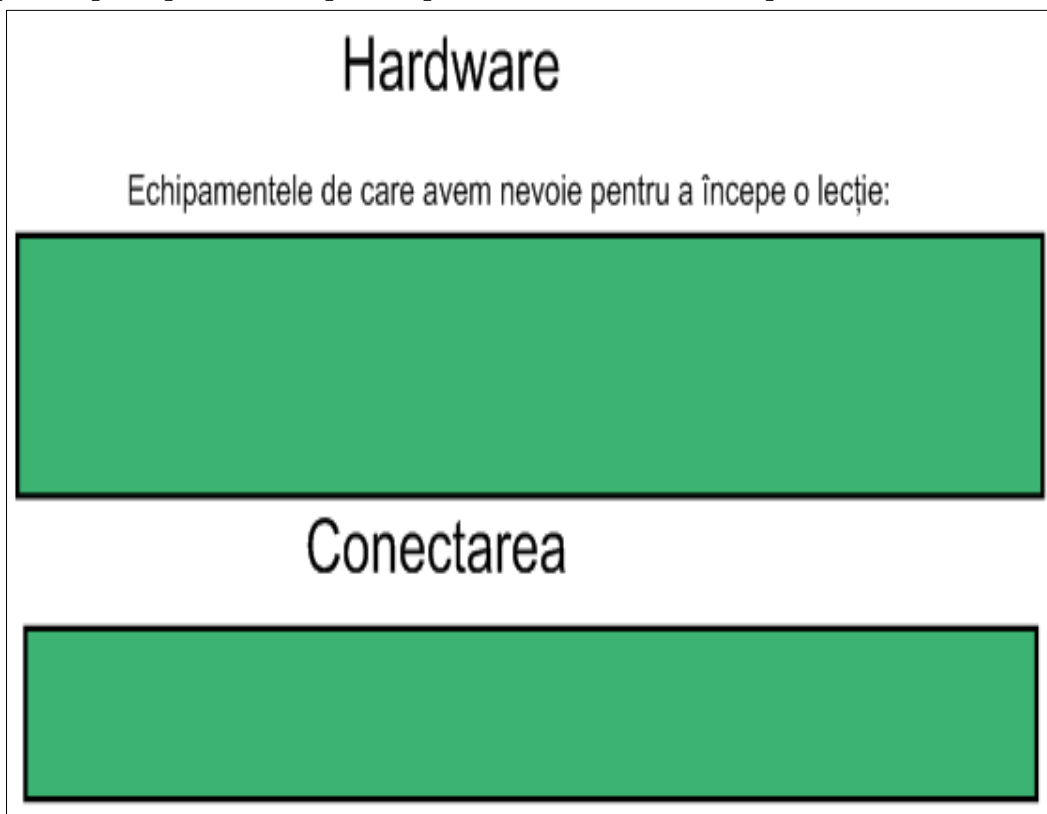


Fig. 2.21. Ambele dreptunghiuri aduse în prim plan.

# Hardware

Echipamentele de care avem nevoie pentru a începe o lecție:

1. Tabla interactivă;
2. Calculator;
3. Videoproiector.



# Conectarea

La conectare avem nevoie de 2 cabluri: Tabla interactivă se conectează cu calculatorul printr-un cablu USB, iar cu videoproiectorul printr-un cablu VGA (Video Graphics Array)




Fig. 2.22. Descoperirea ambelor răspunsuri.


*Cum să clonăm la infinit unul sau mai multe obiecte? În ce caz avem nevoie să clonăm la infinit obiectul/obiectele inserat (-e) sau desenat (-e) în pagină?*

Cunoaștem că a clona un obiect înseamnă a efectua o copie acestuia, dar există posibilitatea de a clona la infinit unul sau mai multe obiecte concomitent. Aceasta o facem, din motiv, că deseori avem nevoie de multiple copii ale unuia și aceluiași obiect.

Pentru a clona la infinit, unul sau mai multe obiecte, procedăm astfel:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară, apoi selectăm obiectul/obiectele pe care vrem să-l (-e) clonăm la infinit, observăm că în jurul acestuia/acestora apare un dreptunghi de selectare;

2. Activăm săgeată-meniu  și lansăm comanda de clonare la infinit a obiectului/obiectelor selectat (-e), **Infinite Cloner** (*Clonare la infinit*), Fig. 2.23. obiectul clonat la infinit, automat rămâne blocat pe poziție;

3. Selectăm obiectul clonat la infinit, observăm că în loc de săgeată-meniu , a apărut simbolul infinit „∞” ceea ce ne dă de înțeles că, obiectul este clonat la infinit și înaintea comenzii, în lista afișată, este plasat semnul bifare „✓” **Infinite Cloner** (*Clonare la infinit*). În continuare, obiectul clonat la infinit nu-l putem selecta prin metoda dreptunghiulară, doar cu un clic pe el;

4. Tragem obiectul în altă poziție, pe pagină, de câte ori avem nevoie, Fig. 2.24.

Reamintim că, prin *obiect* înțelegem orice simbol sau text scris de mână sau introdus prin intermediul tastaturii virtuale, orice formă geometrică, imagine, tabel etc.

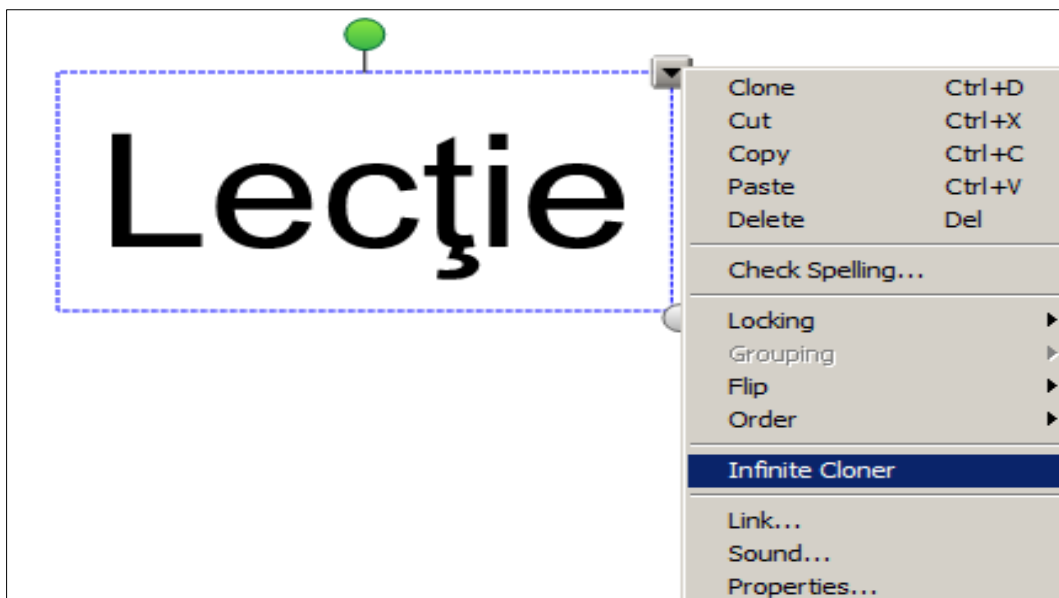


Fig. 2.23. Clonarea la infinit a cuvântului *Lecție*.

Putem crea copii multiple, nelimitate, ori de câte ori vom trage obiectul în direcția necesară, de atâtea ori vom avea copia acestuia. În cazul în care am clonat la infinit mai multe obiecte selectate, le vom verifica, clonarea la infinit a acestora, doar pe rând câte unul. De asemenea, vom renunța la clonarea la infinit a obiectului, pe rând, câte unul, deoarece renunțarea concomitentă a acestora, nu permite aplicația.

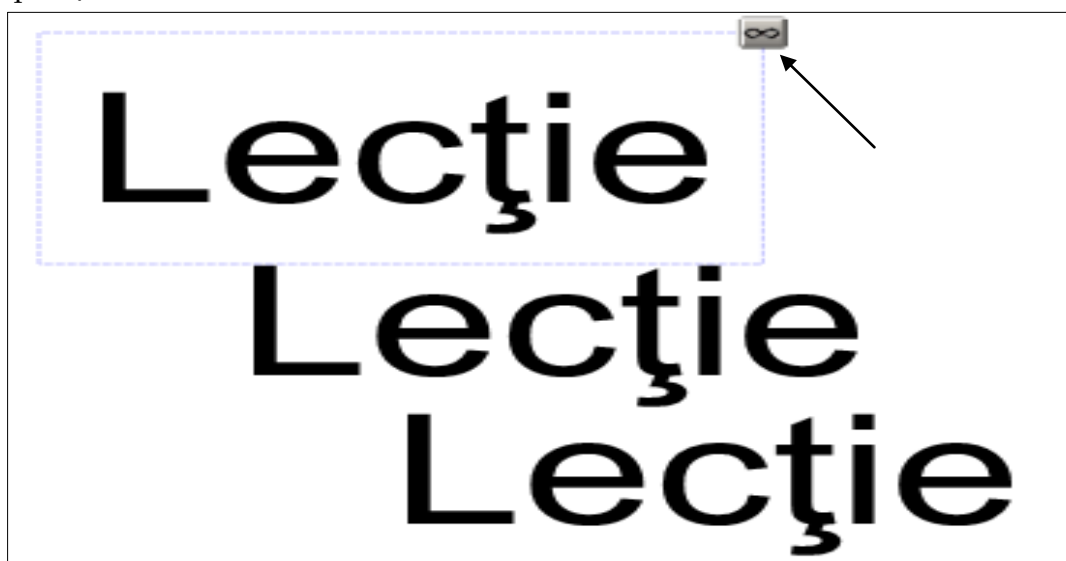



Fig. 2.24. Cuvântul *Lecție*, clonat la infinit.




În continuare, vom descrie exemple de activități, în care avem nevoie de a clona la infinit diverse obiecte. În Fig. 2.24 vedem că textul este tras mai jos de două ori, iar cel clonat la infinit, rămâne neschimbat și automat fixat pe poziție. El nu poate fi gestionat până ce nu renunțăm la acest tip de clonare.

Pentru a renunța, procedăm în felul următor:

1. Selectăm obiectul, activându-l;
2. Activăm butonul , apare opțiunea respectivă bifată,  Infinite Cloner;
3. Activăm comanda **Infinite Cloner** (*Clonare la infinit*).


Există posibilitatea de a clona la infinit, mai multe obiecte concomitent, acestea fiind selectate, în schimb, nu putem renunța la toate simultan, renunțăm doar pe rând câte unul, după cum este descris, mai sus.

În imaginile de mai jos, sunt descrise diverse mostre de activități, pe care le putem crea la orice unitate de curs, utilizând operația de clonare la infinit. În activitatea din Fig. 2.25, toate cele cinci cuvinte: Windows, Excel, Word, Web și PowerPoint sunt clonate la infinit. Butonul cu simbolul infinit , îl putem vedea doar pe rând, la fiecare cuvânt, în parte, selectându-l cu un clic. Concomitent este imposibil de a le viziona pe toate cuvintele clonate la infinit.

Activitatea constă în tragerea cuvântului respectiv, care prezintă un nume de aplicație, în drept cu denumirea corespunzătoare a acesteia. Cele cinci cuvinte, clonate la infinit, rămân blocate pe poziție, fără a le putea modifica.

### Clonare la infinit

Windows

Excel

Word

Web
PowerPoint

1.	Sistem de operare	Windows
2.	Procesor de texte	Word
3.	Procesor tabelar	Excel
4.	Prezentări electronice	PowerPoint
5.	Internet și poștă electronică	Web

Fig. 2.25. Cinci cuvinte clonate la infinit.

În imaginea din Fig. 2. 26, trebuie să tragem semnul în locul potrivit pentru a satisface expresia matematică. Semnele: +, -, >, <, =, : și \* clonate la infinit, rămân, de asemenea, blocate pe poziție fără a le putea modifica.

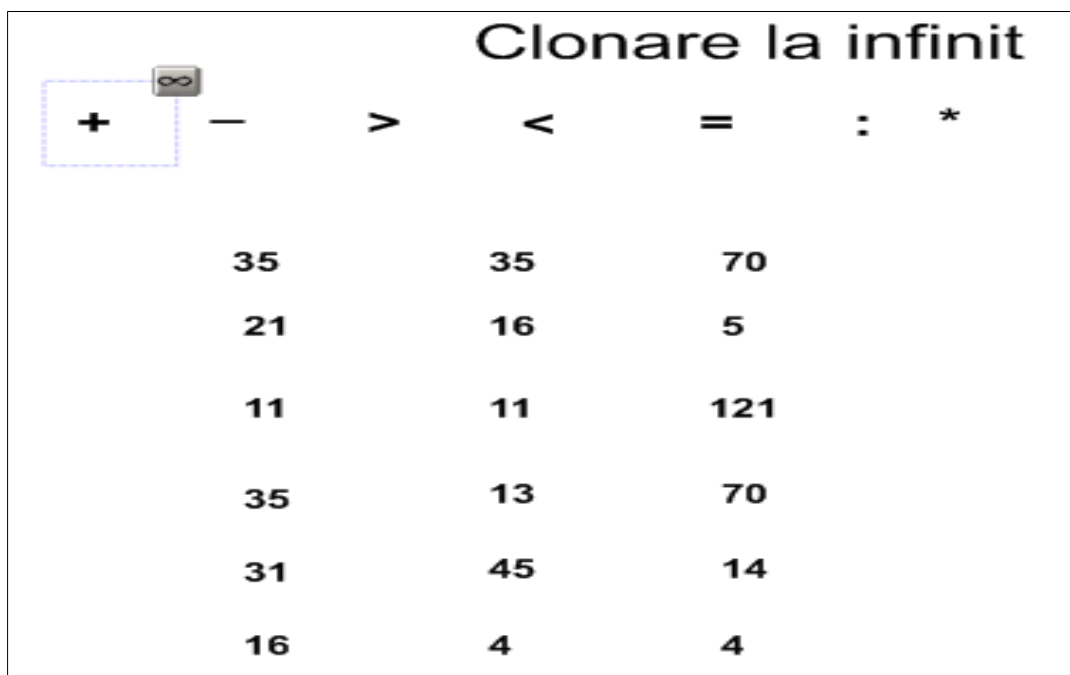



Fig. 2.26. Formarea expresiilor matematice.

Cum să inserăm un link unui obiect? În ce caz avem nevoie de această operație?

Există posibilitatea de a insera un link unui obiect cu următoarele legături:

- la o pagină Web (introducem adresa web);
- către o altă pagină din documentul curent (selectăm o pagină);
- la un document din calculatorul nostru (selectăm copia sau scurtătura documentului);
- la un document de orice tip, din atașament (selectăm documentul din listă) adăugat anterior de către utilizator etc.

Fie că într-o pagină (slide) avem planul unei lecții și pe instruiți îi interesează doar unele puncte din plan. În așa caz, fiecare punct din planul lecției, trebuie să aibă legătură directă cu pagina ce conține materia sau activitatea corespunzătoare, apoi din acea pagină, să fie legătura cu planul, adică pentru a ne întoarce la plan, Fig. 2.27. În această figură link-ul este adăugat fiecărui punct din planul lecției.

De asemenea, în cazul în care se dorește trecerea directă la un punct concret din plan, atunci se activează butonul  (Trecerea la altă pagină din documentul curent) a acelu punct din plan, care ne interesează. De exemplu, în cazul dat, fie că

alegem punctul doi, **Zona de lucru** și, imediat obținem pe ecran pagina cu informația dorită, Fig. 2.28. Se vede clar că *link*-ul este adăugat imaginii, activând același buton, din colțul stânga-jos, din nou ne întoarcem la planul lecției.

# Procesorul tabelar

## Plan:

1. Interfața grafică a ferestrei programului Excel;
2. Zona de lucru;
3. Adrese ale celulelor;
4. Introducerea datelor în celulele foii de calcul;
5. Exerciții practice.

Fig. 2.27. Legături adăugate temelor din plan.

## Zona de lucru

**Registru de calcul** este format din foi de calcul: Sheet 1, ..., Sheet 255. **Zona de lucru** este împărțită în linii și coloane: liniile sunt notate cu numere de la 1-1048576, coloanele - cu litere ale alfabetului englez de la A -XFD. La intesecția lor se obțin celule. Fiecare celulă are adresă formată din eticheta coloanei și eticheta liniei: A1, B3, C4, HH34 etc. Indicatorul de celulă activă reprezintă celula cu adresa J18, etichetele sunt selectate.


Mai multe celule consecutive selectate formează **blocul de celule**, la rîndul său acesta avînd adresa formată din adresa primei celule și adresa ultimei celule separată prin două puncte verticale sau orizontale: A1:D10, B6:N56 etc.

Fig. 2.28. Legătura creată cu o pagină din acest document.

Pentru a adăuga unui obiect un link, procedăm în felul următor:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară;

2. Selectăm obiectul căruia vrem să-i adăugăm un link, observăm că în jurul acestuia, apare un dreptunghi de selectare;

3. Activăm săgeată-meniu  și lansăm comanda de adăugare a unei legături, **Link** (*Legătură*), care, la rândul său, are funcția de a insera legătura dintre obiectul selectat și un alt element necesar pe care îl alegem, din fereastra de dialog cu numele **Insert Link** (*Inserare legătură*), din care activăm o filă din cele patru existente.

În fila **Web Page** (*Pagină Web*), în câmpul **Address** (*Adresă*) introducem adresa **Web** sau copiem și lipim **URL**-ul din browser, care se va lansa în cazul în care vom executa clic pe pictograma din colțul obiectului selectat sau pe obiectul respectiv (**Corner icon** or **Object**), Fig. 2.29.

În fila **Page in this File** (*Pagină în acest fișier*), din câmpul **Select a Page** (*Selectare pagină*) selectăm o pagină din documentul curent, aceasta preventiv o vedem în câmpul **Page Preview** (*Examinare pagină*) care se va afișa pe ecran, în cazul în care vom executa clic pe pictograma, din colțul obiectului selectat sau pe obiectul respectiv, Fig. 2.30.

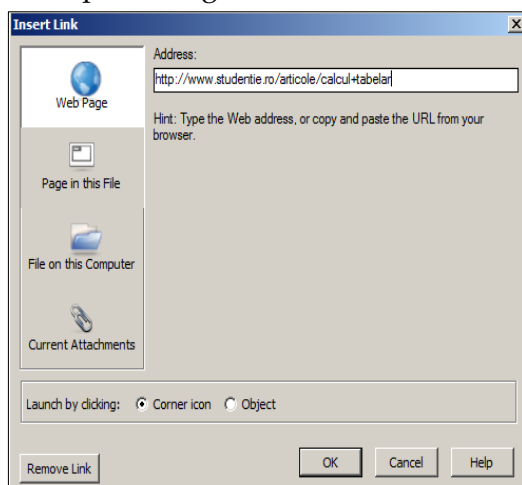


Fig. 2.29. Fila *Web Page*, activată.

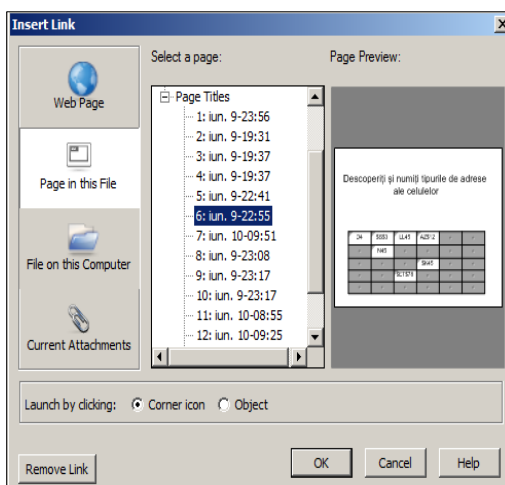


Fig. 2.30. Fila *Page in this File*, activată.

În fila **File on this Computer** (*Fișier pe acest computer*), activăm butonul **Browse** (*Răsfoire*) pentru a adăuga în câmpul **File** (*Fișier*) copia sau scurtătura documentului necesar (**Copy of file** or **Shortcut to file**), de orice tip, care se va lansa în cazul în care vom executa clic pe pictograma, din colțul obiectului selectat sau pe obiectul respectiv, Fig. 2.31.

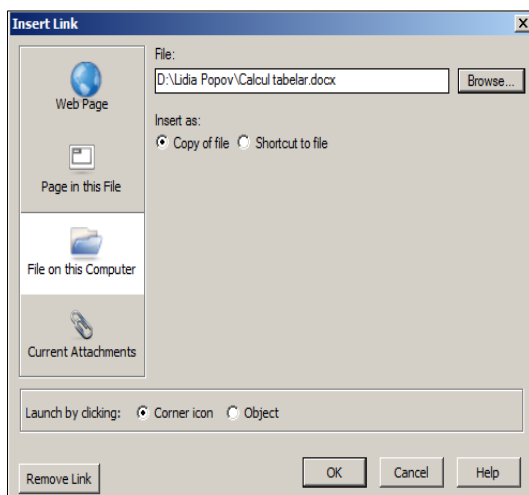


Fig. 2.31. Fila **File on this Computer**, activată.

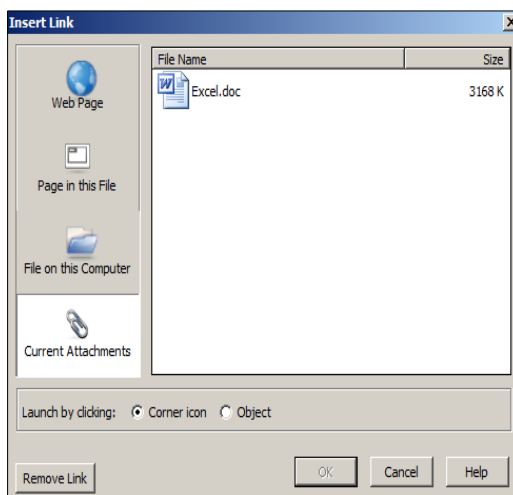


Fig. 2.32. Fila **Current Attachments**, activată.

În fila **Current Attachments** (*Anexe curente*), selectăm documentul din listă, anterior adăugat, care se va lansa în cazul în care se va executa clic pe pictograma din colțul obiectului selectat sau pe obiectul respectiv, Fig. 2.32.

Opțiunea **Corner icon** (*Pictograma din colț*) activată afișează pictograma respectivă în colțul stânga-jos al obiectului selectat, opțiunea **Object** (*Obiect*) – nu va conține nici o pictogramă, în schimb legătura va fi cu obiectul în întregime, va trebui să reținem că obiectul respectiv are legătură cu un alt obiect și se face printr-un clic pe el. Dacă vom fi de acord cu prima opțiune, atunci obiectul selectat din pagină, în final, conține în colțul din stânga-jos, acea pictogramă, în funcție de fila activată în cazul în care s-a adăugat legătura, fiecare filă activată având pictograma proprie.


Amintim că există posibilitatea de a afișa toate *link*-urile din pagina curentă concomitent sau, atunci când deschidem o altă pagină prin meniul **View** (*Vizualizare*), **Show All Links** (*Afișare toate legăturile*) sau **Show All Links When Page Opens** (*Afișare toate legăturile la deschiderea paginii*). Se creează legături între obiecte, pentru accesul direct la informația respectivă.

Pentru a renunța la link-ul adăugat unui obiect, la fel, executăm primii doi pași, apoi activăm butonul **Remove Link** (*Eliminare legătură*).

*Cum să inserăm sunet (fișier audio) unui obiect? În ce caz avem nevoie de a insera sunet unui obiect?*

Putem atașa un sunet oarecare unui obiect din pagina curentă, de asemenea, putem reda sunetul în timpul lecției, activând pictograma din colțul stânga-jos sau executând clic pe obiect, totul depinde de, care opțiune a fost selectată.

Există și posibilitatea de a înscrie chiar și vocea profesorului în predarea unei materii, pentru aceasta procedăm astfel:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară;
2. Selectăm obiectul căreia vrem să-i adăugăm sunet, observăm că în jurul acestuia apare un dreptunghi de selectare;
3. Activăm săgeată-meniu  și lansăm comanda de adăugare a sunetului, **Sound** (*Sunet*), (*fișiere audio \*.mp3*), pe ecran se afișează fereastra de dialog cu numele **Insert Sound** (*Inserare sunet*);
4. Activăm butonul **Browse** (*Răsfoire*) pentru a alege fișierul audio cu extensia permisă \*.mp3, Fig. 2.33, în caz contrar, dacă vrem să înregistrăm vocea noastră, activăm butonul **Start Recording** (*Pornire înregistrare*);
5. Timp de o minută maximum înregistrăm sunetul, apoi activăm butonul **Stop Recording** (*Oprire înregistrare*), în caz contrar după o minută singur programul oprește înregistrarea;
6. Activăm butonul **Preview Sound** (*Previzualizare sunet*) pentru a audia preventiv fișierul audio sau sunetul înregistrat anterior de către profesor;

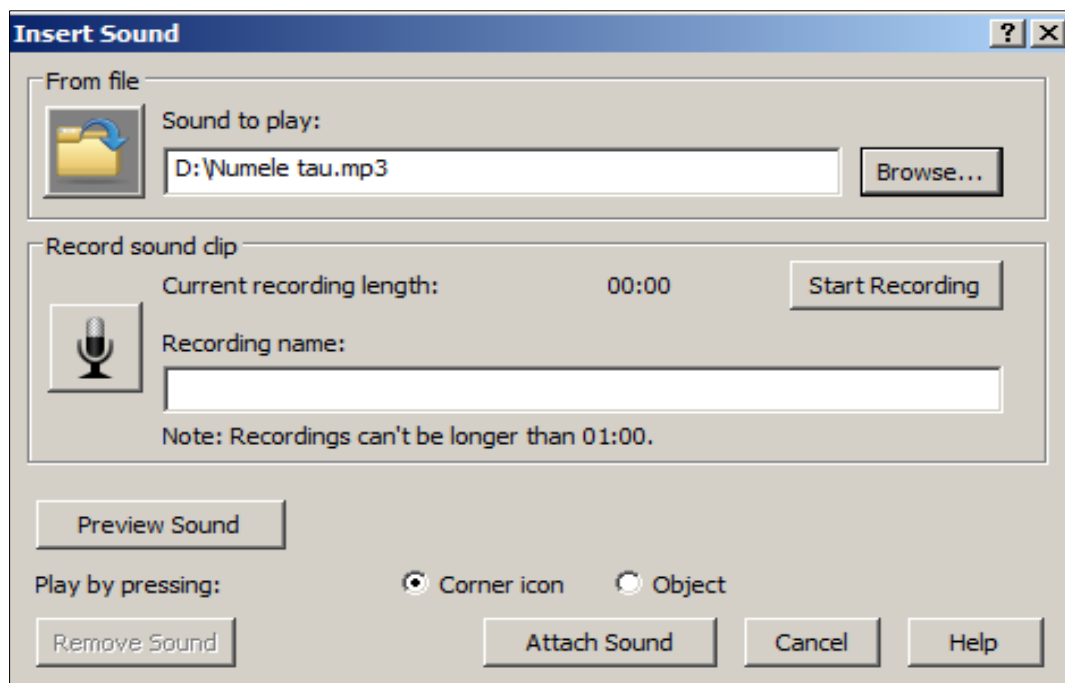



Fig. 2.33. Fereastra de dialog cu numele *Insert Sound*.

7. Activăm butonul **Attach Sound** (*Anexare sunet*). Pictograma sunetului  se anexează obiectului selectat din pagină, implicit, în colțul stânga-jos, în continuare activăm această pictogramă, pentru a reda sunetul anexat, Fig. 2.34.

Deseori este nevoie de a înregistra sau de a adăuga fișiere audio, de exemplu, sunetul instrumentelor muzicale, denumirea unor imagini din pagină, pronunțarea corectă a cuvintelor la limbile moderne, numele continentelor de pe harta lumii, funcțiile unor comenzi dintr-un program, denumirile funcțiilor din matematică, denumirile elementelor chimice, denumirile obiectelor dintr-o imagine, denumirea animalelor, păsărilor, florilor etc.

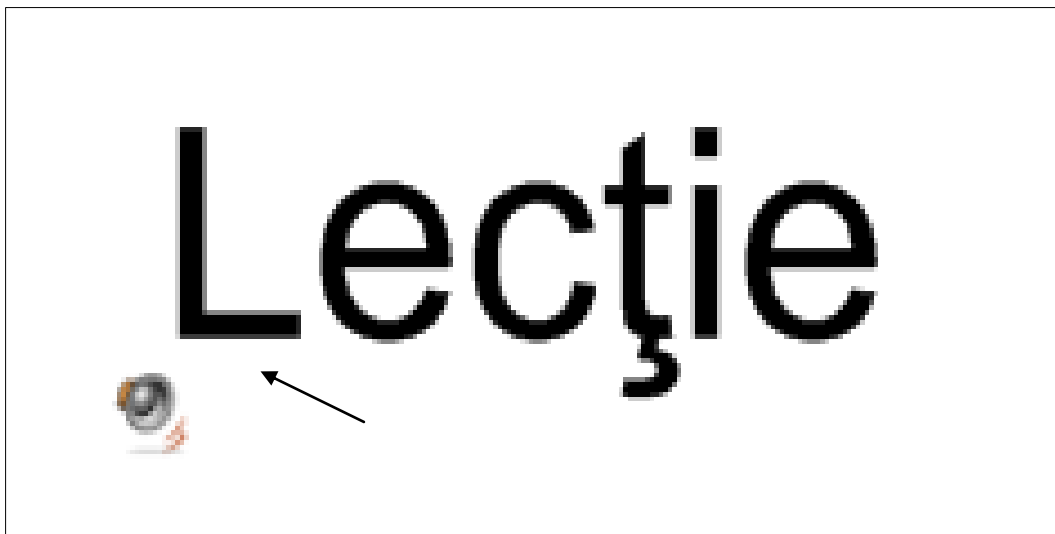



Fig. 2.34. Sunet adăugat unui cuvânt (obiect).

Activând butonul  din stânga-jos al obiectului, se lansează sunetul anterior înregistrat sau adăugat dintr-un fișier audio, Fig. 2.35.

## Verbele in engleză

1. **Prezent:** *I play, I am playing*
2. **Imperfect:** *I was playing*
3. **Perfectul compus:** *I played, I have played, I have been playing*
4. **Perfectul simplu:** *I played*
5. **Mai mult ca perfectul:** *I had played*
6. **Viitor:** *I will play, I will be playing*
7. **Viitorul perfect:** *I will have played, I will have been playing*

Fig. 2.35. Sunet adăugat diverselor texte din limba engleză.

Exact ca și la anexarea legăturilor, opțiunea **Corner icon** (*Pictograma din colț*) activată, afișează pictograma respectivă, în colțul stânga-jos al obiectului selectat, iar opțiunea **Object** (*Obiect*) – nu va conține nici o pictogramă, în schimb sunetul va fi anexat la obiect în întregime, pictograma, în acest caz, nu se vede pe ecran și e cam greu să înțelegem, precum că acest obiect are inserat sunet. În acest caz, trebuie să reținem că obiectul respectiv are anexat sunet, care poate fi redat doar prin executarea unui clic pe acesta sau, în cele mai dese cazuri, se scrie pe imagine o sugestie.

Pentru a renunța la sunetul anexat unui obiect, activăm butonul **Remove Sound** (*Eliminare sunet*) din aceeași fereastră de dialog cu numele **Insert Sound** (*Inserare sunet*).

În imaginile din Fig. 2.35 și Fig. 2.36 sunt prezentate mostre de activități pe care le putem crea la diverse unități de curs, legate de anexarea sunetului obiectelor din pagină. Activitățile prezentate constă în pronunțarea corectă a verbelor/cuvintelor, de exemplu, la limbi moderne, la denumirea corectă a animalelor, păsărilor, numerelor, adică a diverselor obiecte din pagină.

Anterior se înregistrează pronunțarea corectă a verbelor, numele animalelor, păsărilor etc., în limba respectivă, după care instruitul în timpul lecției mai întâi citește/numește, apoi audiază răspunsul corect, executând clic pe pictograma din colțul stânga-jos. Activitățile respective se creează în dependență de, unitatea de curs pe care o predăm și de imaginația pe care o posedă cadrul didactic.

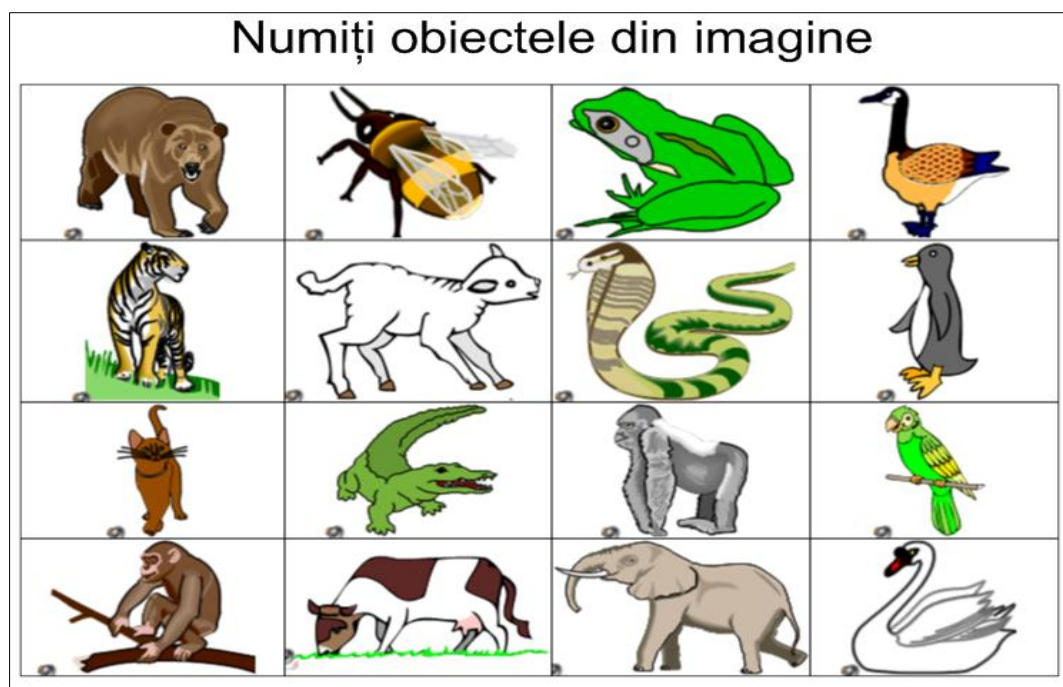


Fig. 2.36. Sunet adăugat obiectelor din tabel.



În imaginea din Fig. 2.36 obiectele sunt inserate într-un tabel (*crearea tabelelor vom descrie în următorul exemplu*), de asemenea, se poate insera și text în celulele tabelului, totul depinde de felul, cum dorim să prezentăm datele în pagină, pentru o vizibilitate mai bună.

Întrebarea acestei activități este următoarea: *Cum se numesc obiectele?* După ce s-a dat răspunsul, se dă clic pe pictograma sunetului pentru a audia numele acestora. De asemenea, se poate crea astfel de activități, în care să audiem mârâitul animalelor/păsărilor, în loc de nume.


În celulele tabelului pot fi inserate diverse obiecte de la diverse unități de curs, totul depinde de imaginația profesorului.

*Cum afișăm proprietățile unui obiect? În ce caz avem nevoie de aceste proprietăți?*

Apelăm la proprietățile unui obiect, în cazul în care avem nevoie să aplicăm obiectului selectat diferite elemente de formatare: fontul, mărimea caracterelor, culoarea, alinierea, orientarea, grosimea liniei, stilul liniei, startul și sfârșitul liniei etc., totul depinde de obiectul care se selectează.

Pentru aceasta, procedăm astfel:

1. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară, apoi selectăm obiectul căruia vrem să-i afișăm proprietățile, observăm că în jurul acestuia apare un dreptunghi de selectare;

2. Activăm săgeată-meniu  și lansăm comanda de afișare a proprietăților, **Properties** (*Proprietăți*), automat se activează în *Bara laterală* fila cu acest nume, Fig. 2.37, panoul își schimbă aspectul, în funcție de obiectul selectat, după care, selectăm elementele de formatare necesare, Fig. 2.38.

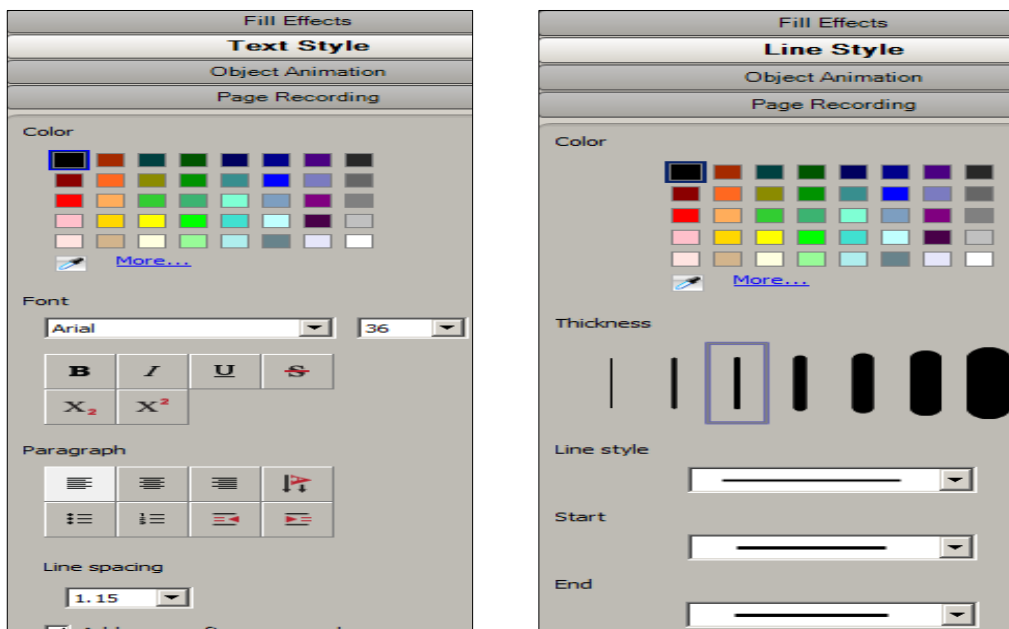


Fig. 2.37. Selectarea proprietăților obiectelor.

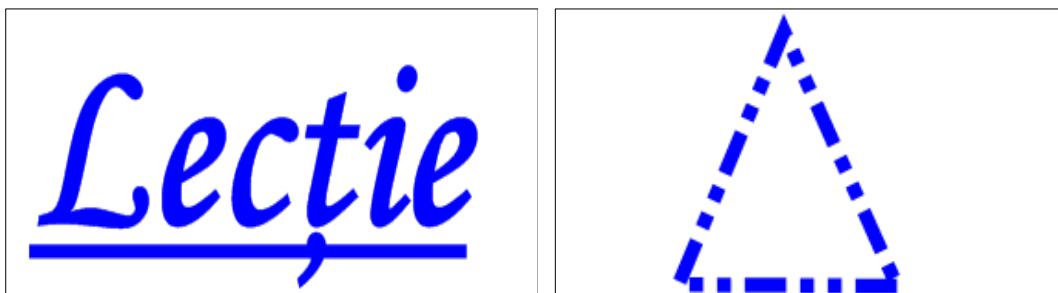


Fig. 2.38. Aplicarea proprietăților.

În acest exemplu am demonstrat, practic, posibilitățile de gestionare a obiectelor și ne-am convins de faptul că orice lecție predată, utilizând *tabla interactivă*, devine mai atractivă, mai transparentă și mai interactivă. De asemenea, și materia este înțeleasă mult mai ușor, păstrându-se în memorie un timp mai îndelungat.

**Exemplul 2.3:** Creați un tabel din șase coloane și cinci rânduri (6x5), în care introduceți diverse adrese ale celulelor din Excel: adrese reale, adrese absolute, adrese mixte cu linia fixată și adrese mixte cu coloana fixată. Aplicați mască tuturor celulelor din tabel.

*Cum să creăm un tabel pe tabla interactivă? În ce caz avem nevoie să utilizăm tabelul?*

**Rezolvare:** În acest exemplu ne vom învăța a crea tabele și a le utiliza și în predarea-învățarea-evaluarea materiei. Putem adăuga tabele și putem insera diverse obiecte în celulele tabelului, inclusiv obiecte de mână, forme geometrice, linii drepte, texte, fișiere grafice etc. Avem posibilitate să gestionăm un tabel existent din pagină, adică să efectuăm cu acesta următoarele operații:

- de mutare;
- de modificarea a tipului liniei din care este creat tabelul;
- de adăugare a rândurilor, coloanelor, celulelor;
- de ștergere a rândurilor, coloanelor, celulelor;
- de concatenare (unire) a celulelor;
- de împărțire a unei celule în mai multe coloane și rânduri;
- de adăugare a măștii unei celule;
- de înlăturare a măștii unei celule;
- de mărire/micșorare a lățimii/înălțimii coloanelor/rândurilor;
- de ștergere a tabelului etc.

Un tabel îl putem crea prin mai multe metode:

**Metoda I:** Utilizăm meniul **Insert** (*Inserare*) din *Bara de instrumente Standard*:

1. Alegem locul unde vrem să creăm tabelul;
2. Activăm meniul **Insert** (*Inserare*), **Table** (*Tabel*), pe ecran se afișează o fereastră de dialog cu numele **Insert Table** (*Inserază tabel*), Fig. 2.39.a și Fig. 2.39.b;

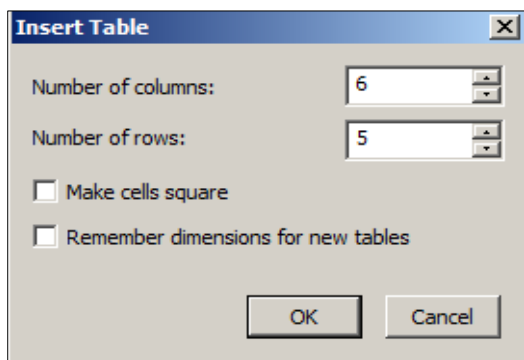


Fig. 2.39.a. Crearea unui tabel utilizând meniul Insert.

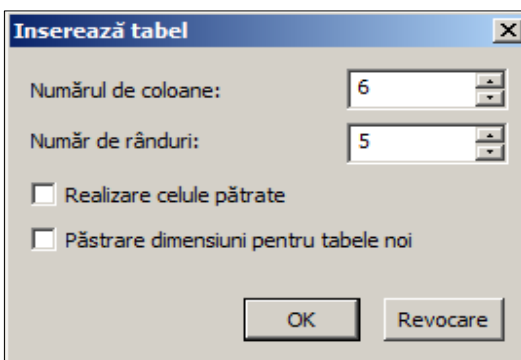



Fig. 2.39.b. Crearea unui tabel utilizând meniul Inserare.

3. Introducem numărul de coloane și de rânduri necesare (în cazul nostru 6x5);
4. Activăm opțiunea **Make cells square** (*Realizare celule pătrate*), în caz că ne dorim ca celulele din tabel să fie pătrate;
5. Activăm opțiunea **Remember dimensions for new tables** (*Păstrare dimensiuni pentru tabele noi*), în caz că ne dorim ca celulele din tabel să fie dreptunghiulare;
6. Activăm butonul **OK**;
7. Selectăm un tip de linie disponibil, dacă e necesar, activând butonul **Line Style** (*Stil linie*) din *Bara de instrumente Standard*, observăm că imediat tabelul își schimbă aspectul în funcție de tipul de linie selectat;
8. Completăm tabelul cu datele necesare.

În continuare să descriem a doua metodă de creare a aceluiași tabel.

**Metoda II.** Utilizăm butonul **Table** (*Tabel*) din *Bara de instrumente Standard*:

1. Alegem locul unde vrem să creăm tabelul;
2. Activăm butonul **Table** (*Tabel*) și selectăm numărul de coloane și rânduri pe care le dorim în tabel, exact ca și într-un editor de texte, în cazul nostru, de exemplu, selectăm șase coloane și cinci rânduri (6x5);
3. Selectăm un tip de linie disponibil, dacă e necesar, activând butonul din *Bara de instrumente Standard*;
4. Introducem în tabel diverse adrese ale celulelor (putem introduce orice alte date din alt domeniu, totul depinde de unitatea de curs pe care o predăm);
5. Adăugăm mască tuturor celulelor din tabel, executăm clic în celulă, activăm butonul săgeată-meniu , apoi lansăm comanda **Add Cell Shade** (*Adaugă mască celulă*), în rezultat, obținem tabelul din Fig. 2.40. Mască se ascunde se afișează cu un clic pe cerculețul din ea, plasat la centru sau în colțul stânga-sus al celulei.

## Descoperiți și numiți tipurile de adrese ale celulelor

D4	\$\$\$3				
			\$H78		Q34
		SET\$78			L789

Fig. 2.40. Adăugarea măștii celulelor din tabel.

În tabelul din Fig. 2.40 sunt introduse adrese ale celulelor, din registrul de calcul al aplicației MS Excel integrat în pachetul de birotică Microsoft Office.



Reamintim că există 4 tipuri de adrese ale celulelor în Excel: adrese relative (A4), adrese absolute (\$A\$4), adrese mixte cu linia fixată (A\$4) și adrese mixte cu coloana fixată (\$A4).

Pentru a înlătura masca unei celule, din același *Meniu contextual* al celei respective, lansăm comanda **Remove Cell Shade** (*Înlătură mască celulă*). Tabelul îl putem plasa pe pagină, în alt loc, trăgându-l de mânerul din stânga-sus al tabelului selectat. Se redimensionează înălțimile rândurilor și lățimile coloanelor trăgând linia verticală sau orizontală ce le desparte, în direcția necesară, de asemenea, ca și într-un editor de texte.

Se selectează o celulă, executând clic în ea, aceasta selectată poate fi împărțită în atâtea linii și coloane câte dorim, utilizând comanda **Split** (*Scindare*), de asemenea, celula poate fi ștearsă, utilizând comanda **Delete** (*Ștergere*).

Executând dublu clic în celulă, trecem cursorul automat în regimul de adăugare a datelor sau de redactare a acestora. Se adaugă unul sau mai multe obiecte în celulele tabelului, trăgându-le din *Galerie*, direct în celule. În cazul în care adăugăm alt obiect în aceeași celulă, automat precedentul dispare, iar dacă cel existent din celulă îl tragem dintr-o celulă în altă celulă, automat se clonează. Dacă îl tragem în afara tabelului, aceasta nu se mai întâmplă. Imaginile adăugate în celule, capătă mărimea celulelor în care sunt adăugate, pe când textul rămâne neschimbat, indiferent de dimensiunile celulei.

**Metoda III:** Utilizăm creionul din *Bara de instrumente Standard*:

1. Alegem locul unde vrem să desenăm tabelul;
2. Activăm butonul **Pens** (*Creioane*) și selectăm un creion și o culoare dorită, dacă este nevoie;
3. Desenăm numărul de coloane și de rânduri pe care le dorim în tabel;
4. Activăm butonul **Select** (*Selectare*) din bară, pentru a selecta tabelul;
5. Selectăm un tip de linie disponibil, dacă e necesar, activând butonul **Line Style** (*Stil linie*) din *Bara de instrumente Standard*;
6. Activăm butonul săgeată-meniu  și lansăm comanda de grupare **Group** (*Grupare*) a elementelor tabelului, dacă e necesar;
7. Activăm din nou butonul săgeată-meniu  și lansăm comanda **Recognize as Table** (*Recunoaștere ca tabel*). Dacă programul SMART Notebook recunoaște desenul ca tabel, atunci el înlătură desenul și adaugă un tabel pe pagină, exact așa cum a fost creat prin **Metoda I** sau **Metoda II**.

**Remarcă:** În cazul în care desenăm tabelul cu creionul, e de dorit să desenăm liniile cât mai drepte și colțurile să le lipim foarte bine, în caz contrar, programul SMART Notebook nu va putea recunoaște ca tabel, figura desenată.

În imaginea din Fig. 2.41 este prezentată o activitate, în care e necesar de a descoperi celula și de a identifica numărul par sau impar. Asemenea activități pot fi create la orice unitate de curs, celulele tabelului conținând obiecte corespunzătoare acesteia.

Descoperiți, apoi identificați numerele pare și impare						
36						
					65	
		5				
				112		
	25					
						55

Fig. 2.41. Identificarea numerelor pare și impare.

În imaginea din Fig. 2.42 celulele tabelului conțin elementele tabelului periodic (unitatea de curs *Chimia*) și e necesar de a descoperi celula și de a numi elementul chimic, datele în celule fiind formatate la dorința profesorului.

Descoperiți și numiți elementele chimice						
Cu	•	•	•	O	•	•
•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	Cl	•
•	•	•	•	•	•	•
•	•	Ni	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•
Al	•	•	•	F	•	Zn

Fig. 2.42. Identificarea elementelor chimice.

Avem nevoie să utilizăm tabelul, în cazul în care vrem să creăm diverse activități practice de logică, în formă de rebus (întrebări/răspunsuri) pentru a verifica cunoștințele instruiților și pentru ca să crească interactivitatea și dinamica în sălile de clasă. În alt caz utilizăm tabelul, atunci când vrem să efectuăm diverse calcule în acesta, când vrem să identificăm unele elemente din tabel după cum și este demonstrat în exemplul descris mai sus.



**Exemplul 2.4:** Creați un tabel din 11 coloane și 10 rânduri (11x10), apoi din tabelul existent, creați un rebus, după care introduceți în celulele tabelului răspunsuri la întrebările formulate anterior.

**Rezolvare:** Din exemplul descris anterior cunoaștem proprietățile unui tabel, aceleași proprietăți le vom aplica și în exemplul care urmează să-l rezolvăm. Rebusul ajută să verificăm și să consolidăm cunoștințele acumulate de instruiți la orele predate anterior.

*Cum să creăm un rebus pe tabla interactivă? În ce caz avem nevoie de a crea un rebus?*

Asemenea activitate legată de un rebus se creează în felul următor:

1. Alcătuim întrebările (din unitatea de curs pe care o predăm);
2. Alegem locul și creăm tabelul necesar (11x10);

3. Introducem în celulele tabelului răspunsurile corecte la întrebările anterior alcătuite;
4. Selectăm celula sau celulele goale pe care vrem să le ștergem;
5. Activăm butonul săgeată-meniu  și lansăm comanda de ștergere a celulelor, **Delete Cells** (*Ștergere celule*), rămân în tabel numai celulele ce conțin date;
6. Executăm clic, pe rând, în fiecare celulă cu date, apoi activăm butonul săgeată-meniu , după care lansăm comanda **Add Cell Shade** (*Adaugă mască celulă*) sau adăugăm mască la toate celulele concomitent, acesta fiind selectat, apoi lansând comanda **Add Table Shade** (*Adaugă mască tabel*), în rezultat, obținem imaginea dorită, Fig. 2.43.

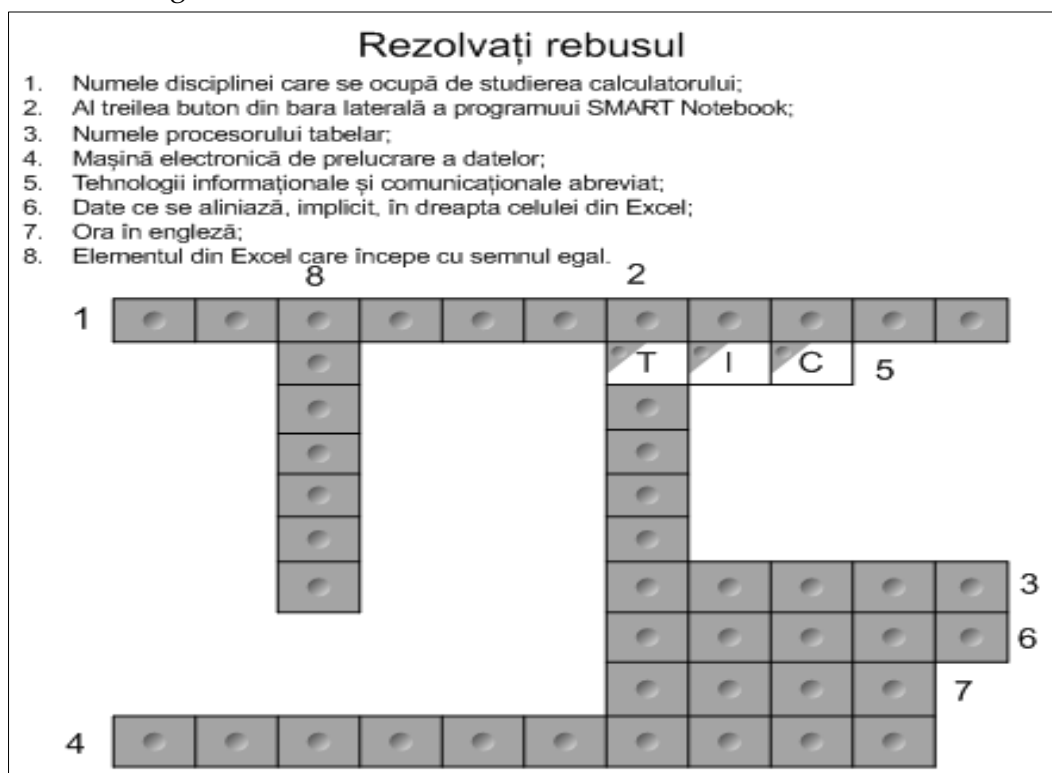



Fig. 2.43. Activitatea Rebus.

Atât pe verticală, cât și pe orizontală introducem numerele corespunzător întrebărilor formulate, utilizând butonul **Text** (*Text*) . Asemenea rebus putem crea la orice unitate de curs pe care o predăm, important este ca întrebările formulate să țină de unitatea de curs respectivă, de materia pe care o evaluăm.

**Exemplul 2.5:** Creați o activitate interactivă în care să identificați elementele interfeței grafice a ferestrei programului Excel, utilizând instrumentele din *Bara de instrumente Standard* și proprietatea **Object Animation** (*Animație obiect*).

**Rezolvare:** Creăm această activitate pornind de la următoarele:

1. Lansăm programul Microsoft Excel;
2. Captăm imaginea programului, utilizând instrumentul **Screen Capture** (Captură de ecran);
3. Introducem mai jos lista elementelor interfeței grafice a ferestrei programului Microsoft Excel, utilizând instrumentul **Text** (Text), apoi numerotăm de la 1-10 pe fiecare element în parte (totul depinde de câte elemente avem nevoie);
4. Creăm un cerc și îl umplem cu culoare verde închisă, acoperim cu el cifra 1;
5. Selectăm cercul și îl clonăm la infinit, lansând comanda **Infinite Cloner** (Clonare la infinit);
6. Tragem cercul, clonat la infinit, peste toate numerele de la 2-10, acesta fiind plasat pe prim plan;
7. Deconectăm comanda **Infinite Cloner** (Clonare la infinit) la primul cerc;
8. Selectăm, pe rând, fiecare cerc în parte sau toate concomitent, apoi lansăm comanda **Properties** (Proprietăți);
9. Activăm butonul **Object Animation** (Animație obiect), apoi selectăm din câmpul **Type** (Tip) opțiunea **Fade Out** (Estompare treptată), din câmpul **Speed** (Viteză) selectăm comanda **Slow** (Încet) pentru ca atunci când vom executa clic pe cerc, el va dispărea treptat, descoperindu-se rezultatul, Fig. 2.44;

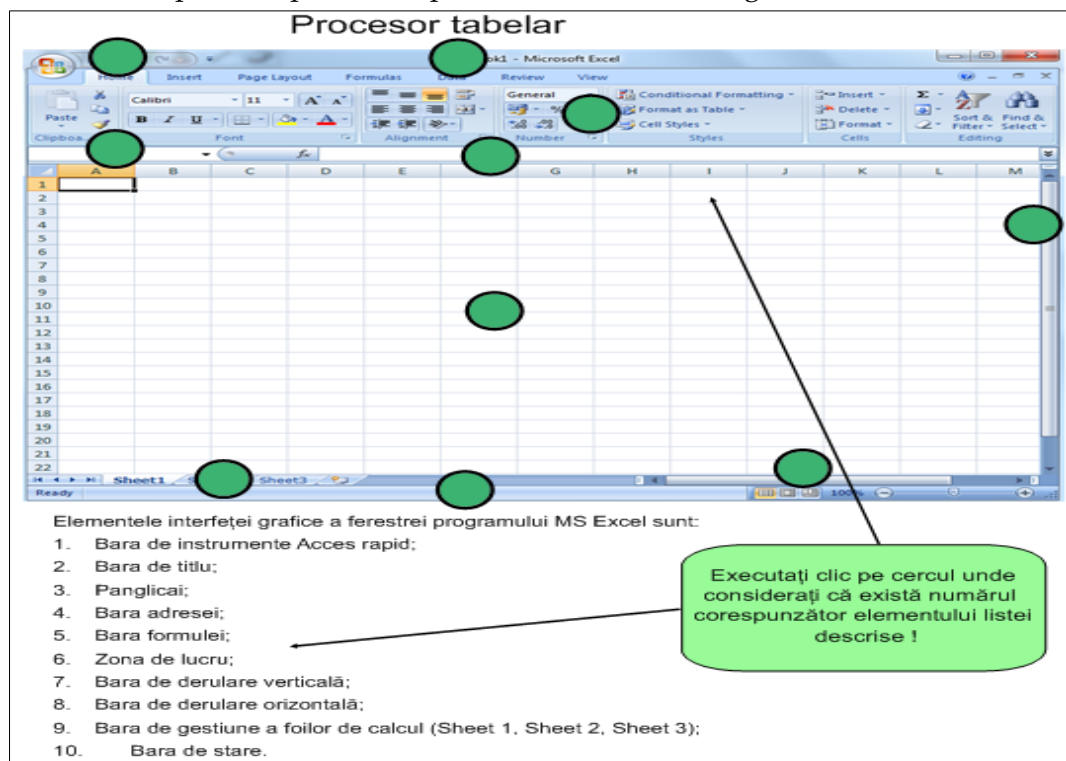


Fig. 2.44. Identificarea elementelor interfeței grafice ale ferestrei aplicației MS Excel.



10. Desenăm o formă, mai jos de imagine, în care introducem sugestia respectivă: „Executați clic pe cercul unde considerați că există numărul corespunzător elementului listei descrise !”, după care desenăm două săgeți ajutătoare;

11. Grupăm forma și cele două săgeți, după care le blocăm pe poziție (obiectul se vede că e blocat, doar atunci când acesta este selectat).

De asemenea, putem crea activități în care să identificăm elementele unei imagini de la orice unitate de curs, de exemplu din matematică, din biologie, din anatomie, din chimie, din geografie, din istorie, dintr-o limbă străină etc.

Imaginile pot fi din cele mai diverse, important să fie legătura cu unitatea de curs pe care o predă profesorul. În Fig. 2.44, în loc de cerculeț, poate fi utilizată orice altă figură geometrică, care ar putea îmbogăți conținutul activității elaborate de către profesor sau instruit.

**Exemplul 2.6:** Creați diverse figuri geometrice utilizând instrumentele de măsură din *Bara de instrumente Standard*, prezentate în Fig. 2.45.

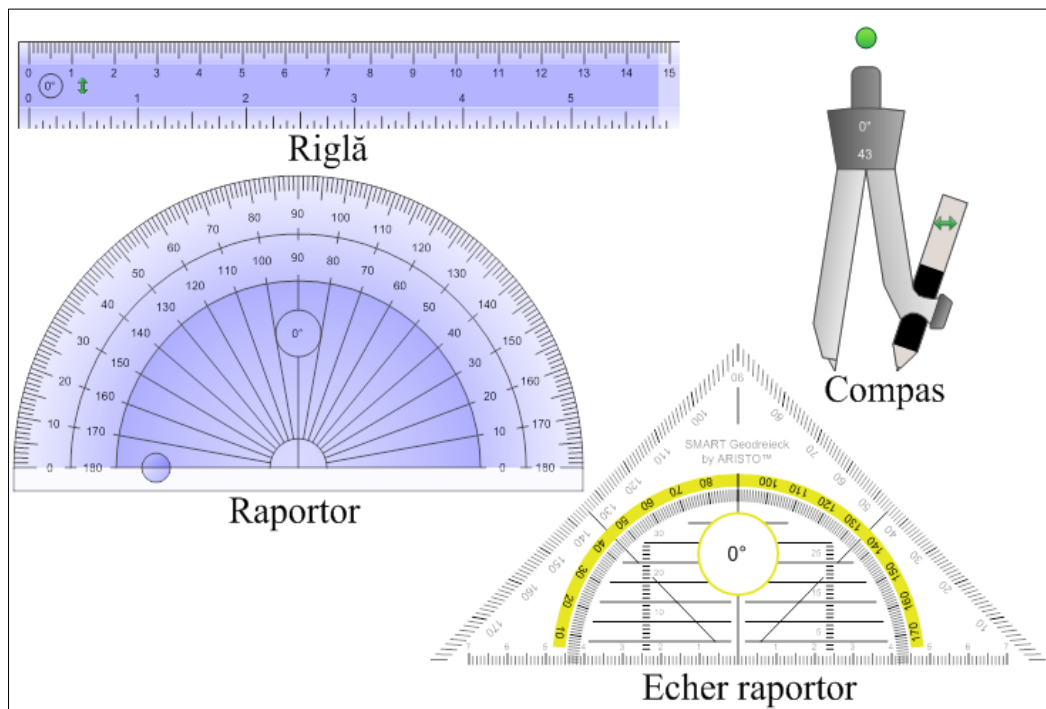





Fig. 2.45. Instrumentele de măsură.

**Rezolvare:** Să descriem rezolvarea acestui exemplu, de asemenea, în mai multe etape (teme).

Cum să desenăm linii drepte pe tabla interactivă utilizând rigla?

Utilizăm instrumentul *Riglă* pentru a desena linii drepte, paralele, perpendiculare, diverse unghiuri etc.

Pentru aceasta procedăm astfel:

1. Activăm butonul **Measurement Tools** (*Instrumente de măsură*) , apoi lansăm comanda **Insert Ruler** (*Inserare riglă*) , pe ecran apare rigla;
2. Deplasăm rigla în locul unde dorim să desenăm o linie;
  1. Activăm butonul **Pens** (*Creioane*) , apoi alegem creionul, culoarea și grosimea acestuia, dacă e necesar, cu care se va trage linia;
  2. Tragem linia de deasupra sau dedesubtul riglei, Fig. 2.46.

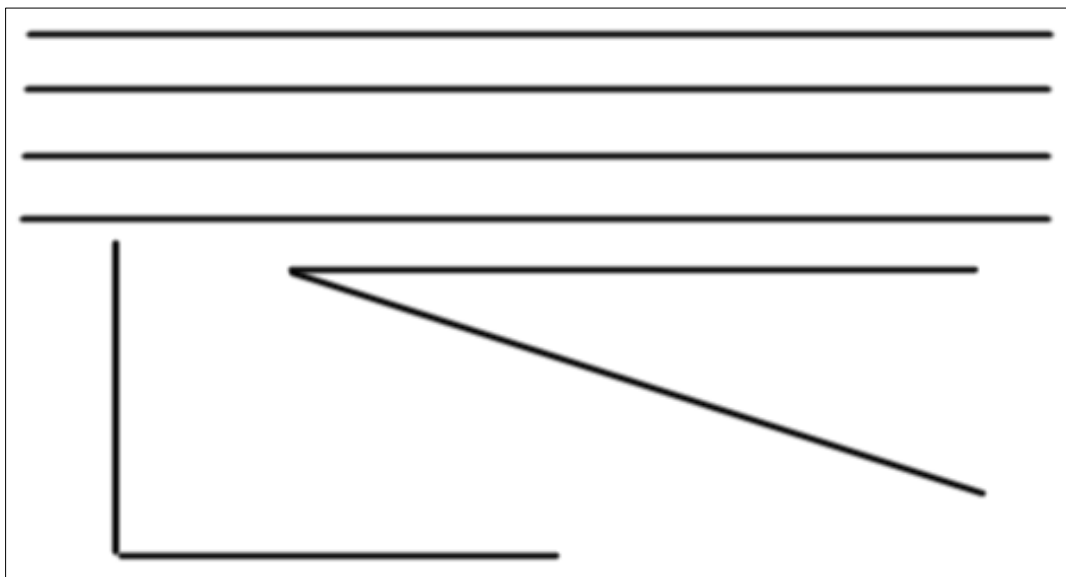







Fig. 2.46. Linii și unghiuri desenate pe tabla interactivă cu rigla.

Cum să desenăm pe tabla interactivă diverse unghiuri: drept, întins, ascuțit, obtuz utilizând raportorul și cum să măsurăm unghiurile acestora?

Vom utiliza instrumentul **Raportor** pentru a desena diverse unghiuri, pentru a măsura unghiurile desenate anterior.

Pentru aceasta, procedăm astfel:

1. Activăm butonul **Measurement Tools** (*Instrumente de măsură*) , apoi lansăm comanda **Insert Protractor** (*Inserare raportor*) , pe ecran apare raportorul exact așa cum este arătat în imaginea din Fig. 2.45;
2. Deplasăm raportorul, în locul, unde dorim să desenăm unghiul și-l activăm, observăm că apar încă patru elemente:
  -  săgeată-meniu, care afișează lista opțiunilor de gestionare a obiectului respectiv;
  -  buton de mărire/micșorare a unghiului cu latura de sus;
  -  buton de mărire/micșorare a unghiului cu latura de jos;

-  buton de desenare a unghiului.

3. Indicăm mărimea unghiului care intenționăm să-l desenăm utilizând ambele butoane de mărire/micșorare a unghiului (de culoare verde și gri);

4. Activăm butonul de desenare a unghiului (săgeata de culoare verde), observăm că unghiul, deja e desenat, Fig. 2.47.

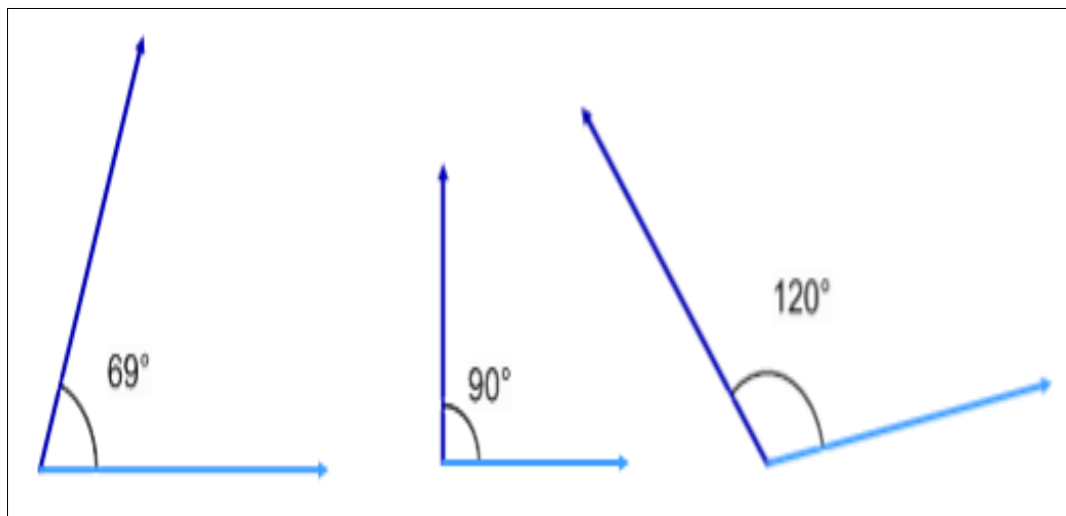


Fig. 2.47. Unghiuri măsurate.

Unghiurile desenate le putem gestiona, ca și orice alt obiect, de exemplu, le putem desena deodată măsurate sau le putem mai întâi desena, apoi măsura, Fig. 2.48.

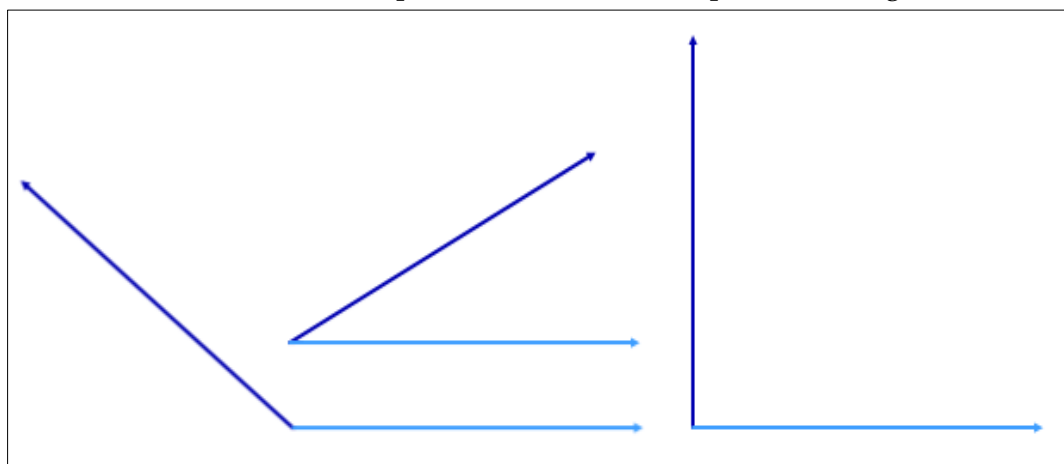


Fig. 2.48. Unghiuri desenate.

Apare întrebarea: Cum desenăm pe tabla interactivă unghiuri, cu raportorul, în așa mod ca să nu fie afișată mărimea acestora, exact ca și în Fig. 2.48?

Cunoaștem că cu raportorul putem desena doar un unghi elementele cărora implicit, sunt grupate, fiecare, la rândul său, fiind compus din patru elemente: latura de sus, latura de jos, arcul și numărul de grade.

Pentru a șterge elementele, de care nu avem nevoie (arcul și numărul de grade) mai întâi selectăm obiectul grupat, executând un clic pe el, cu marcherul sau cu degetul, după care anulăm gruparea. În continuare, selectăm fiecare element în parte, care urmează să-l ștergem și lansăm comanda **Delete** (*Ștergere*). Elementele rămase, e bine să le grupăm din nou, pentru a lucra cu ele ca un obiect întreg.

Unghiurile se măsoară cu raportorul, plasând mijlocul lui pe vârful unghiului, în așa mod ca latura de jos a raportorului să coincidă cu latura de jos a unghiului și, dacă se dorește să-l desenăm din nou, deja măsurat, se activează săgeata verde.

*Cum să desenăm un cerc pe tabla interactivă utilizând compasul?*

Cunoaștem din geometrie că *cercul* este mulțimea tuturor punctelor din plan, egal depărtate de un punct fix numit centru, distanța comună este denumită, de obicei, raza cercului, iar discul este cercul împreună cu partea interioară a planului.

În imaginea din Fig. 2.49 este prezentat un instrument de măsură (*compasul*) și funcțiile elementelor acestuia. Acesta permite desenarea unui cerc de orice culoare și mărime, unui arc etc. Din imagine vedem că creionul, implicit, este plasat în dreapta compasului, dar poate fi plasat și în stânga, pentru comoditate, totul depinde de dorința utilizatorului. Compasul se plasează în pagină, în alt loc, trăgându-l de piciorul stâng (*ce conține acul*), raza cercului se mărește, trăgându-l de piciorul drept al lui (*ce conține creionul*) și se rotește compasul, trăgându-l de cercul verde, Fig. 2.49.

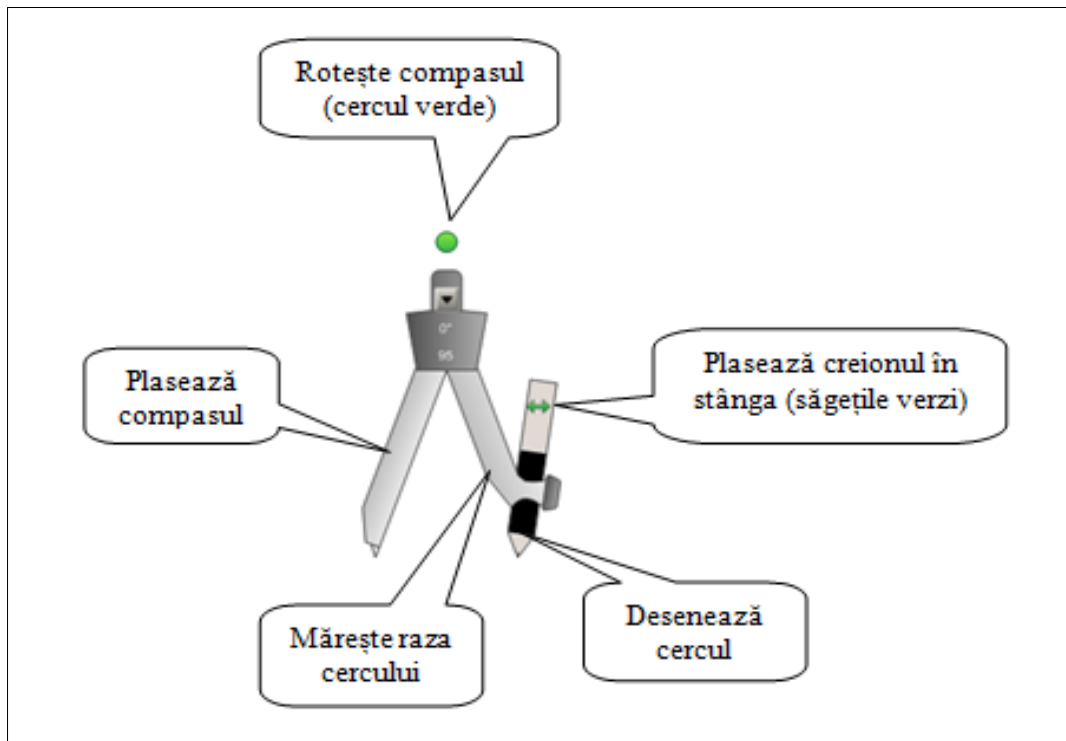


Fig. 2.49. Elementele de bază ale compasului.

În continuare, vom descrie cum se desenează un cerc pe *tabla interactivă*, utilizând instrumentul de măsură *Compasul*:

1. Activăm butonul **Measurement Tools** (*Instrumente de măsură*), apoi lansăm comanda **Insert Compass** (*Inserare compas*), pe ecran apare compasul, exact așa cum este arătat în imaginea din Fig. 2.49;

2. Plasăm compasul în locul, unde dorim să desenăm cercul, ținem cont dacă este nevoie de a indica centrul acestuia;

3. Indicăm raza cercului, selectăm culoarea creionului, grosimea lui dacă e necesar;

4. Tragem de creion în direcția necesară până când se unește linia, astfel formând un cerc, Fig. 2.50.

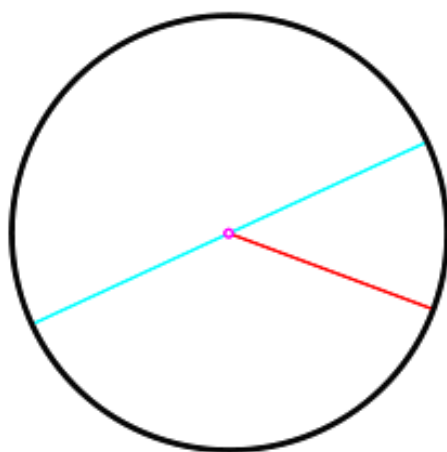


Fig. 2.50. Cercul desenat cu compasul.

Elemente geometrice ale unui cerc: centrul este roz, raza de culoare roșie, diametrul de culoare albastră, iar cercul de culoare neagră. Asemenea activități pot crea profesorii de matematică, pentru a evalua cunoștințele instruiților referitor la tema respectivă, aplicându-le în activitățile de predare a temelor ce țin de linii, unghiuri și cercuri.

**Exemplul 2.7.** Creați o activitate interactivă cu numele „Peretele Magic” utilizând instrumentele din *Bara Standard*, în care, trecând expresiile matematice prin acesta, să obținem rezultatele corecte.

**Rezolvare.** Pentru rezolvarea acestui exemplu, procedăm astfel:

1. Introducem în stânga paginii, în coloană, câteva expresii matematice rezolvate, pe care dorim să le rezolvăm împreună la lecție;

2. Inserăm, în dreapta expresiilor matematice, o imagine oarecare (*în cazul nostru un diamant*), care va fi numită „Peretele Magic”;

3. Desenăm, un dreptunghi alături de imagine și-l umplem cu o culoare oarecare, de exemplu verde închis, Fig. 2.51;



Fig. 2.51. Activitatea „Peretele Magic”.

4. Aplicăm imaginii „Peretele Magic” comanda **Order (Ordine), Bring to Front (Aducere în prim plan)**, numai după ce am desenat dreptunghiul, deoarece, în pagină, trebuie să fie obligator minimum două obiecte, altfel ordinea nu se poate de indicat;

5. Aplicăm dreptunghiului, comanda **Order (Ordine), Send to Back (Trimite-re în ultimul plan)**;

6. Formatăm rezultatul tuturor expresiilor matematice în culoarea fundalului (în cazul nostru, toate rezultatele vor fi de culoare albă) ca să nu să se vadă pe ecran, trebuie să obținem rezultatul exact, ca în Fig. 2.52;



Fig. 2.52. Activitatea „Peretele magic”, răspunsurile formate în culoarea fundalului.

7. Blocăm pe poziție ambele imagini;
8. Tragem expresia matematică prin „Peretele Magic”, plasând-o în aceeași linie, în dreptunghiul alăturat de culoare verde, din dreapta acestuia, pentru a verifica dacă s-a dat răspunsul corect.

De asemenea, procedăm cu celelalte expresii matematice, întrebându-i pe instruiți, în timpul lecției, care este rezultatul și, la fel, procedăm trecându-le prin „Peretele Magic” pe rând, pe toate expresiile matematice, obținem imaginea din Fig. 2.53 cu răspunsurile obținute, datorită acestuia.

De asemenea, putem crea activități de acest fel, la diferite unități de curs, utilizând diverse imagini, cărora vrem să aflăm numele lor în orice limbă, diverse reacții chimice la care vrem să le vedem răspunsul acestora, diverse hărți geografice în care vrem să vedem scris în imagine denumirea țării, continentului, oceanului etc., pe care trecându-le prin „Peretele Magic”, verificăm răspunsurile obținute. Denumirile activităților sunt la discreția profesorului.

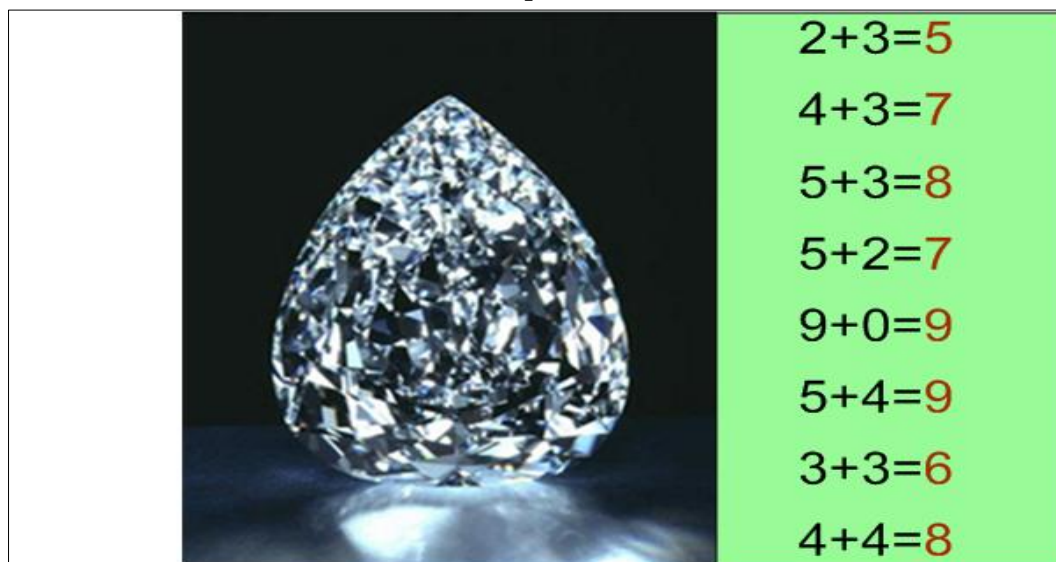


Fig. 2.53. Activitate practică utilizând Peretele Magic.

**Exemplul 2.8.** Creați o activitate interactivă cu numele „Diamantul Magic” utilizând instrumentele din bara Standard, în care, trecând substantivele la singular prin acesta, să obținem substantivele la plural, datorită „Diamantului Magic”.

**Rezolvare.** Pentru rezolvarea acestui exemplu, procedăm astfel:

1. Introducem, într-un dreptunghi, în stânga paginii, în coloană, câteva substantive la singular, în română, pe care dorim să le rezolvăm împreună la lecție;
2. Inserăm, în dreapta acestora, o imagine oarecare care va fi numită „Diamantul Magic”;
3. Desenăm, un dreptunghi alături de imagine și-l umplem cu o culoare oarecare, de exemplu albastră, Fig. 2.54;



Fig. 2.54. Activitatea „Diamantul Magic”.

4. Aplicăm imaginii „Diamantul Magic” comanda **Order (Ordine)**, **Bring to Front (Aducere în prim plan)**, numai după ce am desenat dreptunghiul, deoarece, în pagină, trebuie să fie obligator minimum două obiecte, altfel ordinea nu se poate de indicat;

5. Aplicăm dreptunghiului, comanda **Order (Ordine)**, **Send to Back (Trimitere în ultimul plan)**;

6. Formatăm terminațiile substantivelor la plural în culoarea fundalului (în cazul dat, toate rezultatele vor fi de culoare albă: litera e, -uri etc.) ca să nu se vadă pe ecran, trebuie să obținem rezultatul exact ca în Fig. 2.55;



Fig. 2.55. Activitatea „Diamantul Magic”, răspunsurile (terminațiile) formate în culoarea fundalului.



7. Blocăm pe poziție ambele imagini;
8. Aflăm răspunsul, apoi tragem substantivele prin „Diamantul Magic”, plasându-le în aceeași linie, în dreptunghiul alăturat, din dreapta acestuia, pentru a verifica dacă s-a dat răspunsul corect.

De asemenea, procedăm cu celelalte substantive, întrebându-i, în timpul lecției pe instruiți care este rezultatul și, la fel, procedăm trecându-le prin „Diamantul Magic”, obținem imaginea din Fig. 2.56 cu răspunsurile obținute datorită acestuia.

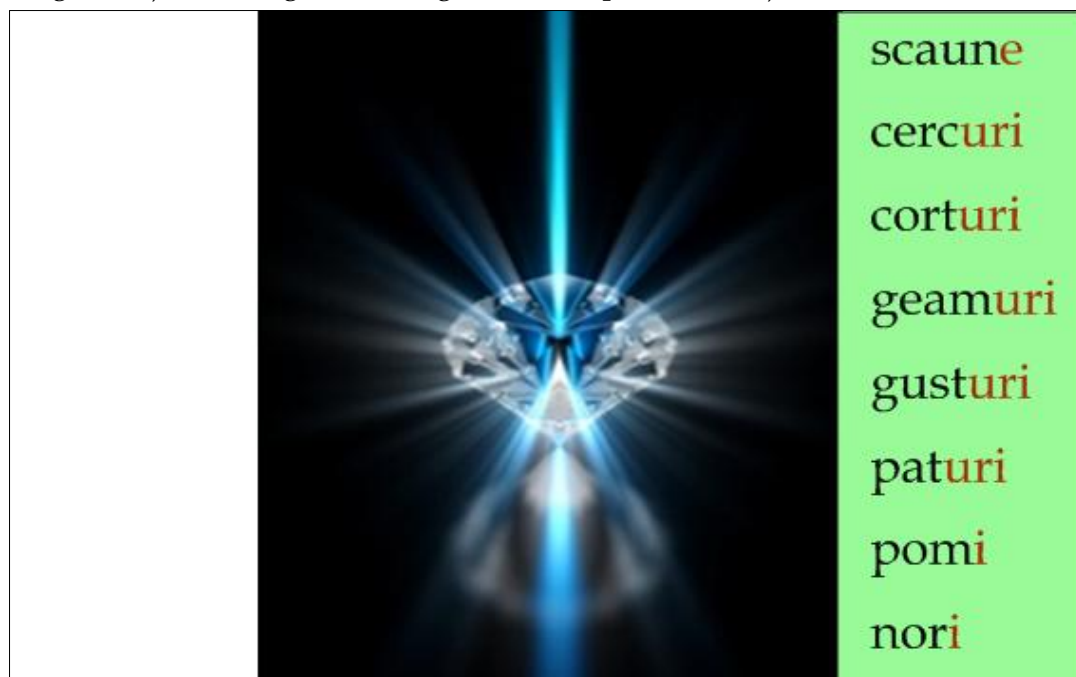


Fig. 2.56. Rezultatul activității.

**Exemplul 2.9.** Creați o activitate interactivă în care răspunsurile la o întrebare să fie descoperite prin diverse moduri:

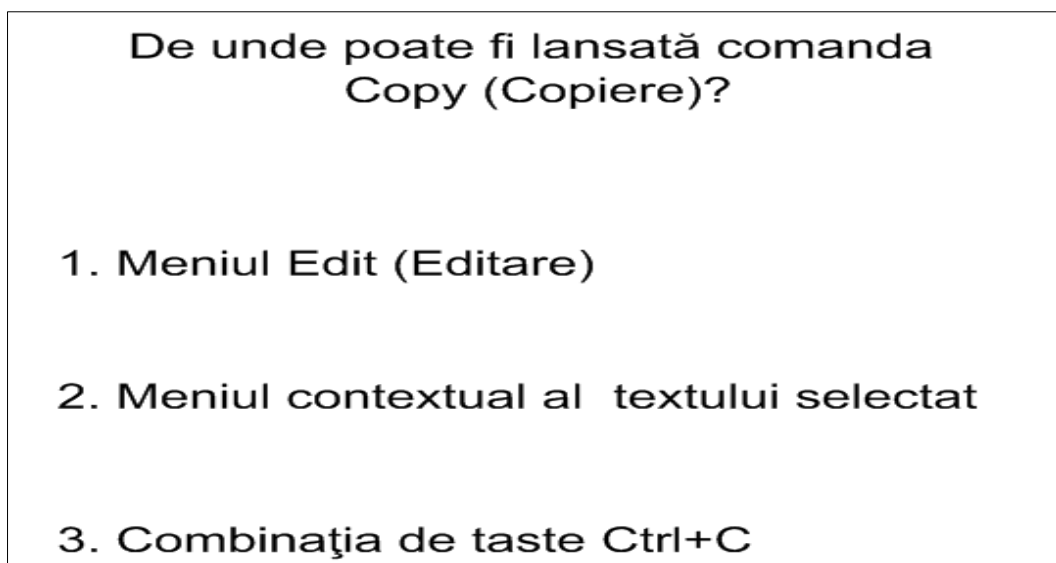
- prin tragerea figurii într-o parte;
- prin indicarea ordinii obiectelor;
- prin ștergerea cernelii digitale de culoare albă, cu radiera.

*Cum se creează astfel de activitate? În ce caz avem nevoie de diverse moduri de acoperiri/descoperiri ale răspunsurilor?*

**Rezolvare.** Pentru rezolvarea acestui exemplu, procedăm astfel:

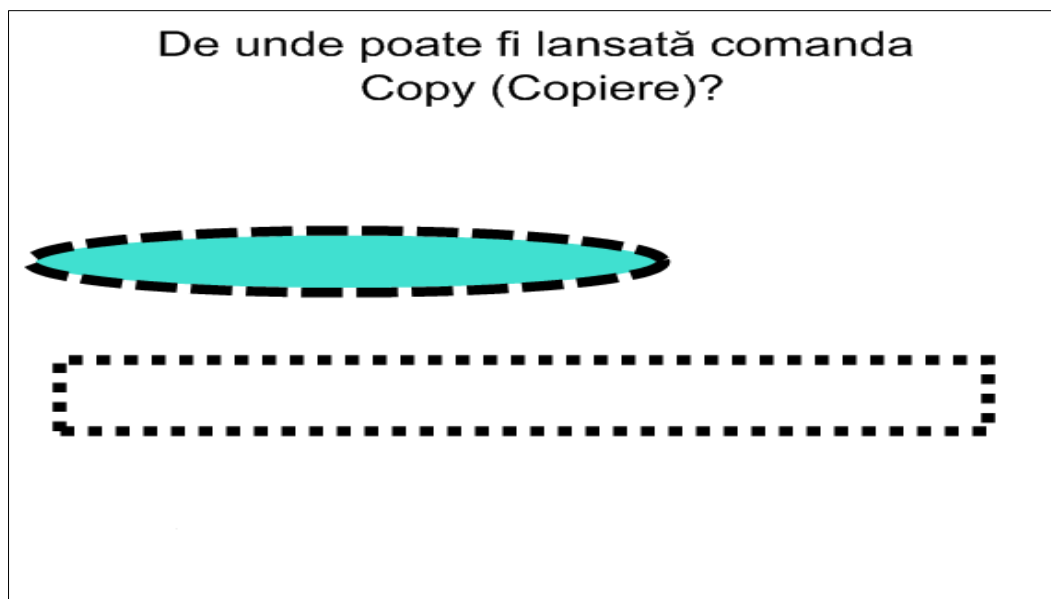
1. Activăm butonul **Text** (*Text*) și introducem în pagină întrebarea;
2. Introducem mai jos trei răspunsuri corecte ale acestei întrebări, Fig. 2.57;
3. Desenăm, de exemplu, o elipsă și o umplem cu o culoare oarecare, cum ar fi, verde-deschis (modificăm tipul liniei, culoarea grosimea, dacă este nevoie), apoi acoperim primul răspuns;

4. Desenăm încă o figură oarecare, de exemplu un dreptunghi, acoperim răspunsul al doilea cu acesta și îl umplem cu culoare albă (modificăm tipul liniei, culoarea grosimea, dacă este nevoie);



*Fig. 2.57. Introducerea întrebării și a răspunsurilor corecte.*

5. Activăm **Pens (Creioane)**, selectăm culoarea albă și o grosime mai mare, apoi colorăm al treilea răspuns, observăm că textul se pierde după culoarea albă a creionului, deoarece culoarea creionului coincide cu culoarea fundalului, textul este plasat pe ultimul plan, pe când culoarea albă (cerneala digitală) este plasată pe primul plan, Fig. 2.58;



*Fig. 2.58. Trei răspunsuri acoperite diferit.*

6. După ce se dau răspunsuri la această întrebare, descoperim pe rând răspunsurile ascunde, începând cu primul, tragem elipsa în dreapta sau în orice altă direcție;
7. Selectăm dreptunghiul, lansăm comanda **Order (Ordine)**, **Send to Back (Trimitere în ultimul plan)**, acesta trece în ultimul plan, iar textul, imediat, apare în primul plan, în așa mod am descoperit al doilea răspuns, Fig. 2.59;

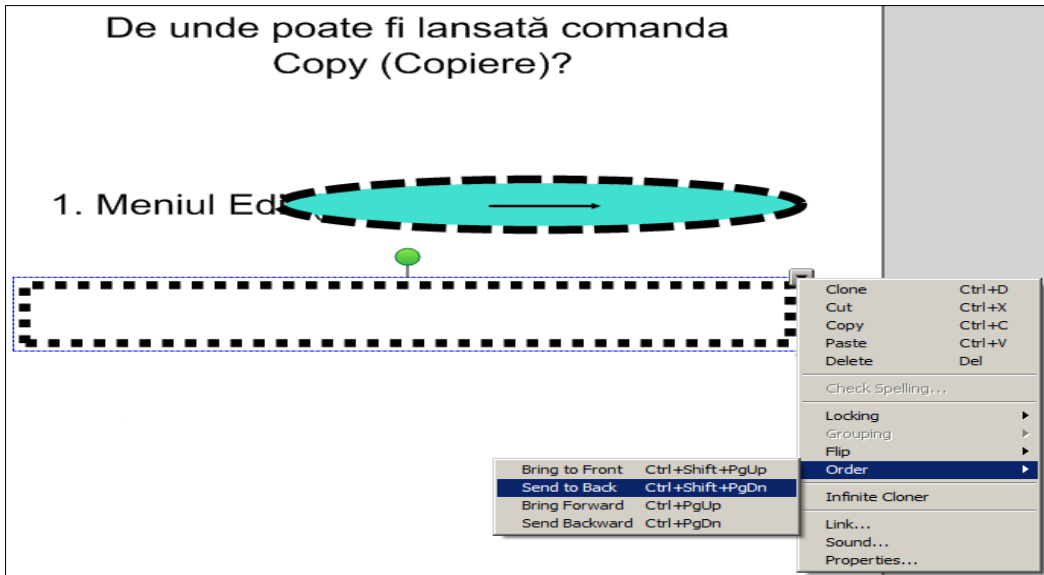


Fig. 2.59. Descoperirea răspunsurilor prin diferite moduri.

8. Activăm **Eraser (Radieră)** și ștergem culoarea albă a creionului, până descoperim al treilea răspuns al întrebării, Fig. 2.60;

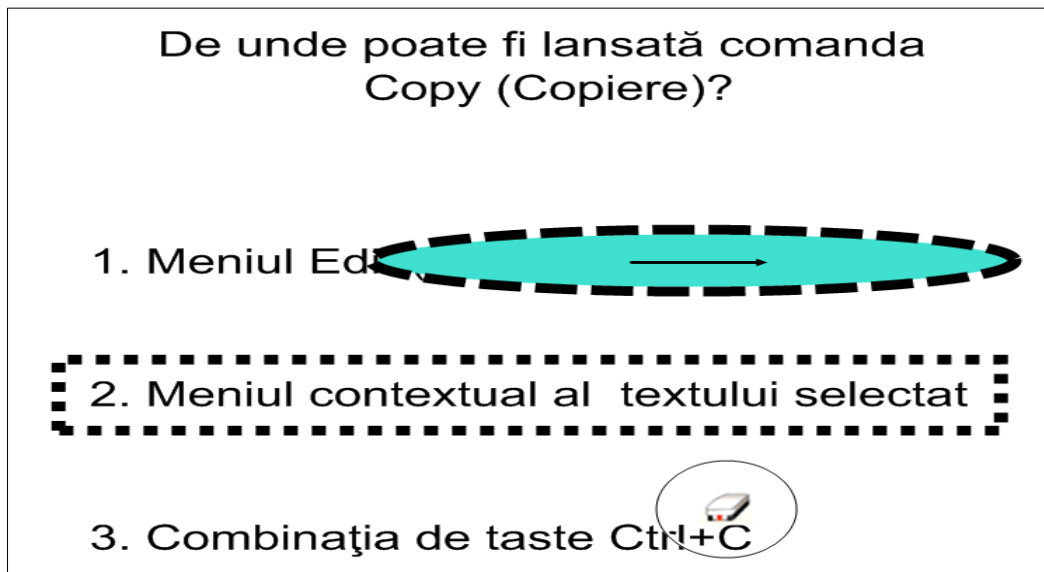



Fig. 2.60. Răspunsurile descoperite.


Asemenea activități putem crea la orice unitate de curs, bineînțeles, cu un număr mai mare de întrebări. Numărul de răspunsuri pot fi diferite, în funcție de întrebarea pusă. Reamintim încă o dată că totul depinde de imaginația noastră și de unitatea de curs pe care o predăm, acestea le vom utiliza ca mostre pentru unitățile de curs ale noastre. Diversele metode de descoperiri ale obiectelor de pe *tabla interactivă* ne ajută ca să predăm o materie oarecare într-un mod interactiv, ca să aducem în sălile de clasă cât mai multă interactivitate și mai multă dinamică și ca instruiții să se implice le ore într-un mod deosebit față de orele predate utilizând tabla clasică.

Ștergerea cu radiera a cernelii digitale este ceva convenabil mai ales în cazul în care vrem să verificăm cunoștințele instruiților, de exemplu, a unor definiții sau completări ale unor propoziții de pe tablă cu unele părți de vorbire acoperite cu cerneală digitală de aceeași culoare sau răspunsurile unor expresii matematice, de asemenea, acoperite cu cerneală digitală etc.

**Exemplul 2.10.** Creați o activitate interactivă, utilizând instrumentele **Text** (*Text*) , **Pens** (*Creioane*) și **Eraser** (*Radieră*) în care verificați materialul predat anterior.

*Cum se creează astfel de activitate?*

**Rezolvare.** Pentru rezolvarea acestui exemplu, procedăm astfel:

1. Introducem pe *tabla interactivă*, de exemplu, câteva definiții studiate anterior, utilizând instrumentul **Text** (*Text*) ;
2. Formatăm răspunsurile definițiilor, de exemplu, în culoare roșie exact ca în Fig. 2.61;

### Definiții


Informația care reflectă corect fenomenul sau obiectul dat și duce la luarea unor decizii corecte se numește **autentică**.

Informația care este disponibilă în timpul și locul potrivit se numește **actuală**.

Informația care este înțeleasă de consumator se numește **clară**.

Informația care este suficientă pentru rezolvarea unor probleme se numește **deplină**.

Fig. 2.61. Formatarea răspunsurilor în culoare roșie.

3. Activăm butonul **Pens** (*Creioane*) , selectăm culoarea albă a creionului, apoi colorăm cuvintele de culoare roșie, în albă. Textul se plasează pe ultimul plan, pe când culoarea albă (cerneala digitală) se plasează pe primul plan. Obținând imaginea din Fig. 2.62, rugăm instruiții să dea răspunsul la noțiunile respective;

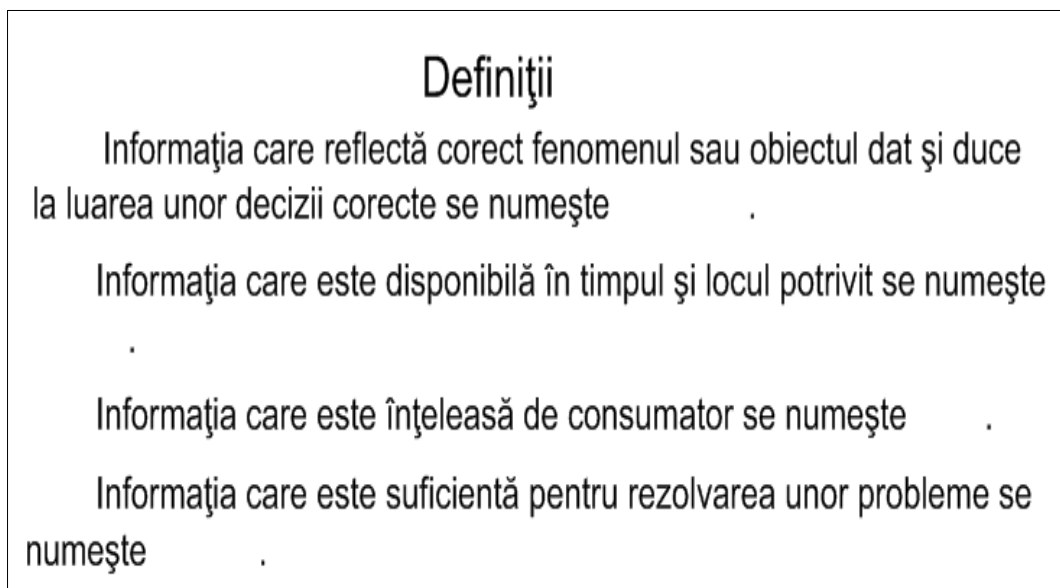


Fig. 2.62. Colorarea răspunsurilor cu cerneală digitală de culoare albă.

4. După ce s-a dat primul răspuns, ștergem cu instrumentul **Eraser** (*Radieră*) cerneala digitală de culoare albă, de la prima definiție, pentru a verifica dacă s-a dat răspunsul corect.

5. În continuare, la fel, procedăm cu celelalte definiții, în rezultat trebuie să obținem imaginea din Fig. 2.61.

Într-un final obținem aceeași imagine, răspunsurile fiind formate în culoarea roșie, ca să le scoatem în evidență. Astfel de activități putem crea, de asemenea, la orice unitate de curs, cu diverse conținuturi ce țin de materia predată.

**Exemplul 2.11.** Creați o activitate interactivă, de identificare a unor elemente din pagină, utilizând utilitarul **Object Animation** (*Animație obiect*).

*Cum se creează astfel de activitate?*

Fie că vrem să identificăm elementele de formatare ce aparțin nivelului de **FORMATARE LA NIVEL DE CHARACTER** din aplicația Microsoft Word, inclusă în pachetul integrat de birotică Microsoft Office.

**Rezolvare.** Pentru rezolvarea acestui exemplu, procedăm astfel:

1. Introducem datele necesare în pagină, de exemplu, unele elemente de formatare *la nivel de caracter*, Fig. 2.63;

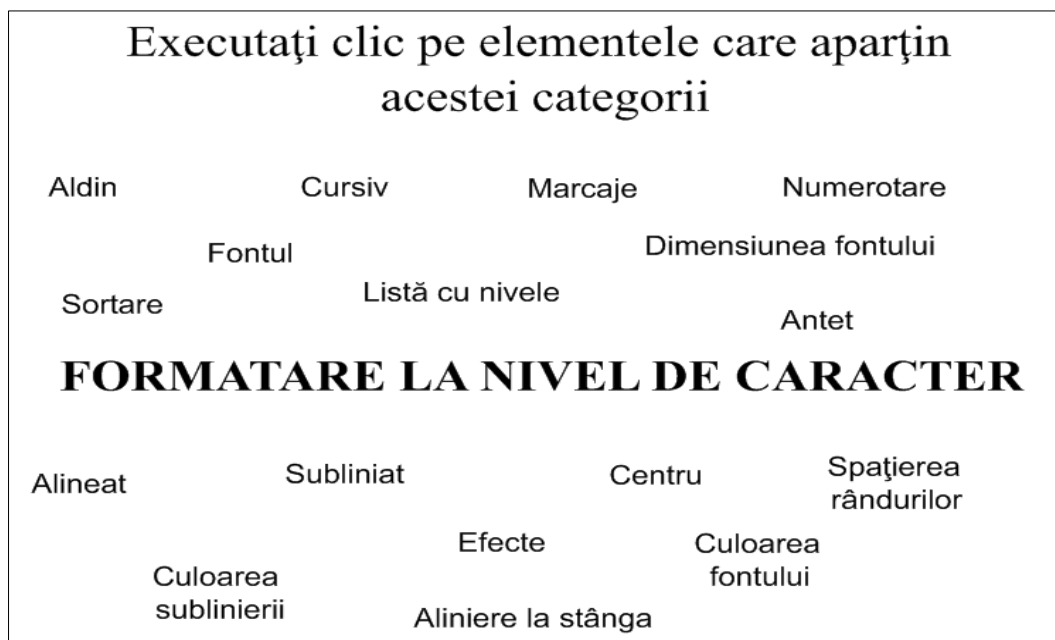


Fig. 2.63. Datele introduse în pagină.

2. Selectăm toate elementele de formatare care aparțin nivelului respectiv, în cazul nostru, elementele de formatare la nivel de caracter, Fig. 2.64;

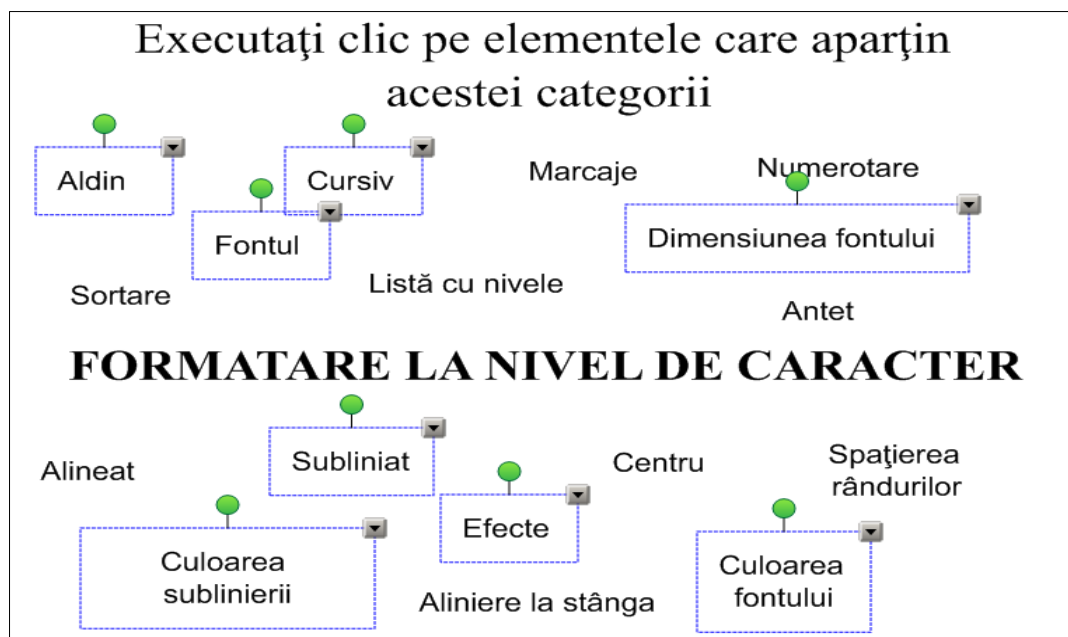


Fig. 2.64. Datele corecte, selectate.

3. Activăm fila **Properties** (*Proprietăți*), butonul **Object Animation** (*Animație obiect*) și le aplicăm efectul de animație necesar din câmpul **Type** (*Tip*), adică selectăm una din comenzile propuse, în lista de mai jos, ce ține de tipul animației:

- **None** (*Nici unul*);
- **Fade In** (*Accentuare treptată*);
- **Fade Out** (*Estompare treptată*);
- **Flip around axis** (*Răsturnare în jurul axei*);
- **Fly In** (*Intrare*);
- **Fly Out** (*Ieșire*);
- **Shink and Grow** (*Diminuare și creștere*);
- **Spin** (*Rotire*);

4. Din câmpul **Direction** (*Direcție*), selectăm comanda **Grow** (*Creștere*) sau **Shrink** (*Diminuare*), în cazul în care am ales *Diminuare și creștere*. În acest câmp comenzile se modifică, în dependență de comanda selectată în câmpul **Type** (*Tip*), (la ultimele cinci comenzi are loc modificarea);

5. Din câmpul **Speed** (*Viteză*), selectăm una din comenzile propuse:

- **Slow** (*Încet*);
- **Normal** (*Normal*);
- **Fast** (*Rapid*);

6. Din câmpul **Occurs** (*Apare*), selectăm comanda **When the objects is clicked** (*Când se dă clic pe obiect*) sau **When the page is entered** (*Când se accesează pagina*);

7. Din câmpul **Repeats** (*Se repetă*), selectăm una din comenzile propuse, implicit, este propusă prima din listă:

- **None** (*Nici unul*);
- **Until the object is clicked** (*Până ce se dă clic pe obiect*);
- **Forever** (*Întotdeauna*);
- **Once** (*Odată*);
- **Twice** (*De două ori*);
- **Five times** (*Cinci ori*);
- **Ten times** (*De zece ori*);

8. Executăm clic pe răspunsurile care le considerăm corecte, observăm că fiecare cuvânt în parte, pe care s-a executat clic, de cinci ori a diminuat;

9. Salvăm activitatea creată.

În rezultat, obținem imaginea din Fig. 2.65, în care se văd bine răspunsurile corecte și anume cuvintele care și-au schimbat aspectul, datorită proprietăților aplicate (*proprietățile subliniate mai sus*). Cuvintele care nu fac parte din categoria respectivă au rămas neschimbate, la executarea unui clic pe ele. Exact așa se creează activități interactive ce țin, de exemplu, de **FORMATARE LA NIVEL DE ALI-NEAT**, de **FORMATARE LA NIVEL DE PAGINĂ** și multe alte activități de acest gen, în care vrem să identificăm obiectele din pagină în așa mod, la orice altă temă din aceeași sau din altă unitate de curs.



Fig. 2.65. Rezultatul activității.

## Concluzii la capitolul 2

În capitolul intitulat „Funcționalitățile instrumentelor din bara Standard ale softului educațional SMART Notebook”, conform finalităților de învățare stipulate la început de capitol, am învățat corect cum se orientează *tabla interactivă* și în ce caz apelăm la operația de orientare a acesteia. Am învățat cum să identificăm funcționalitățile instrumentelor din *Bara de instrumente Standard*.

De asemenea, am analizat diverse probleme rezolvate și am învățat cum să le aplicăm în practică la unitatea de curs pe care o predăm fiecare dintre noi. Acestea, la rândul său, servesc, de asemenea, ca mostre pentru crearea activităților interactive la materia care urmează să o predăm sau să o evaluăm la unitatea de curs ce ne aparține. Am învățat cum să creăm activități interactive utilizând comenzile din *Bara de instrumente Standard* și, totodată, am înțeles că comenzile din această bară, studiate, ne vor ajuta să creăm prezentări deosebite în aplicația SMART Notebook, la orice unitate de curs. De asemenea, am înțeles că elaborarea unei prezentări reușite depinde, în mare măsură, de imaginația și de cunoștințele cadrului didactic. Acest soft oferă soluții avansate care pot influența vizibil mediul de lucru, transformându-l într-un mediu modern, eficient bazat pe interactivitate și creativitate.

Putem conchide că *tabla interactivă* este cu adevărat un instrument didactic, profesional și interactiv pentru predare-învățare-evaluare, un factor care contribuie la motivarea studenților. În contextul respectiv, studierea și aplicarea softului educațional SMART Notebook, în practică, la orice unitate de curs va demonstra o creștere a interesului instruiților față de unitatea de curs respectivă. Practic, orice unitate de curs poate fi susținută de acest instrument în scopul creșterii profesionale atât a profesorului, cât și a instruitului.




### 3. FUNCȚIONALITĂȚILE FILELOR DIN BARA LATERALĂ ALE SOFTULUI EDUCAȚIONAL SMART NOTEBOOK. PROBLEME REZOLVATE

#### Finalități de învățare

*La finele studierii temei respective și după realizarea exemplor rezolvate, cadrul didactic/utilizatorul va fi capabil:*

- să identifice funcționalitățile filelor din Bara laterală;
- să deplaseze Bara laterală într-o altă poziție;
- să aplice în practică problemele rezolvate;
- să creeze diverse activități interactive la unitatea de curs pe care o predă, după mostrele prezentate;
- să creeze diverse activități interactive personale, utilizând resursele Barei laterale.


#### 3.1. Bara laterală a softului educațional SMART Notebook

În urma lansării softului educațional SMART Notebook, observăm că acesta, ca și orice altă aplicație, se deschide cu un document gol. Pe lângă toate elementele interfeței grafice pe care le conține acest soft, **Side Bar** (*Bara laterală*) ocupă un loc principal, formează inima programului respectiv. Această bară, implicit, este plasată în stânga ferestrei programului SMART Notebook, iar după cum a fost anterior descris, poate fi plasată și în dreapta ei, pentru comoditate, împreună cu elementele respective ale acesteia, utilizând butonul .

În Capitolul I, în subcapitolul 1.4. intitulat *Interfața softului educațional SMART Notebook*, punctul f. Bara laterală (**Side Bar**), este făcută o descriere succintă a filelor integrate în această bară. Cunoaștem că *Bara laterală*, implicit, conține următoarele șase file: **Page Sorter** (*Sortare pagină*), **Gallery** (*Galerie*), **Attachments** (*Anexe*), **Properties** (*Proprietăți*), **Activity Builder** (*Generator de activități*) și **SMART Response** (*Răspuns SMART*).

În continuare, în acest capitol, vom descrie detaliat filele barei enumerate anterior, în afară de **Gallery** (*Galerie*). Aceasta va fi descrisă într-un capitol aparte, aplicând în practică resursele pe care le conține.

#### 3.2. Fila Page Sorter. Probleme rezolvate

Fila **Page Sorter** (*Sortare pagină*) permite de a efectua o anumită acțiune cu paginile din lecția sau din prezentarea pe care o creăm. Activând această filă, pe ecran se afișează toate paginile pe care le conține documentul curent la moment. Activând butonul săgeată-meniu  plasat în dreapta-sus a paginii curente, se

afișează o listă de comenzi ce permit gestionarea acestora și a elementelor din pagină, pe care le putem lansa, pentru fiecare pagină în parte:

- **Delete Page** (*Ștergere pagină*) – șterge pagina curentă;
- **Clear Page** (*Golire pagină*) – golește pagina curentă de datele care nu sunt blocate;
- **Clear Ink from Page** (*Golire cerneală de pe pagină*) – golește pagina curentă, doar de cerneală digitală;
- **Reset Page** (*Resettare pagină*) – resetează pagina curentă sau paginile selectate la ultima variantă salvată, fără posibilitatea anulării acestei acțiuni;
- **Insert Blank Page** (*Inserare pagină goală*) – inserează o pagină goală după pagina curentă;
- **Clone Page** (*Clonare pagină*) – clonează pagina curentă (crează o copie paginii curente);
- **Rename Page** (*Redenumire pagină*) – redenumeste pagina curentă (pentru comoditatea creării unei lecții structurate);
- **Screen Shade** (*Mască ecran*) – aplică mască paginii curente sau paginilor selectate (foarte comodă pentru a acoperi/ascunde o informație oarecare);
- **Show All Links** (*Afișare toate legăturile*) – afișează toate legăturile atașate anterior obiectelor, din pagina curentă;
- **Add Page to Gallery** (*Adăugare pagină la Galerie*) – adaugă pagina curentă în categoria **My Content** (*Conținutul meu*), în grupul **Notebook Files and Pages** (*Pagini și fișiere Notebook*) din **Gallery** (*Galerie*).

Interfața filei **Page Sorter** (*Sortare pagină*), este foarte modestă, formată din partea de bază în care sunt indicate miniaturile paginilor, fiecare pagină în parte, având anexat un meniu contextual și butonul **Group 1** (*Grup 1*) care, de asemenea, conține un meniu contextual.

În cazul în care adăugăm mai multe pagini în acest panou, automat pe ecran, apare bara de derulare verticală. Mărimea casetei de derulare, din această bară, depinde de numărul de pagini (slide-uri) adăugate. Cu cât mai multe pagini adăugăm, cu atât caseta este mai mică. Indiferent de numărul de pagini adăugate, o pagină întotdeauna este selectată și este numită *pagină curentă*.

*Gruparea paginilor* în fișierul SMART Notebook este o funcție importantă. În urma lansării programului SMART Notebook, automat se creează un document nou, implicit, toate paginile acestuia fac parte dintr-un singur grup, **Group 1** (*Grup 1*), indiferent de numărul de pagini adăugate. Paginile fișierului pot fi clasificate în mai multe grupuri, totul depinde de materia pe care urmează să o predăm, să o învățăm sau să o evaluăm la lecție. Numai grupând paginile vom avea posibilitate să le vizionăm concomitent pe toate, într-o formă bine structurată.


Există posibilitatea de a crea o situație, de vizionare a tuturor paginilor, concomitent, din toate grupurile existente. Gruparea se efectuează în felul următor, ținând cont de următoarea structură:

- *Introducerea temei* se plasează în paginile din Grupul 1;
- *Explicarea materiei de bază* se plasează în paginile din Grupul 2;
- *Activitățile interactive* se plasează în paginile din Grupul 3;
- *Referințe bibliografice* utilizate pentru crearea activității interactive, se plasează în paginile din Grupul 4;
- *Însărcinările pentru acasă* se plasează în paginile din Grupul 5 etc., totul depinde de câte grupuri avem nevoie. De asemenea, grupurile le putem deosebi și prin culorile fundalului din pagină (din zona de lucru).

**Exemplul 3.1.** Creați o activitate interactivă, în care paginile documentului să fie repartizate în cinci grupuri. Primul și ultimul grup să conțină câte o pagină, al doilea, al treilea și al patrulea să conțină câte trei pagini fiecare. Redenumiți grupurile în următoarea ordine: INTRODUCERE, MATERIA DE BAZĂ, ACTIVITĂȚI INTERACTIVE, REFERINȚE BIBLIOGRAFICE și, respectiv, TEMĂ PENTRU ACASĂ. Aplicați fundalului, fiecărui grup în parte, culoare diferită.

*Cum se grupează paginile unui document? În ce caz avem nevoie de această grupare?*

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Adăugăm în documentul curent 11 pagini;
2. Aplicăm culori diferite ale fundalului în corespundere cu cerințele;
3. Completăm paginile cu informația necesară;
4. Aplicăm culorile fundalului diferit, conform grupelor care urmează să le creăm, ca mai ușor să le putem grupa, atât după materie, cât și după culori;
5. Activăm butonul săgeată-meniu  al butonului **Group 1** (*Grup 1*), plasat deasupra primei pagini;
6. Lansăm comanda **Edit Page Groups** (*Editare pagină grupuri*), pe ecran se afișează imaginea din Fig. 3.1.a, observăm că toate paginile fac parte dintr-un grup, implicit, este creat **Group 1** (*Grup 1*) și în paranteze rotunde este indicat numărul de pagini pe care-l conține;
7. Redenumim **Group 1** (*Grup 1*) de exemplu, INTRODUCERE, executând clic dreapta chiar pe numele vechi **Group 1** sau alături pe un loc liber, în aceeași bară, apoi lansăm **Rename Group** (*Redenumire grup*) sau dublu clic pe numele vechi;
8. Activăm butonul **Add New Group** (*Adăugă grup nou*) pentru a crea **Group 2** (*Grup 2*), acesta automat se creează cu o pagină nouă în el;
9. Redenumim **Group 2** (*Grup 2*) cu numele MATERIA DE BAZĂ;

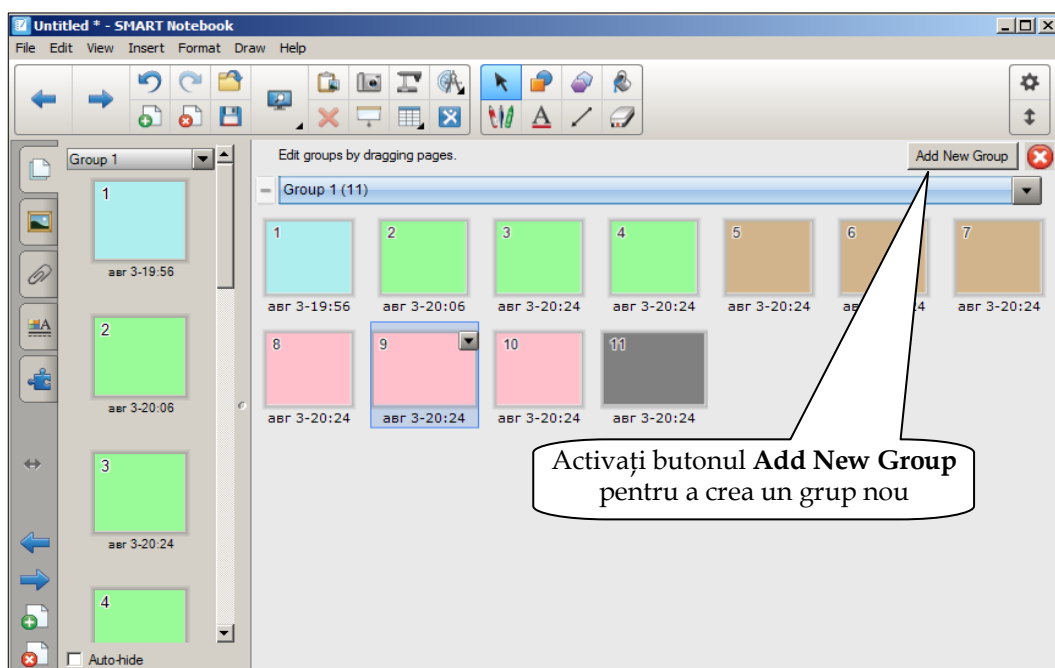



Fig. 3.1.a. Fila **Page Sorter** activată. Crearea grupurilor.

10. Tragem în acest grup, toate paginile acestuia;
11. Activăm butonul **Add New Group** (*Adăugă grup nou*) pentru a crea **Group 3** (*Grup 3*);
12. Redenumim **Group 3** (*Grup 3*) cu numele **ACTIVITĂȚI INTERACTIVE**;
13. Tragem în acest grup, toate paginile acestuia;
14. Activăm butonul **Add New Group** (*Adăugă grup nou*) pentru a crea **Group 4** (*Grup 4*);
15. Redenumim **Group 4** (*Grup 4*) cu numele **REFERINȚE BIBLIOGRAFICE**;
16. Tragem în acest grup, toate paginile acestuia;
17. Activăm butonul **Add New Group** (*Adăugă grup nou*) pentru a crea **Group 5** (*Grup 5*);
18. Redenumim **Group 5** (*Grup 5*) cu numele **TEMĂ PENTRU ACASĂ**;
19. Tragem în acest grup, toate paginile acestuia, observăm în dreapta denumirii grupurilor respective, este plasat un buton . Activând acest buton, cu semnul „-”, grupul se închide și acesta se transformă în semnul „+”. Dacă repetăm încă o dată, grupul din nou se deschide;
20. Ștergem paginile de prisos;
21. Activăm butonul **Close** (*Închidere*) din dreapta-sus a ferestrei sau dublu clic pe orice foaie dintr-un grup oarecare, pentru a renunța la regimul de editare **Edit Page Groups** (*Editare pagină grupuri*). În rezultat trebuie să obținem o imagine asemănătoare cu cea din Fig. 3.1.b.

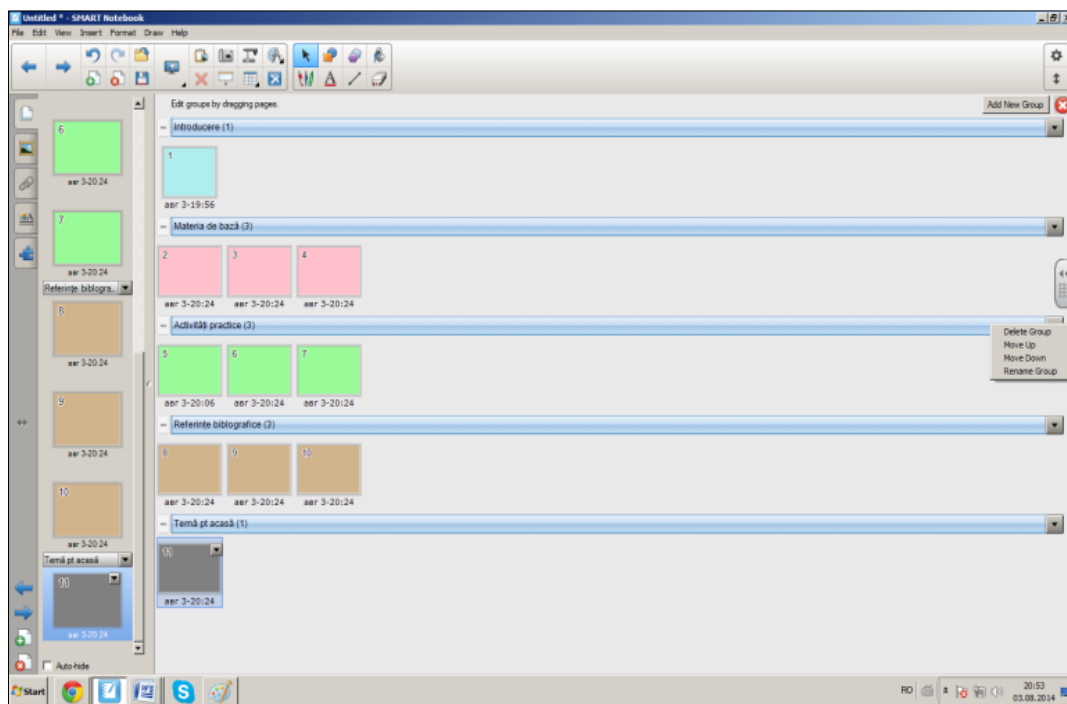


Fig. 3.1.b. Fila **Page Sorter** activată. Rezultatul Exemplului 3.1.

În regimul de editare, există posibilitatea de a plasa grupurile în sus/în jos concomitent cu toate paginile incluse în el, de a le redenumi, de a le șterge utilizând comenzile afișate în urma activării butonului săgeată-meniu ▾ al grupului respectiv sau executăm clic dreapta pe buton și lansăm aceeași listă de comenzi:

- **Delete Group** (*Ștergere grup*) – șterge grupul curent;
- **Move Up** (*Mutare în sus*) – plasează grupul în sus (prin tragere);
- **Move Down** (*Mutare în jos*) – plasează grupul în jos (prin tragere);
- **Rename Group** (*Redenumire grup*) – redenumeste grupul curent.

Operația de *Redenumire* a grupurilor o putem face atât la moment, cât și după ce le-am create pe toate. În așa mod am creat cinci grupuri și am clasificat paginile după cerințele necesare. Odată cu ștergerea paginilor, automat se șterg și grupurile respective și invers, odată cu ștergerea grupurilor se șterg și paginile incluse în acestea.

Algoritmul descris răspunde la întrebarea *Cum se grupează paginile unui document?* Modul de grupare a paginilor este foarte convenabil, în cazul în care vrem să creăm o lecție structurată, bine gândită și logică. De asemenea, este convenabil, în cazul în care nu ne aranjează ordinea paginilor sau apare necesitatea modificării algoritmului de predare al lecției și, nu în ultimul rând, pentru o vizibilitate și o orientare mai bună a paginilor.

**Exemplul 3.2.** Creați o activitate interactivă, de sine stătător, la unitatea de curs pe care o predați, în care să aveți create 6 grupuri. Primul și ultimul grup să

conțină câte o pagină, celelalte grupuri să conțină fiecare câte 5 pagini. Începând cu grupul doi și până la grupul cinci inclusiv, creați diverse activități practice. Redenumiți grupurile în funcție de activitățile pe care le creați, excepție făcând grupul întâi (INTRODUCERE) și ultimul (REFERINȚE BIBLIOGRAFICE). Aplicați fundalului, fiecărui grup în parte, teme diferite.

### 3.3. Fila Attachments. Probleme rezolvate

Reamintim că **Side Bar** (*Bara laterală*), implicit, conține șase file. În acest subcapitol vom descrie a treia filă din această bară, cu numele **Attachments** (*Anexe*), evidențiată în Fig. 3.2.a - Fig. 3.2.b. Activând-o se afișează un panou în care avem posibilitate, utilizând butonul plasat în dreapta-jos, cu numele **Insert** (*Inserare*), să atașăm/anexăm diverse elemente: copia documentelor, hiperlegături (*hiperlinks*), scurtături ale obiectelor, secvențe video, fișiere audio etc., ca ulterior să avem acces, mai rapid, la datele respective în timpul lecției.

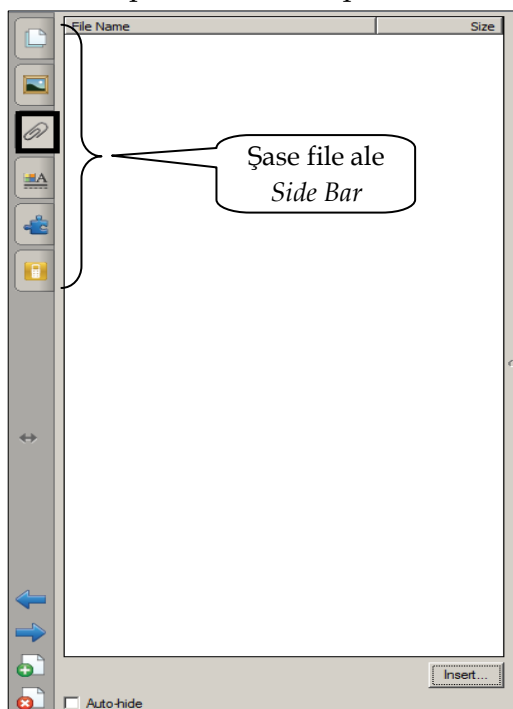


Fig. 3.2.a. Fila Attachments activată (En).

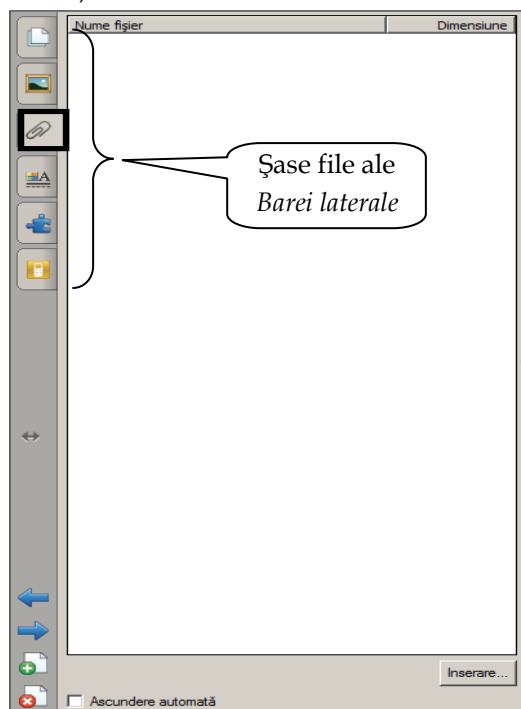


Fig. 3.2.b. Fila Anexe activată (Ro).

În continuare vom descrie și vom rezolva, pas cu pas, un exemplu ce ține de fila **Attachments** (*Anexe*).

**Exemplul 3.3.** Inerați în fila **Attachments** (*Anexe*) trei documente de diverse tipuri, un hiperlink al unei secvențe video, o scurtătură a unui fișier și un fișier audio.

*Cum inserăm obiectele respective în fila Attachments (Anexe)?*

*În ce caz avem nevoie să inserăm în fila respectivă diverse elemente?*

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Activăm fila **Attachments** (*Anexe*);
2. Activăm butonul **Insert** (*Inserare*) din dreapta-jos a panoului afișat, pe ecran se afișează următoarea listă cu opțiuni, Fig. 3.3.a sau Fig. 3.3.b, depinde de cum este configurată interfața aplicației, în limba engleză sau în limba română;
3. Lansăm opțiunea necesară, ținând cont de faptul că fiecare opțiune lansată, în parte, deschide o fereastră de dialog, respectivă comenzii lansate:

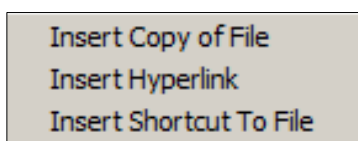


Fig. 3.3.a. Lista opțiunilor (En).

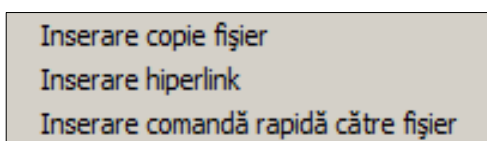


Fig. 3.3.b. Lista opțiunilor (Ro).

3.1. Lansăm opțiunea **Insert Copy of File** (*Inserare copie fișier*), în cazul în care vrem să inserăm copia unui fișier existent. Pe ecran se afișează fereastra de dialog cu acest nume, Fig. 3.4. din care selectăm fișierul necesar, de orice tip, de exemplu: docx, xlsx, pptx, png, mp4, mp3 etc., care urmează a fi inserat, după care activăm butonul **Open** (*Deschidere*). Observăm că fișierul selectat este anexat la fila **Attachments** (*Anexe*). Repetăm această procedură de atâtea ori, de câte copii ale fișierelor avem nevoie să anexăm la această filă;

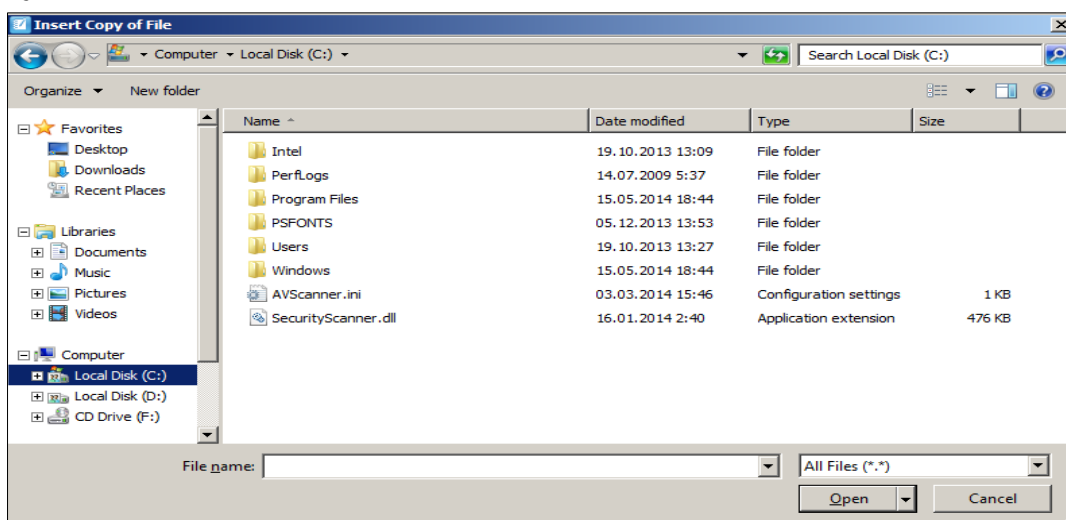


Fig. 3.4. Fereastra de dialog *Insert Copy of File* .

3.2. Lansăm opțiunea **Insert Hyperlink** (*Inserare hiperlegătură*), în cazul în care vrem să inserăm un hiperlink. Pe ecran se afișează fereastra de dialog cu acest nume, Fig. 3.5. În câmpul **Hyperlink** (*Hiperlegătură*), introducem hiperlink-ul necesar și, respectiv, în câmpul **Display name** (*Nume afișaj*), introducem numele corespunzător al afișajului, după care activăm butonul OK. Observăm că hiperlink-ul

este anexat la fila **Attachments** (*Anexe*). Repetăm această procedură, de atâtea ori, de câte hiperlink-uri avem nevoie să anexăm la această filă;

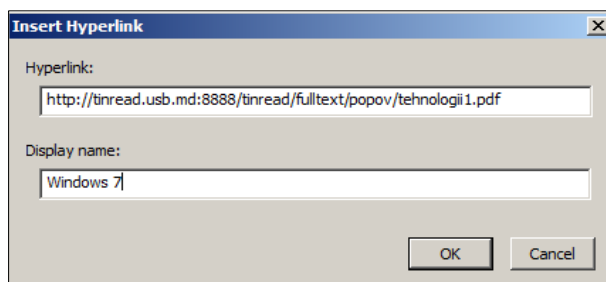


Fig. 3.5. Fereastra de dialog *Insert Hyperlink* .

3.3. Lansăm opțiunea **Insert Shortcut To File** (*Inserare comandă rapidă către fișier*), în cazul în care vrem să inserăm o scurtătură a unui fișier. Pe ecran se afișează fereastra de dialog cu numele **Insert File Shortcut** (*Inserare comandă rapidă fișier*), Fig. 3.6. Selectăm fișierul, scurtătura căreia urmează s-o inserăm, apoi activăm butonul **Open** (*Deschidere*). Observăm că scurtătura fișierului respectiv este anexată la fila **Attachments** (*Anexe*). Repetăm această procedură, de atâtea ori, de câte scurtături ale fișierelor avem nevoie să anexăm în această filă.

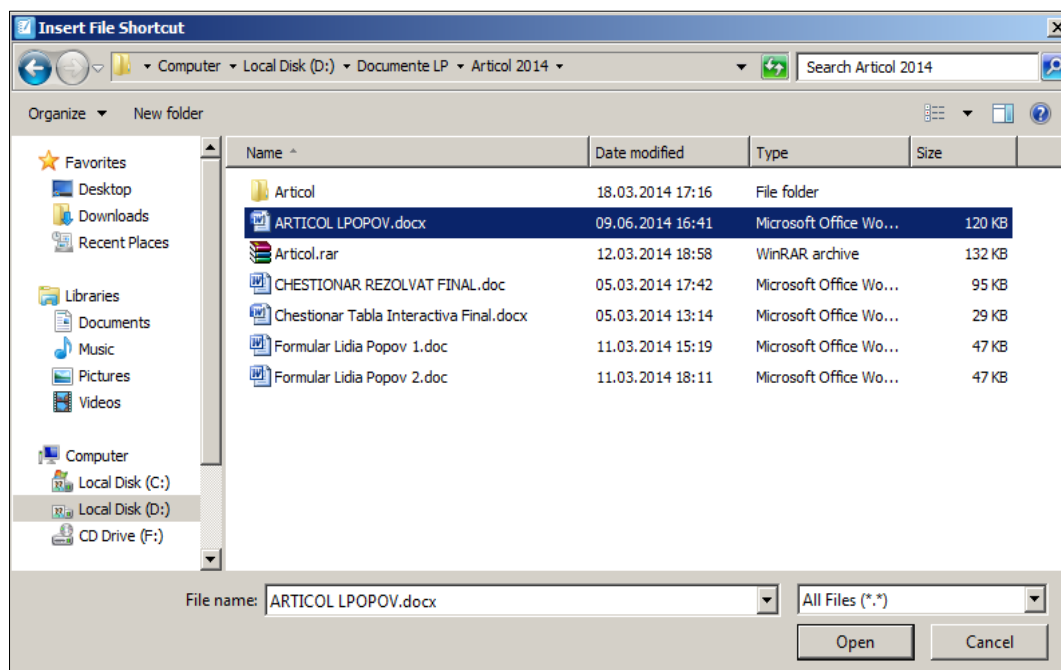


Fig. 3.6. Fereastra de dialog *Insert File Shortcut*.

Rezolvând corect **Exemplul 3.3**, după algoritmul indicat mai sus, obținem într-un final, o astfel de imagine, Fig. 3.7. Obiectele inserate, în fila **Attachments** (*Anexe*), le putem lansa direct din această filă sau acestea le putem atașa printr-o legătură, cu un obiect din pagină, după care se dă clic pentru a le lansa, pe picto-



grama din colțul stânga-jos al obiectului sau chiar pe obiect, depinde de opțiunea selectată atunci când se inserează legătura acestora cu obiectul din pagină.

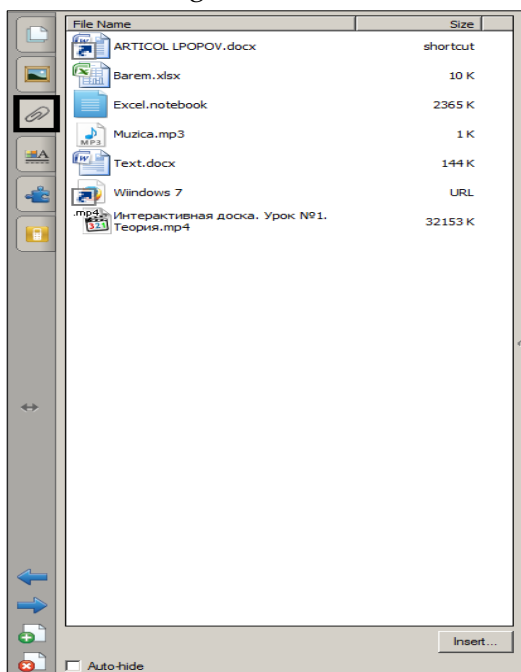


Fig. 3.7. Fila Attachments activată cu obiectele inserate.

Inserăm sau altfel spus, anexăm diverse obiecte, în fila **Attachments** (*Anexe*), în cazul în care, avem nevoie de un acces mai rapid, în timpul lecției, la informația respectivă. Asemenea *Anexe* ale diverselor fișiere, scurtături, hiperlink-uri etc., cu diverse informații, o poate face orice profesor, la orice unitate de curs pe care o predă, atât în instituția universitară, cât și preuniversitară.


În cazul în care atașăm scurtături ale unor obiecte, trebuie să ținem cont ca obiectele respective să nu fie plasate în alte locații, de asemenea, trebuie să ținem cont ca să fie acces la Internet, în timpul lecției, dacă avem în fila **Attachments** (*Anexe*) hiperlink-uri etc.

Pentru a șterge unul sau mai multe obiecte din fila **Attachments** (*Anexe*), procedăm astfel:

1. Selectăm obiectul sau obiectele pe care vrem să le ștergem;
2. Acționăm tasta **Delete** (*Ștergere*) sau lansăm comanda **Delete** (*Ștergere*) din *Meniul contextual* al obiectului (-lor) selectat (-e).

În timpul lecției există posibilitatea de a deschide un document oarecare anexat, fie la informatică, limbă română, istorie, matematică, geografie, chimie, muzică sau la orice altă unitate de curs, pe care putem să-l vizionăm/studiem, după care urmează să-i facem adnotările sau analiza respectivă a acestuia.

### 3.4. Fila *Properties. Probleme rezolvate*

În continuare vom descrie, mai detaliat, funcționalitățile filei **Properties** (*Proprietăți*)  din *Bara laterală*. Acesta permite să schimbăm opțiunile pentru obiectele pe care le selectăm, de exemplu, dacă selectăm o formă, aceasta prezintă opțiunile pentru schimbarea efectelor, stilul liniei și animația obiectului etc.

După cum a fost descris anterior, activând fila **Properties** (*Proprietăți*), se afișează un panou, care ne oferă posibilitatea să aplicăm următoarele:

- efecte de umplere solidă, cu o singură culoare, paginii curente sau obiectului (-lor) selectat (-e) din aceasta;
- umplere graduală cu două culori și stilul respectiv de umplere graduală, paginii curente sau obiectului (-lor) selectat (-e) din aceasta;
- umplere model cu culoare pentru prim-plan și culoare pentru fundal, paginii curente sau obiectului (-lor) selectat (-e) din aceasta;
- umplere imagine, paginii curente sau obiectului (-lor) selectat (-e) din aceasta;
- transparență element, obiectului (-lor) selectat (-e) din pagina curentă,

Fig. 3.8.a;

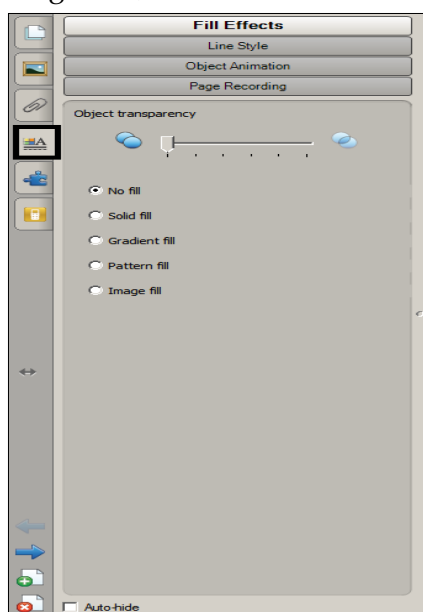


Fig. 3.8.a. Butonul Fill Effects activat al filei Properties.

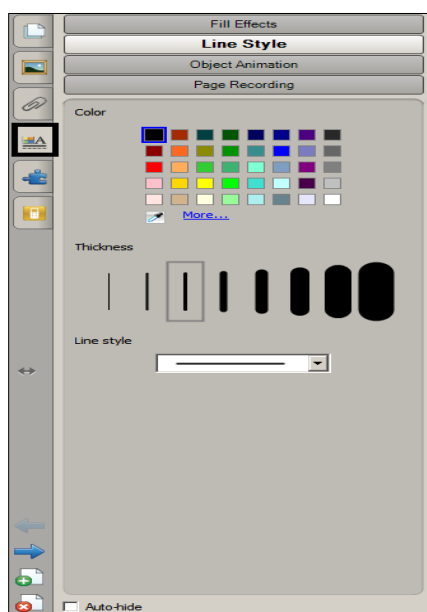


Fig. 3.8.b. Butonul Line Style activat al filei Properties.

- diverse stiluri de linie, de diverse grosimi și culori obiectului (-lor) selectat (-e) din pagina curentă, Fig. 3.8.b. Acestea apar în panou, doar în cazul în care un obiect din pagină este selectat. Ca obiect poate fi inserată o formă, un poligon regulat sau un text scris de mână. În funcție de ce am selectat în pagină, observăm că în panou apar diverse opțiuni ce pot fi aplicate asupra acestora;

- diverse tipuri de animații, direcții, viteze, apariții, numărul de repetări de animații obiectului (-lor) selectat (-e) din pagina curentă, Fig. 3.8.c;
- înregistrarea activităților din pagina curentă cu posibilitatea ulterioară a vizionării acesteia, de câte ori este nevoie, Fig. 3.8.d.

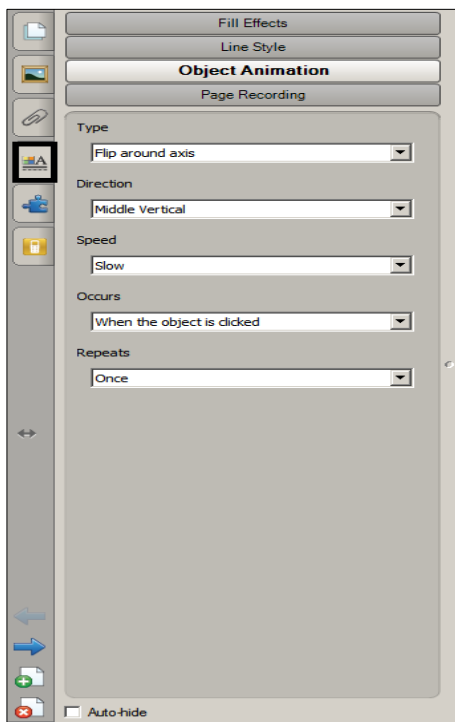


Fig. 3.8.c. Butonul Object Animation activat al filei Properties.

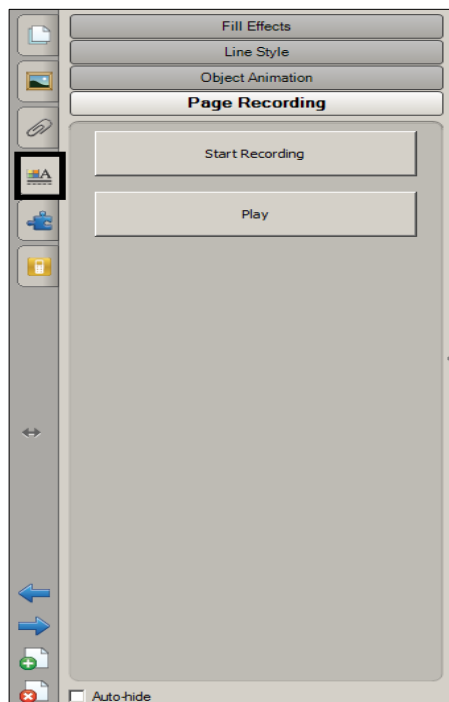


Fig. 3.8.d. Butonul Page Recording activat al filei Properties.

Panoul filei **Properties** (*Proprietăți*) își modifică aspectul, în dependență de butonul activat din panoul respectiv, de obiectul (-le) selectat (-e) din pagina curentă, de butonul activat din *Bara de instrumente Standard* etc.

În cazul în care, în pagina curentă, nu este selectat nici un obiect, panoul conține două butoane din cele existente: **Fill Effects** (*Efecte umplere*) și **Page Recording** (*Înregistrare pagină*), în caz contrar, sunt prezente toate patru butoane: **Fill Effects** (*Efecte umplere*), **Line Style** (*Stil linie*), **Object Animation** (*Animație obiect*) și **Page Recording** (*Înregistrare pagină*), Fig. 3.8.a – Fig. 3.8.d.



Să descriem detaliat, opțiunile afișate în urma activării butonului **Fill Effects** (*Efecte umplere*), Fig. 3.8.a, în cazul în care în pagina curentă este selectat, cel puțin un obiect, de exemplu, o formă sau un poligon:



- **Object transparency** (*Transparență obiect*) – configurează gradul de transparență a obiectului (-lor) selectat (-e) din pagina curentă;
- **No fill** (*Nicio umplere*) – anulează orice tip de umplere din pagina curentă sau a obiectului (-lor) selectat (-e);

- **Solid fill** (*Umplere solidă*) – aplică diverse efecte de umplere solidă, cu o singură culoare, paginii curente sau obiectului (-lor) selectat (-e) din pagina curentă;
- **Gradient fill** (*Umplere graduală*) – aplică umplere graduală cu două culori și stilul respectiv de umplere graduală, paginii curente sau obiectului (-lor) selectat (-e) din pagina curentă;
- **Pattern fill** (*Umplere model*) – aplică umplere model cu culoare pentru prim-plan și culoare pentru fundal, paginii curente sau obiectului (-lor) selectat (-e) din pagina curentă;
- **Image fill** (*Umplere imagine*) – aplică umplere imagine, paginii curente sau obiectului (-lor) selectat (-e) din pagina curentă cu: **Keep image** (*Păstrare dimensiuni imagine*) și **Scale image to fit** (*Potrivire imagine*).

De asemenea, să descriem detaliat opțiunile afișate în urma activării butonului **Line Style** (*Stil linie*), Fig. 3.8.b, în cazul în care în pagina curentă este selectat, cel puțin un obiect, de exemplu, o formă sau un poligon:

- **Color** (*Culoare*) – oferă posibilitatea de a selecta diverse culori pentru forma standard desenată, pentru formele desenate cu creionul sau textul selectat, pentru forma sau textul care urmează să-l introducem în pagina curentă etc.;
- **Thickness** (*Grosime*) – oferă posibilitatea de a selecta diverse grosimi pentru forma standard desenată, pentru formele desenate cu creionul sau textul selectat, pentru forma sau textul care urmează să-l introducem în pagina curentă etc.;
- **Line Style** (*Stil linie*) – oferă posibilitatea de a selecta stilul de linie necesar (linie dreaptă întreruptă, punctată etc.).

Este de ajuns să activăm butonul **Pens** (*Creioane*)  sau **Lines** (*Linii*) , din *Bara de instrumente Standard* sau să selectăm un text, scris cu creionul, din pagina curentă, că panoul cu fila activă **Properties** (*Proprietăți*) și butonul activ **Line Style** (*Stil linie*) își modifică imediat aspectul, făcându-se prezente încă două comenzi, alături de cele existente, Fig. 3.8.e:

- **Start** (*Pornire*) – oferă posibilitatea de a selecta diverse indicatoare pentru început, de exemplu, pentru începutul desenării unui arc, ;
- **End** (*Sfârșit*) – oferă posibilitatea de a selecta diverse indicatoare de sfârșit, de exemplu, pentru sfârșitul desenării unui arc, .

La activarea butonului **Text** (*Text*) din *Bara de instrumente Standard* sau la selectarea unui text introdus de la tastatura obișnuită sau digitală, în panoul filei **Properties** (*Proprietăți*), se afișează încă câteva comenzi specifice unui text, Fig. 3.8.f:

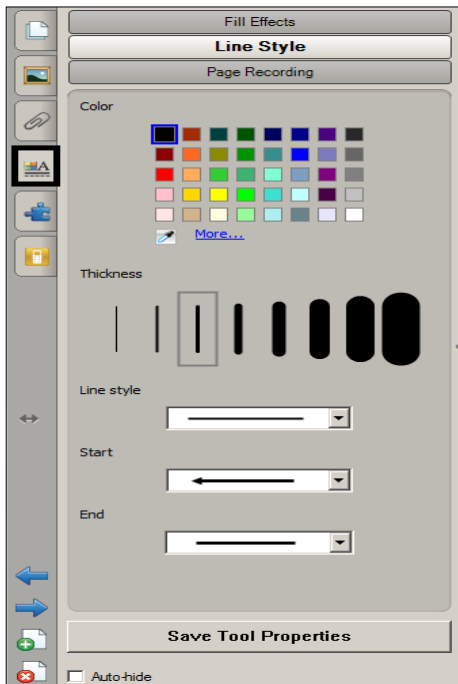


Fig. 3.8.e. Butonul Line Style al filei Properties, activat.

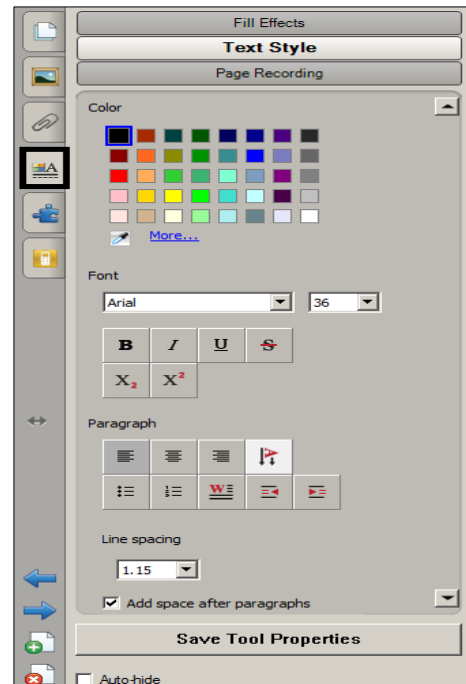


Fig. 3.8.f. Butonul Text Style al filei Properties, activat.

- **Font (Font)** – oferă posibilitatea de a formata textul selectat din pagina curentă sau care urmează să fie introdus, la nivel de caracter: selectarea fontului, mărimea caracterelor; stilul fontului: aldin, cursiv, subliniere, tăiere text cu o linie, exponent, indice etc.;
- **Paragraph (Paragraf/Alineat)** – oferă posibilitatea de a formata textul selectat din pagina curentă sau care urmează să fie introdus, la nivel de alineat: aliniere text la stânga, la centru, aliniere text la dreapta, orientare text, marcatori, numerotare, literă majusculă, micșorare indent, mărire indent etc.;
- **Line spacing (Spațiere rânduri)** – oferă posibilitatea de a stabili mărimea necesară pentru spațierea rândurilor;
- **Add space after paragraphs (Adăugare spațiu după paragrafe)** – dacă e bifată, atunci oferă posibilitatea de a adăuga spațiu după paragrafele/alineatele din text, în caz contrar nu adaugă spațiu după ele;
- Butonul **Save Tool Properties (Proprietăți instrument Salvare)** – oferă posibilitatea de a salva proprietățile comenzilor respective.

**Exemplul 3.4.** Desenați un pătrat și clonați-l de cinci ori, până obțineți în total șase pătrate. Aliniați pătratele în trei coloane și două rânduri drepte, utilizând ghidajul de aliniere pe verticală și pe orizontală, de culoare albastră. Aplicați umplere solidă primului pătrat de culoare verde deschis, la al doilea și al treilea pătrat – umplere graduală: prima culoare albastră, a doua culoare galbenă și, respec-

tiv, invers, la al patrulea și al cincilea pătrat – umplere model, culoare prim plan roșie, culoare fundal verde închis, orice textură și, respectiv, invers. Pătratului al șaselea aplicați-i umplere imagine, cu potrivire imagine. Modificați culoarea, grosimea și stilul liniei, fiecărui pătrat. Aplicați tipul, direcția, viteza, apariția și numărul de repetări ale animației necesare la dorință.

*Cum inserăm obiectele respective în pagină? În ce caz avem nevoie de aceste proprietăți ale obiectelor, de aceste imagini (pătrate) create?*

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Desenăm un pătrat și-l clonăm de cinci ori, obținem 6 pătrate, Fig. 3.9 și Fig. 3.10;

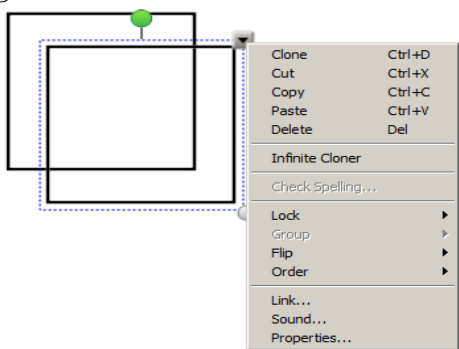


Fig. 3.9. Clonarea pătratului.

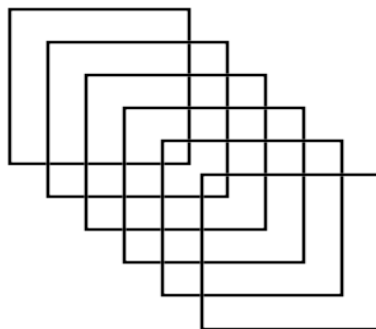


Fig. 3.10. Pătratul clonat de cinci ori.

2. Activăm meniul **View** (*Vizualizare*), **Alignment** (*Aliniere*) pentru a alinia pătratele pe verticală și pe orizontală în trei coloane și două rânduri drepte, utilizăm ghidajul de culoare albastră, Fig. 3.11;

3. Selectăm primul pătrat și activăm fila **Properties** (*Proprietăți*) din **Side Bar** (*Bara laterală*), apoi aplicăm opțiunea *Umplere solidă* de culoare verde deschis;

4. Selectăm al doilea pătrat, apoi aplicăm opțiunea *Umplere graduală*: prima culoare albastră, a doua culoare galbenă;

5. Selectăm al treilea pătrat, apoi aplicăm opțiunea *Umplere graduală*: prima culoare galbenă, a doua culoare albastră;

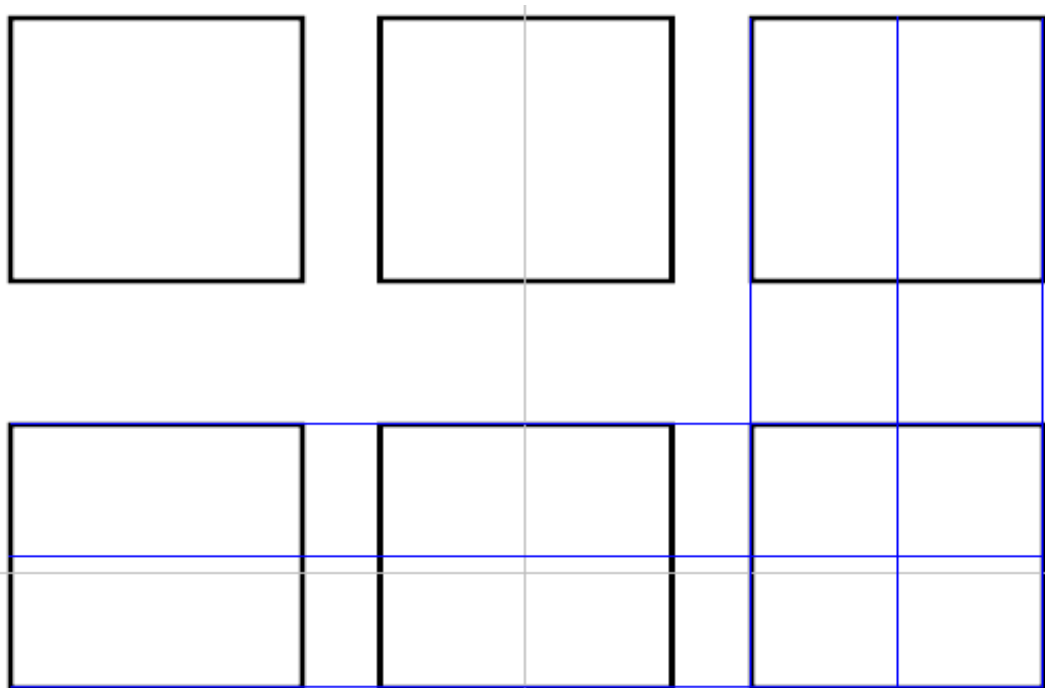


Fig. 3.11. Alinierea pătratelor, în pagină, pe verticală și pe orizontală.

6. Selectăm al patrulea pătrat, apoi aplicăm opțiunea *Umplere model*, culoare prim plan roșie, culoare fundal verde închis și orice textură;

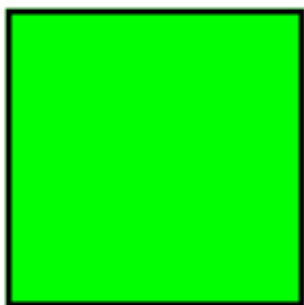
7. Selectăm al cincilea pătrat, apoi aplicăm opțiunea *Umplere model*, culoare prim plan verde închis, culoare fundal roșie și orice textură;

8. Selectăm al șaselea pătrat, apoi aplicăm opțiunea *Umplere imagine*, cu potrivire imagine, obținem Fig. 3.12;

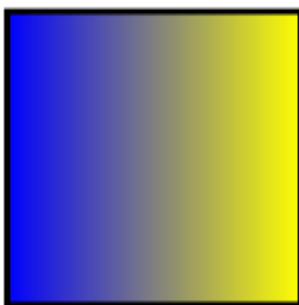
9. Selectăm, pe rând, fiecare pătrat în parte, apoi activăm butonul **Line Style** (*Stil linie*), după care modificăm culoarea, grosimea și stilul liniei, fiecărui pătrat în parte, din câmpurile respective, într-un final obținem Fig. 3.13;

10. Selectăm, pe rând, fiecare pătrat în parte, apoi activăm butonul **Object Animation** (*Animație obiect*), după care aplicăm tipul, direcția, viteza, felul apariției și numărul de repetări ale animației necesare. Efectele de animație aplicate asupra unor elemente (imagine, formă, tabel etc.), le putem viziona doar la tablă.

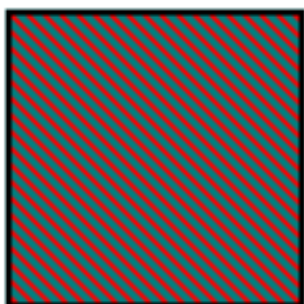
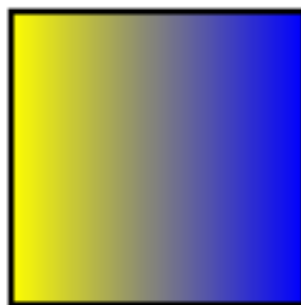
Asemenea forme desenate, cu proprietățile respective aplicate, le putem utiliza în cazul în care vrem să creăm diverse activități interactive, la orice unitate de curs. Acestea ne ajută să acoperim unele date, ca apoi, printr-un clic pe ele, să le descoperim sau să le tragem într-o parte și să verificăm rezultatele activității respective. Reamintim că la crearea activităților totul depinde de imaginația profesorului și de materia pe care acesta urmează să o explice instruiților.



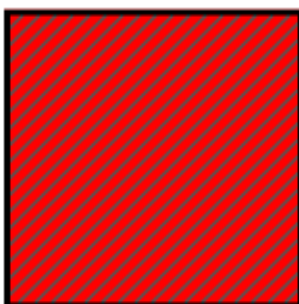
**Umplere solidă**



**Umplere graduală**

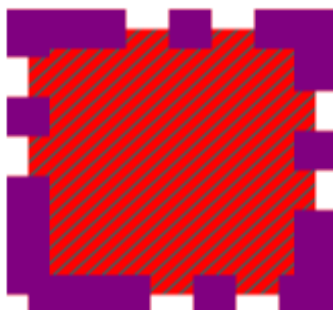
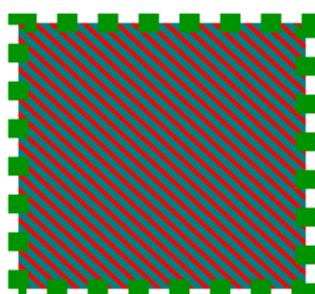
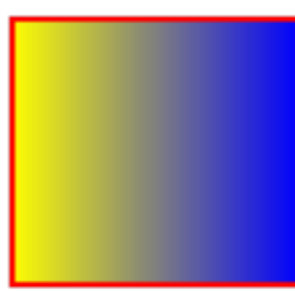
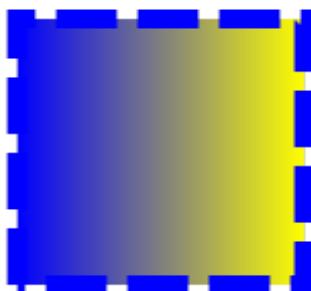
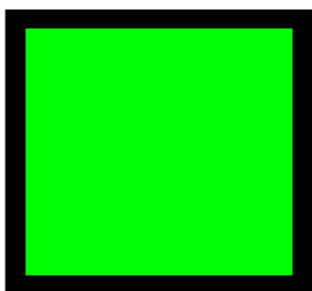


**Umplere model**



**Umplere imagine**

*Fig. 3.12. Aplicarea diferitor tipuri de umplere pătratelor.*




*Fig. 3.13. Aplicarea diferitor culori, grosimi și stiluri de linie pătratelor.*



**Exemplul 3.5.** Înregistrați o activitate interactivă în pagina curentă, utilizând butonul **Page Recording** (*Înregistrare pagină*) al filei **Properties** (*Proprietăți*). Vizualizați activitatea înregistrată.

*Cum înregistrăm o activitate interactivă din pagină și când avem nevoie să o înregistrăm?*

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Activăm fila **Properties** (*Proprietăți*) din **Side Bar** (*Bara laterală*);
2. Activăm butonul **Page Recording** (*Înregistrare pagină*), în panou, se afișează comenzile respectiv butonului activat;
3. Activăm butonul **Start Recording** (*Pornire înregistrare*), observăm în colțul din stânga-sus a paginii apare un bec de culoare roșie cu inscripția **REC** (*Recording*) . În rezultat, Butonul **Start Recording** (*Pornire înregistrare*) capătă un alt nume – **Stop Recording** (*Oprire înregistrare*). Toate acțiunile care le vom efectua în zona de lucru, atât timp cât luminează becul de culoare roșie, se vor înregistra datele în memorie;
4. Introducem în zona de lucru datele necesare, de exemplu: orice forme, poligoane, desene desenate de mână, text introdus de la tastatura obișnuită sau virtuală, orice activitate interactivă inserată din **Gallery** (*Galerie*) sau multimedia etc. Pagina în care începem înregistrarea poate deja să conțină unele informații introduse anterior. În activitatea din Fig. 3.14.a vom înregistra aranjarea obiectelor existente în locul potrivit din pagină, în ordinea necesară, gruparea și blocarea acestora pe poziție;

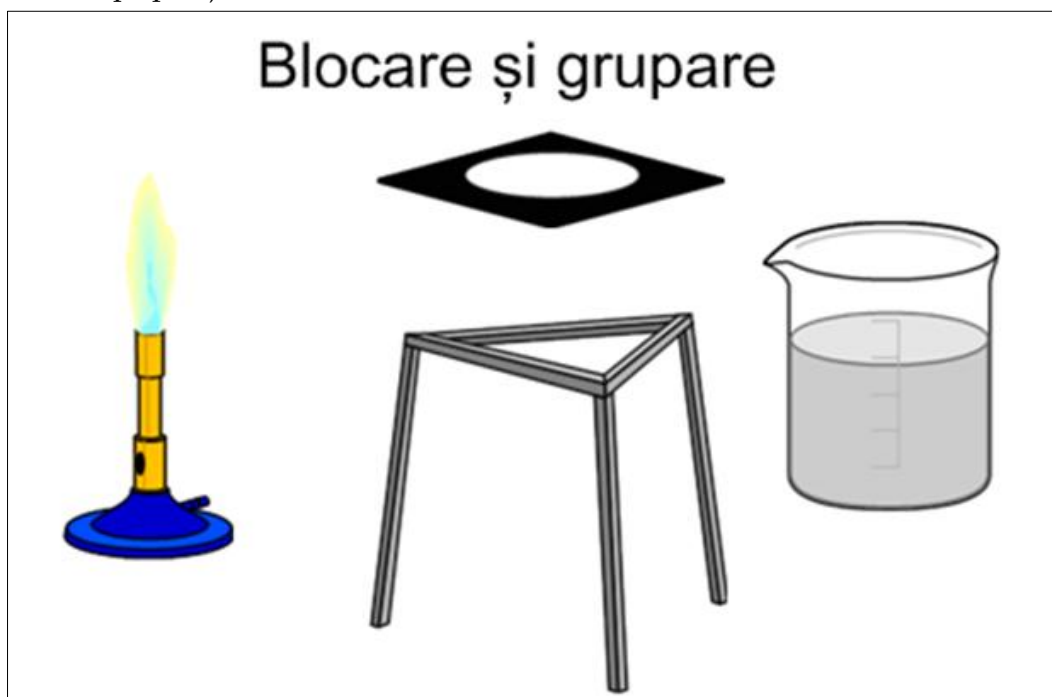







Fig. 3.14.a. Înregistrarea activității din pagină.

5. Activăm butonul **Stop Recording** (*Oprire înregistrare*) în cazul în care am rezolvat activitatea, observăm, în zona de lucru, în partea de jos, aliniat la centru, este afișată o bară cu următoarele cinci butoane/comenzi, fiecare având funcția sa, Fig. 3.14.b. Să descriem funcțiile acestora, în ordinea cum sunt prezentate în imagine:

-  **Preview Recording** (*Derulare înapoi*) – derulează înregistrarea înapoi;
-  **Break** (*Pauză*) – conectează pauza;
-  **Play** (*Redare*) – începe redarea înregistrării;
-  **Stop** (*Oprire*) – oprește redarea înregistrării;
-  **Remove** (*Ștergere*) – șterge înregistrarea (rezultatul rămâne în pagină, dispare doar bara respectivă);

6. Activăm butonul **Play** (*Redare*) din panoul din stânga sau din bara cu butoane/comenzi din zona de lucru, pentru a viziona înregistrarea. În rezultat, obiectele adăugate sunt aranjate în locul potrivit, grupate și blocate pe poziție, Fig. 3.14.b;



Fig. 3.14.b. Înregistrarea activității din pagină.

7. Salvăm activitatea înregistrată în această pagină, prin **File** (*Fișier*), **Save** (*Salvare*).

Comanda **Page Recording** (*Înregistrare pagină*) permite de a înregistra toate acțiunile care au loc doar în zona de lucru a paginii curente, cu posibilitatea redării acesteia. Dacă, în activitatea pe care dorim s-o înregistrăm, lansăm careva comenzi din meniurile din bară sau din orice alt loc în afară de zona de lucru, acțiunile acestea nu se vor înregistra, altfel spus, are loc înregistrarea rezultatului final, în

zona de lucru, lansat în urma comenzilor respective. Chiar și acel meniu contextual al unui obiect lansat în zona de lucru, nu se înregistrează, decât rezultatul acestuia.


În cazul în care oprim înregistrarea, avem posibilitate să continuăm, numai că, ulterior vom reda, doar acțiunile de unde am început să continuăm activitatea, partea înregistrată anterior, automat se șterge, se va considera ca date deja adăugate până la înregistrare.

Algoritmul descris ne dă răspuns la întrebarea *Cum să înregistrăm o activitate din pagină?* Avem nevoie să înregistrăm, anterior, o activitate interactivă din pagină, ca în timpul lecției să câștigăm în timp și ș-o utilizăm la alte lecții, de câte ori va fi nevoie.

Există posibilitatea de a înregistra activități atât în programul SMART Notebook, cât și în afara lui pentru a obține în rezultat un fișier video cu extensia \*.avi, care îl putem plasa pe un site sau pe o pagină Web personală, ca ulterior instruiții care au absentat de la ore, să-l vizioneze de sine stătător.

Astfel vom utiliza mijloace, mai detaliate, de înregistrare, SMART Notebook. Se lansează utilitarul respectiv (SMART Board) de pe **Taskbar** (*Bara de activități*) sau activând meniul **System** de pe aceeași bară. În cazul în care acesta nu este nici în unul din locurile sus-numite, atunci parcurgem următorii pași pentru a-l afișa pe **Taskbar** (*Bara de activități*):

1. Activăm meniul **Start** (*Pornire*), **All Programs** (*Toate programele*);
2. Activăm dosarul **SMART Tehnologies** (*Tehnologii SMART*);
3. Lansăm **SMART System Menu** (*Meniul Sistem SMART*).

Activându-l pe acesta , obținem acces la următoarea listă de comenzi, Fig. 3.15.a sau Fig. 3.15.b, totul depinde de cum este configurată interfața aplicației, în limba engleză sau în limba română sau în orice altă limbă solicitată de către utilizator.

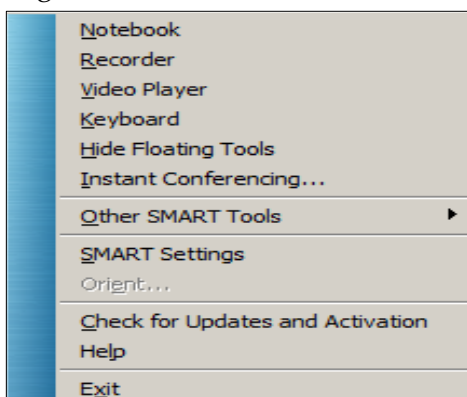


Fig. 3.15.a. Meniul contextual SMART Board (En).

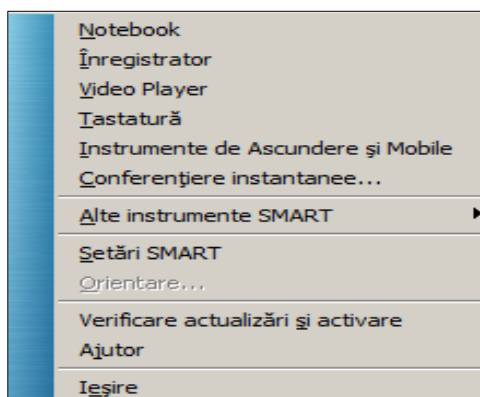


Fig. 3.15.b. Meniul contextual SMART Board (Ro).

Lansăm comanda **Recorder** (*Înregistrator*) din lista meniului contextual, observăm că, pe ecran se afișează o fereastră de program cu numele **SMART Recor-**

der (Înregistrator SMART). Acest program permite înregistrarea capturilor de ecran în mod similar unui film și se pot salva ca fișier cu extensia \*.avi.

Fereastra de program **SMART Recorder** (Înregistrator SMART) conține patru butoane, dintre care două butoane au plasate în dreapta lor, o săgeată. Cele trei butoane, plasate mai jos de butonul **Menu** (Meniu), practic ,au același aspect și aceleași funcții ca și butoanele descrise anterior: 1- pornește înregistrarea; 2 - conectează pauza; 3 - oprește redarea înregistrării (de la stânga, spre dreapta);



Fig. 3.16.a. SMART Recorder.

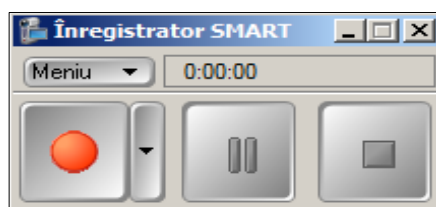


Fig. 3.16.b. Înregistrator SMART.

Activând butonul **Menu** (Meniu), acesta deschide un meniu contextual, din care avem posibilitatea de a lansa comanda necesară, Fig. 3.17.a sau Fig. 3.17.b.

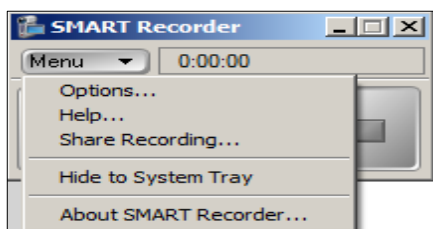


Fig. 3.17.a. Meniul contextual al butonului Menu (En).

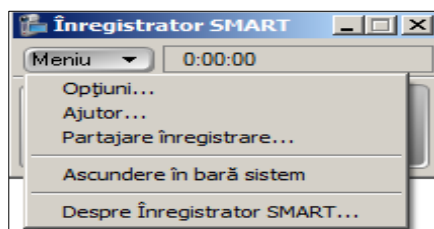


Fig. 3.17.b. Meniul contextual al butonului Meniu (Ro).

Activând butonul cu săgeată din dreapta butonului **Start Recording** (Pornire înregistrare) se afișează lista următoarelor comenzi, Fig. 3.18.a sau Fig. 3.18.b.

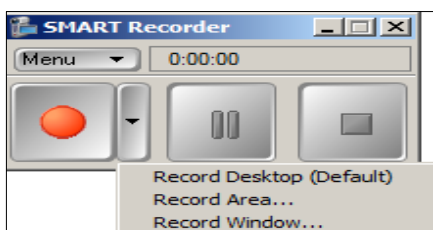


Fig. 3.18.a. Meniul contextual al butonului Start Recording (En).

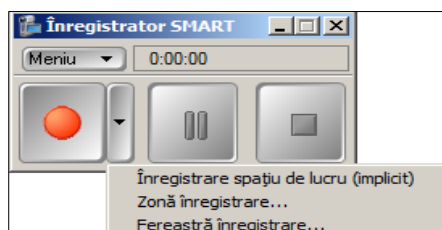


Fig. 3.18.b. Meniul contextual al butonului Pornire înregistrare (Ro).

Datorită meniului contextual al butonului **Menu** (Meniu), Fig. 3.17.a sau Fig. 3.17.b, avem posibilitate să configurăm calitatea audio și video, formatul fișierelor etc., lansând comanda **Options** (Opțiuni) ce afișează o fereastră de dialog cu acest nume, Fig. 3.19.a sau Fig. 3.19.b:

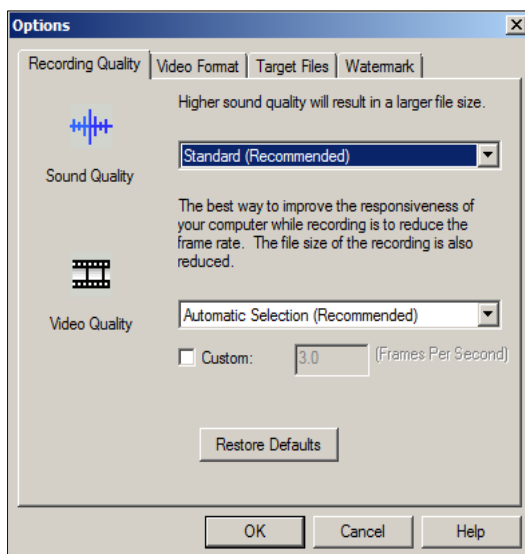


Fig. 3.19.a. Configurarea opțiunilor pentru înregistrare (En).

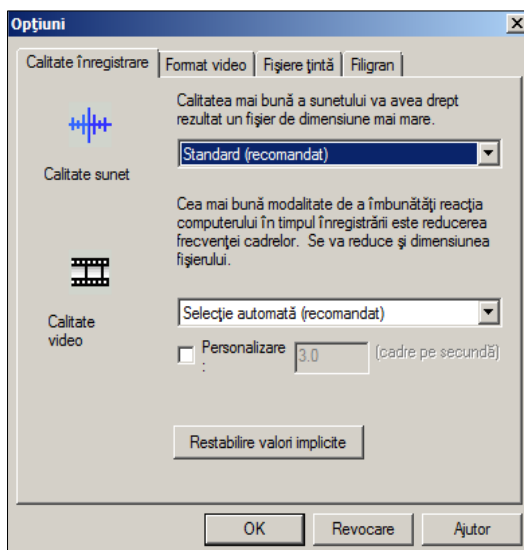


Fig. 3.19.b. Configurarea opțiunilor pentru înregistrare (Ro).

Meniul contextual al butonului **Start Recording** (Pornire înregistrare)  oferă posibilitatea de a înregistra următoarele zone, Fig. 3.18.a sau Fig. 3.18.b:

- **Record Desktop** (Înregistrare spațiu de lucru (implicit)) – înregistrează suprafața de lucru în întregime, fiind opțiunea implicită;
- **Record Area** (Zonă înregistrare) – înregistrează o zonă selectată de către utilizator;
- **Record Window** (Fereastră înregistrare) – înregistrează o zonă dreptunghiulară în formă de fereastră, hașurată, pe care se execută clic.

Odată ce oprim înregistrarea, programul ne propune să alegem locul și să-i dăm nume fișierului video. În rezultat, obținem un fișier video cu extensia \*.avi, separat de programul SMART Notebook, care ulterior îl transmitem altui utilizator sau îl atașăm în fila **Attachments** (Anexe) pentru a-l folosi la ore sau îl plasăm pe un site sau pe o pagină Web, ca să-l vizioneze cei care au absentat de la ore etc. Fișierul video se deschide în aplicația **Windows Media Player** și se lansează prin mai multe moduri ca și orice alt obiect:

- dublu clic pe pictograma fișierului;
- lansăm comanda **Open** (Deschidere) din meniul contextual al fișierului;
- lansăm comanda **Open with** (Deschidere cu) din meniul contextual al fișierului și selectăm aplicația **Windows Media Player**.

La finele acestui subcapitol scoatem în relief *următoarele concluzii*: pentru organizarea învățământului la distanță, în softul educațional SMART Notebook, sunt două funcții/două posibilități extraordinare de înregistrare a activităților interactive:

1. Înregistrarea tuturor acțiunilor într-o pagină a unui fișier SMART Notebook, care se lansează prin comanda **Page Recording** (*Înregistrare pagină*) a filei **Properties** (*Proprietăți*) și se lucrează doar în interiorul acestui program;

2. Înregistrarea tuturor acțiunilor din orice aplicație ce nu ține de SMART Notebook și care se lansează prin butonul SMART Board, de pe **Taskbar** (*Bara de activități*) și lucrează atât în interiorul, cât și în exteriorul programului SMART Notebook și anume utilizând aplicația **SMART Recorder** (*Înregistrator SMART*) care elaborează un fișier cu extensia \*.avi.

### 3.5. Fila **Activity Builder**. Probleme rezolvate

Fila **Activity Builder** (*Generator de activități*) este parte componentă a *Barei laterale*, plasată a cincea filă la număr din cele șase existente. În cele ce urmează vom face o descriere detaliată a funcționalității acesteia. Activând această filă, pe ecran, se afișează în panou ce conține obiectul **Activity Builder** (*Generator de activități*), Fig. 3.20.a sau Fig. 3.20.b.

Utilizând **Activity Builder** (*Generatorul de activități*) și având propriul conținut, avem posibilitate să creăm diverse activități: de potrivire; de sortare; de identificare; de selectare; de etichetare; diverse jocuri interactive etc.

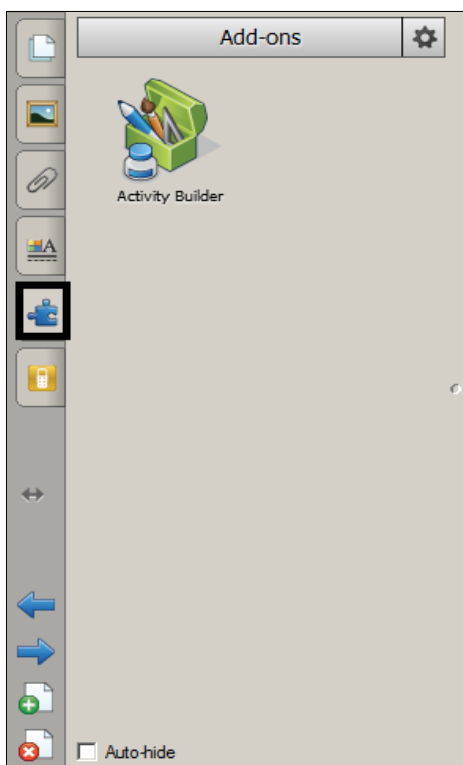


Fig. 3.20.a. Generatorul de activități (En).

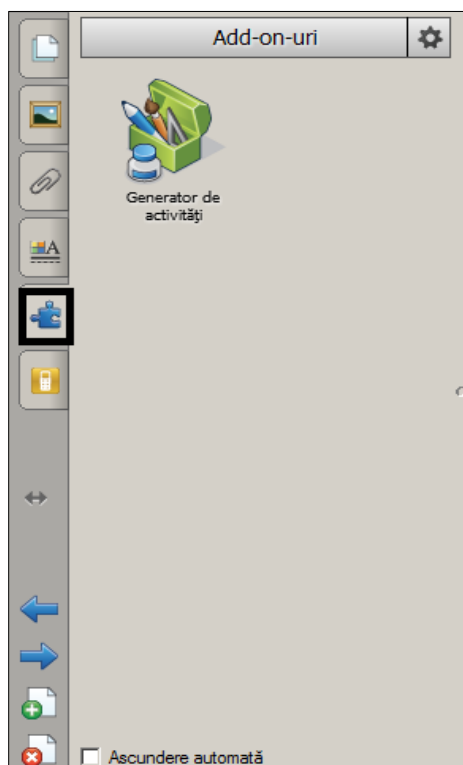



Fig. 3.20.b. Generatorul de activități (Ro).

De asemenea, putem defini un obiect, inserat dintr-un fișier oarecare sau desenat cu stiloul, ca un obiect de activitate. În cazul utilizării *Generatorului de activități*, un obiect din pagină îl putem defini ca un obiect de activitate.

Să demonstrăm în continuare funcționalitățile acestui *Generator de activități*, fila căruia este evidențiată, în continuare, în figurile de mai jos.

**Exemplul 3.6.** Creați o activitate interactivă, utilizând *Generatorul de activități*, în care să identificați **Fructele, Legumele și Cerealele**. Aplicați elementelor respective tipul, direcția, viteza, apariția și numărul de repetări ale animației.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Introducem în pagină sus, sugestia/condiția acestei activități;
2. Adăugăm un element oarecare, de exemplu, un coș sau chiar o figură geometrică, depinde de unitatea de curs predată și de imaginația profesorului;
3. Clonăm de două ori imaginea respectivă, ca, în rezultat, să obținem trei imagini identice (de exemplu, în cazul nostru, vom obține trei coșuri);
4. Adăugăm etichete cu numele acestora fiecărui coș în parte (de exemplu: **Fructe, Legume, Cereale**) cu formatare identică;
5. Grupăm fiecare coș în parte, cu eticheta sa, în așa mod, ca să fie un singur obiect, în rezultat, obținem trei obiecte din șase (*3 coșuri și 3 etichete*);
6. Adăugăm un număr oarecare de fructe, legume și cereale în zona de lucru;
7. Selectăm obiectul **Fructe**, apoi activăm fila **Activity Builder** (*Generator de activități*), în panou, se afișează imaginea din Fig. 3.20.a sau Fig. 3.20.b, depinde de limba în care este configurată interfața aplicației SMART Notebook;
8. Activăm butonul **Activity Builder** (*Generator de activități*) din panou, pe ecran se afișează imaginea din Fig. 3.21.a sau Fig. 3.21.b, în caz contrar (*când în pagină nu e nimic selectat*), pe ecran se afișează imaginea din Fig. 3.22.a sau Fig. 3.22.b, care ne sugerează cum să generăm o activitate. Prin activarea butonului , ne întoarcem la imaginea din Fig. 3.20.a sau Fig. 3.20.b;

Să descriem comenzile ce aparțin filei **Activity Builder** (*Generator de activități*):

**Edit** (*Editare*) – începe crearea activității interactive;

**Reset** (*Resetare*) – resetează activitatea interactivă;

**Clear Properties** (*Golire proprietăți*) – exclude proprietățile aplicate obiectului selectat din pagina curentă;

**Identify** (*Identificare*) – identifică elementul (-ele) activitate;

**Reset All** (*Resetare completă*) – resetează activitatea la forma inițială, Fig. 3.22.a sau Fig. 3.22.b;

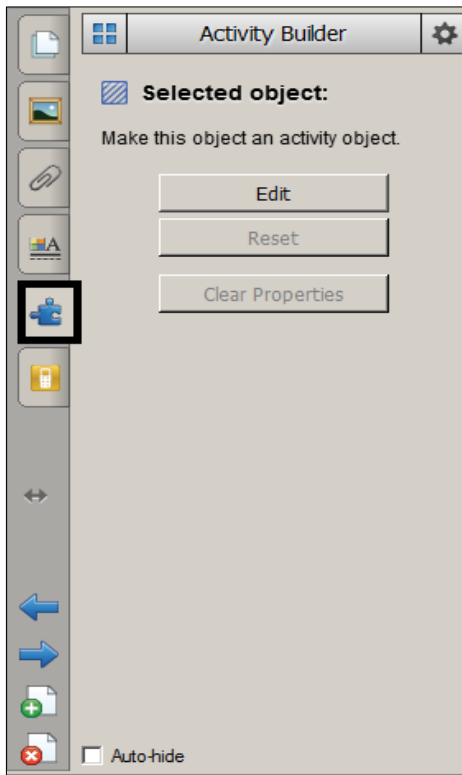


Fig. 3.21.a. Transformarea obiectului selectat în obiect de activitate (En).

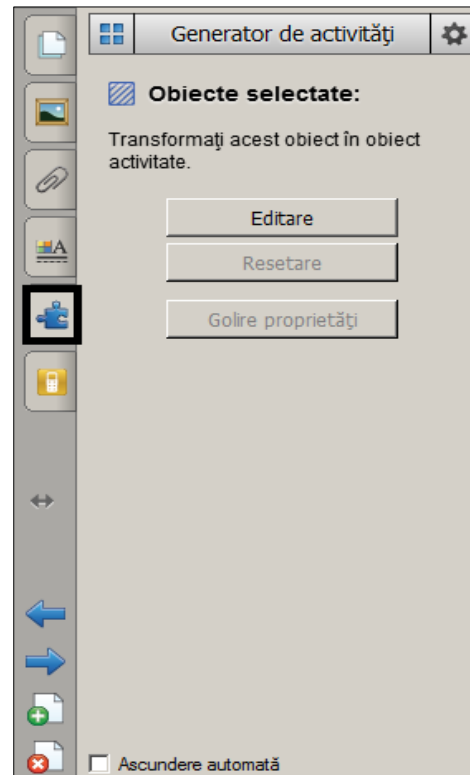


Fig. 3.21.b. Transformarea obiectului selectat în obiect de activitate (Ro).

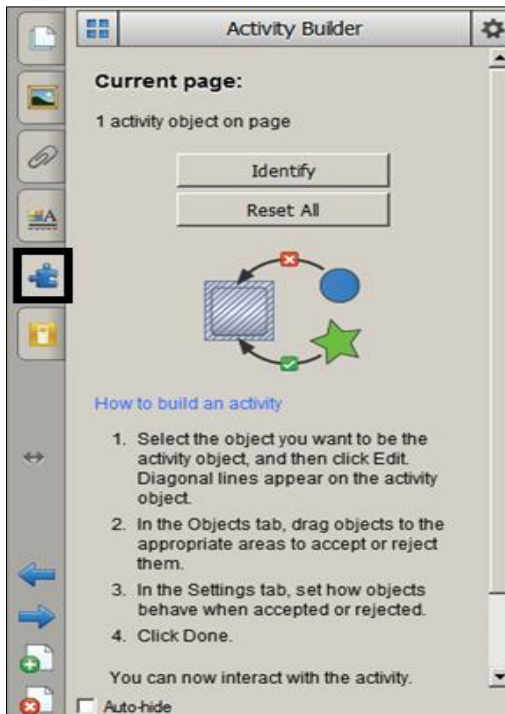


Fig. 3.22.a. Identificarea și resetarea completă a activității (En).

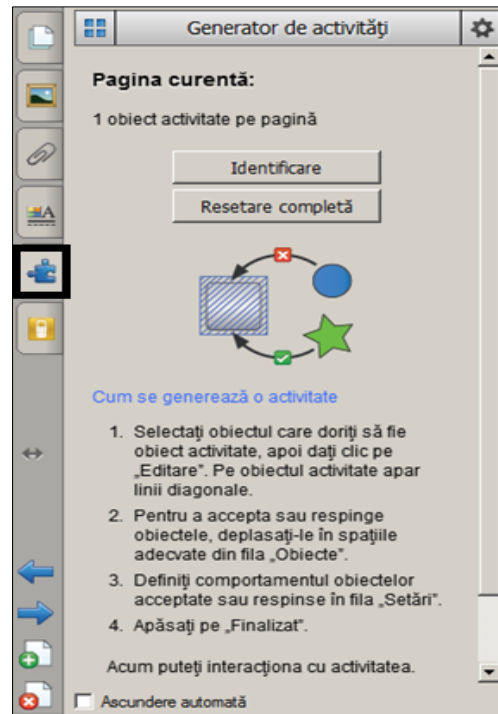



Fig. 3.22.b. Identificarea și resetarea completă a activității (Ro).



9. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a începe a crea activitatea, pe ecran se afișează panoul respectiv butonului activat, Fig. 3.23.a sau Fig. 3.23.b;

10. Tragem obiectele acceptate în câmpul **Accept these objects** (*Acceptați aceste obiecte*), în cazul nostru, tragem toate **Frucele**;

11. Tragem obiectele neacceptate în câmpul **Reject these objects** (*Respingeți aceste obiecte*), în cazul nostru, tragem restul obiectelor, în afară de, fructe sau activăm butonul din acest câmp **Add All Remaining** (*Adăugare toate articolele rămase*), de asemenea se poate și invers mai întâi cele neacceptate, apoi cele acceptate, la dorința utilizatorului. În cazul în care am tras/am adăugat un obiect neacceptat în câmpul necesar, atunci în același câmp îl tragem peste **Recycle Bin** (*Cutia de reciclare*);

12. Activăm butonul **Done** (*Terminare*) pentru a indica programului, că cu un element s-a terminat activitatea, pe ecran se afișează imaginea din Fig. 3.21.a sau Fig. 3.21.b. În caz că se afișează imaginea din Fig. 3.22.a sau Fig. 3.22.b, atunci activăm butonul ;

13. Repetăm, la fel, pentru elementul activitate **Legume**, apoi pentru elementul activitate **Cereale**, începând de la pasul 9 - 13, în rezultat vom obține o imagine asemănătoare cu cea din Fig. 3.24.

14. Aplicăm efecte de animație la fiecare grup de obiecte, dacă este necesar;

15. Salvăm activitatea și verificăm, dacă răspunsul este unul așteptat.

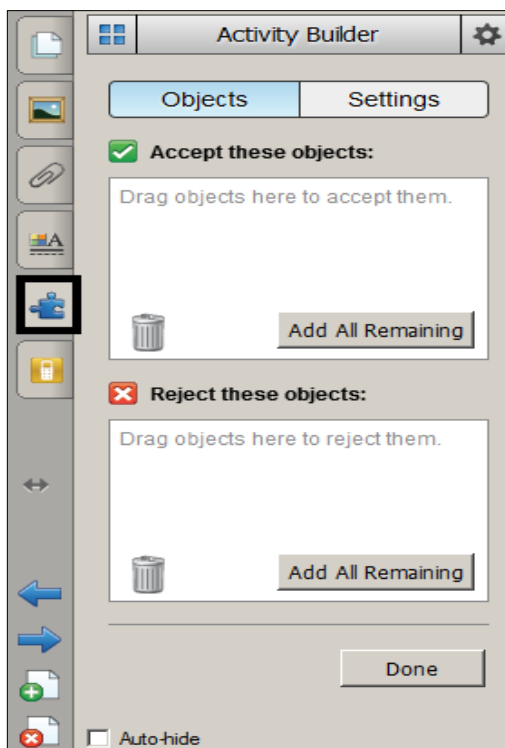


Fig. 3.23.a. Acceptarea și respingerea obiectelor (En).

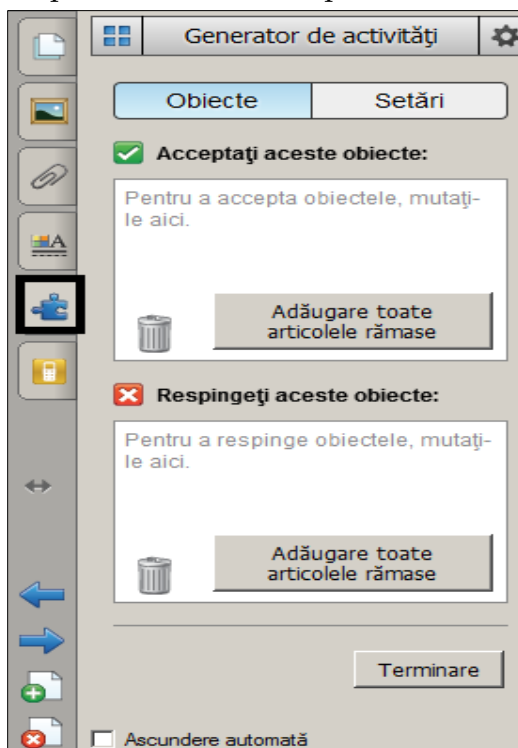


Fig. 3.23.b. Acceptarea și respingerea obiectelor (Ro).

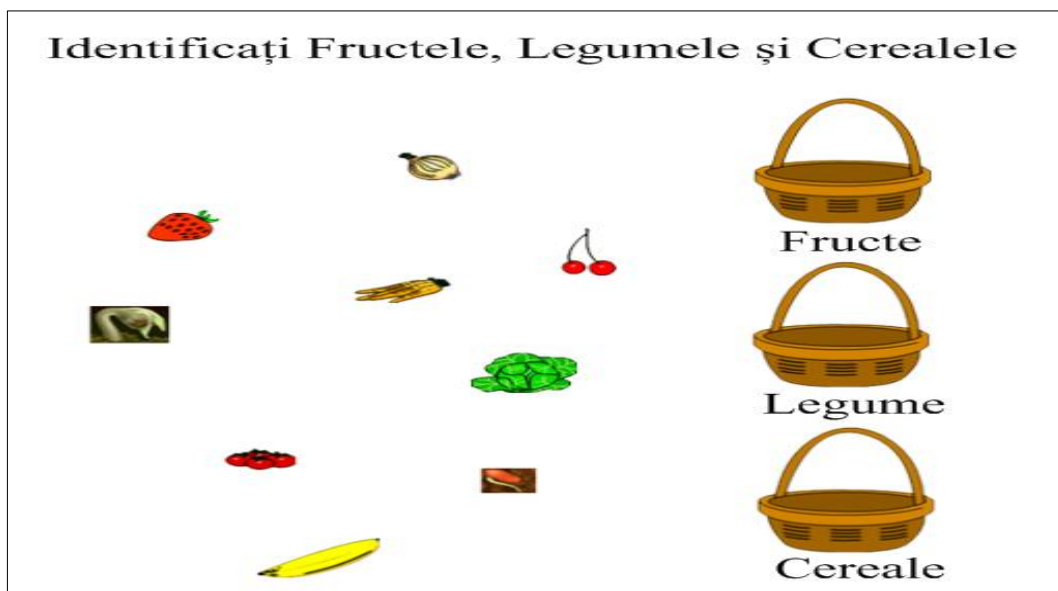


Fig. 3.24. Crearea activităților utilizând Generatorul de activități.

**Exemplul 3.7.** Creați o activitate interactivă, de sine stătător, utilizând *Generatorul de activități*, în care să identificați numerele **Pare** și **Impare**. Aplicați elementelor respective tipul, direcția, viteza, apariția și numărul de repetări ale animației. În rezultat, trebuie să obținem o activitate asemănătoare cu activitatea din Fig. 3.25.

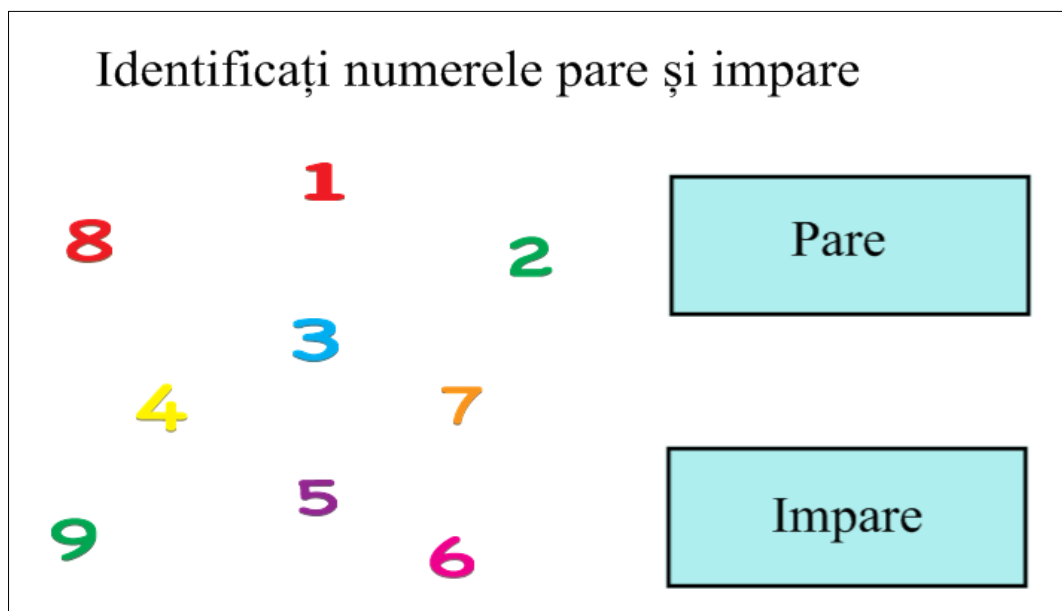


Fig. 3.25. Activitate creată utilizând *Generatorul de activități*.  
Rezultatul Exemplului 3.7.

**Exemplul 3.8.** Creați o activitate interactivă, de sine stătător, utilizând *Generatorul de activități*, în care să identificați adresele celulelor, din foaia de calcul, al

registruului de calcul Microsoft Excel. Aplicați elementelor respective tipul, direcția, viteza, apariția și numărul de repetări ale animației. În rezultat, trebuie să obținem o activitate asemănătoare cu activitatea din Fig. 3.26.

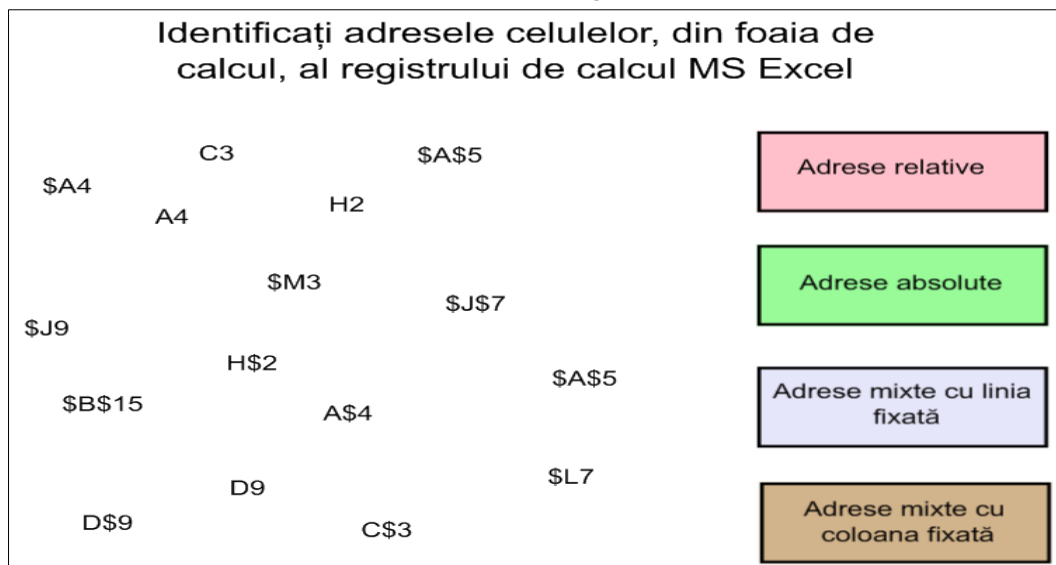


Fig. 3.26. Activitate creată utilizând Generatorul de activități.

Încercați să creați diverse activități interactive, de sine stătător, utilizând *Generatorul de activități*, în care să identificați elementele din materia de la unitatea de curs pe care pe care o predați, conform algoritmului descris anterior.

Asemenea activități de identificare a elementelor, se poate de efectuat la orice unitate de curs, utilizând *Generatorul de activități*, de exemplu:

- la informatică – identificarea dispozitivelor de redare și a celor de intrare;
- la limbi moderne și română – identificarea vocalelor și a consoanelor;
- la chimie – identificarea elementelor chimice din diverse grupuri;
- la geografie – identificarea țărilor conform continentelor;
- la istorie – identificarea evenimentelor care au avut loc conform secolelor;
- la biologie – identificarea organelor interne și externe ale corpului uman etc.

Numărul de grupuri nu este limitat, pot fi atâtea grupuri, de câte avem nevoie și atâtea elemente, care fac parte din grupurile respective, câte dorim. Reamintim, din nou, că totul depinde de imaginația celui ce creează activitatea interactivă și de unitatea de curs respectivă.

### 3.6. Fila SMART Response. Probleme rezolvate

În acest subcapitol vom descrie funcționalitățile filei **SMART Response** (Răspuns SMART) din **Side Bar** (Bara laterală), activând-o, afișează un panou cu numele respectiv, Fig. 3.27.a și Fig. 3.27.b.

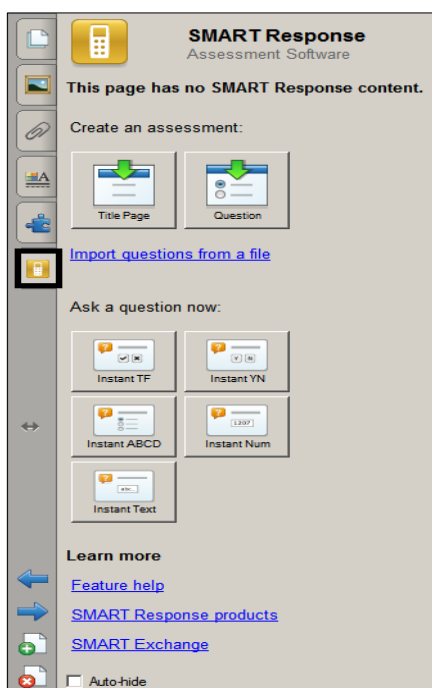


Fig. 3.27.a. Side Bar cu fila activă SMART Response (En).



Fig. 3.27.b. Bara laterală cu fila activă Răspuns SMART (Ro).

Sistemul interactiv **SMART Response** (*Răspuns SMART*) permite evaluarea în timp real și interactiv a cunoștințelor instruiților. Dispozitivele **Wireless** (*Fără fir*) oferă instruiților posibilitatea de a răspunde simultan și instantaneu la întrebări de diferite tipuri (*Da sau Nu; Opțiuni multiple; Număr, fracție, zecimal; Adevărat sau Fals; Răspunsuri multiple, Text* etc.). De asemenea, include software dedicat ce permite realizarea testelor, vizualizarea rezultatelor și monitorizarea fiecărui instruit sau a fiecărei grupe de instruiți.

Sistemul interactiv **SMART Response** (*Răspuns SMART*) ajută la îmbogățirea procesului de învățare, la crearea unui mediu de învățare tehnologic, care oferă cel mai bun beneficiu pentru efortul investit. Acesta prezintă tot ce trebuie pentru ca fiecare lecție să devină o magie adevărată. Activând butoanele telecomenzilor, adică selectând răspunsurile corecte ale itemilor, de pe tabla interactivă, instruiții ne vor demonstra cât de bine au însușit materia predată anterior. Astăzi, nu e cazul să ghicim cât de bine aceștia însușesc materia, datorită sistemului interactiv **SMART Response** (*Răspuns SMART*), vom afla exact cum au însușit materia fiecare dintre ei și anume aceasta ne va ajuta să adaptăm lecțiile bazându-ne pe rezultatele sondajelor făcute chiar în sălile de clasă. Utilizarea concomitentă a softurilor SMART Notebook și a sistemului interactiv SMART Response permite să creăm propriile teste, care ușor pot fi integrate în orice lecție sau sondaj.

Adăugarea itemilor în pagină, atât pentru evaluarea curentă, cât și pentru evaluarea finală, se efectuează de la tastatură sau se importă dintr-un fișier oarecare, de exemplu ExamView HTML, Microsoft Word sau XML.

De regulă, la început, se inserează o pagină de titlu, în felul următor:

1. Alegem pagina de titlu;
2. Lansăm comanda **SMART Response Title Page** (*Răspuns SMART pagină de titlu*) din meniul **Insert** (*Inserare*) sau activăm butonul, din panoul afișat, cu numele **Title Page** (*Pagină de titlu*), pe ecran se afișează o fereastră de dialog cu numele **Insert Title Page** (*Inserați pagina titlu*) în care introducem datele necesare, ținând cont de câmpurile care trebuie completate obligatoriu, Fig. 3.28.a sau Fig. 3.28.b;
3. Activăm butonul **Add** (*Adăugare*), pe ecran se afișează imaginea din Fig. 3.29.a sau Fig. 3.29.b cu trei butoane, plasate în partea de sus a ferestrei:
  - **Properties** (*Proprietăți*) – permite configurarea proprietăților, în caz de necesitate;
  - **Progress** (*Progres*) – indică începutul de evaluare sau nu, în cazul în care testul deja e creat, se lansează opțiunea **Start this assessment now** (*Pornire evaluare acum*);
  - **Next Steps** (*Pașii următori*) – permite să trecem la pasul următor;

**Insert Title Page**

**Assessment Information**

The information you enter here appears on the first page of your assessment. It also appears in your Teacher Tools Gradebook when you start the assessment.

Title:  \*

Example: Trig Quiz 1

Type:  \*

Subject:

Example: Mathematics

Topic:

Example: Trigonometry

\* Required

Fig. 3.28.a. Adăugarea datelor în Pagina de titlu (En).

**Inserați pagina titlu**

**Informații evaluare**

Informațiile pe care le introduceți aici vor apărea pe prima pagină a evaluării. De asemenea, vor apărea în Catalog Instrumente profesor atunci când veți începe evaluarea.

Titlu:  \*

Exemplu: Test Trigonometrie 1

Tip:  \*

Disciplină:

Exemplu: Matematică

Subiect:

Exemplu: Trigonometrie

\* Obligatoriu

Fig. 3.28.b. Adăugarea datelor în pagina de titlu (Ro).

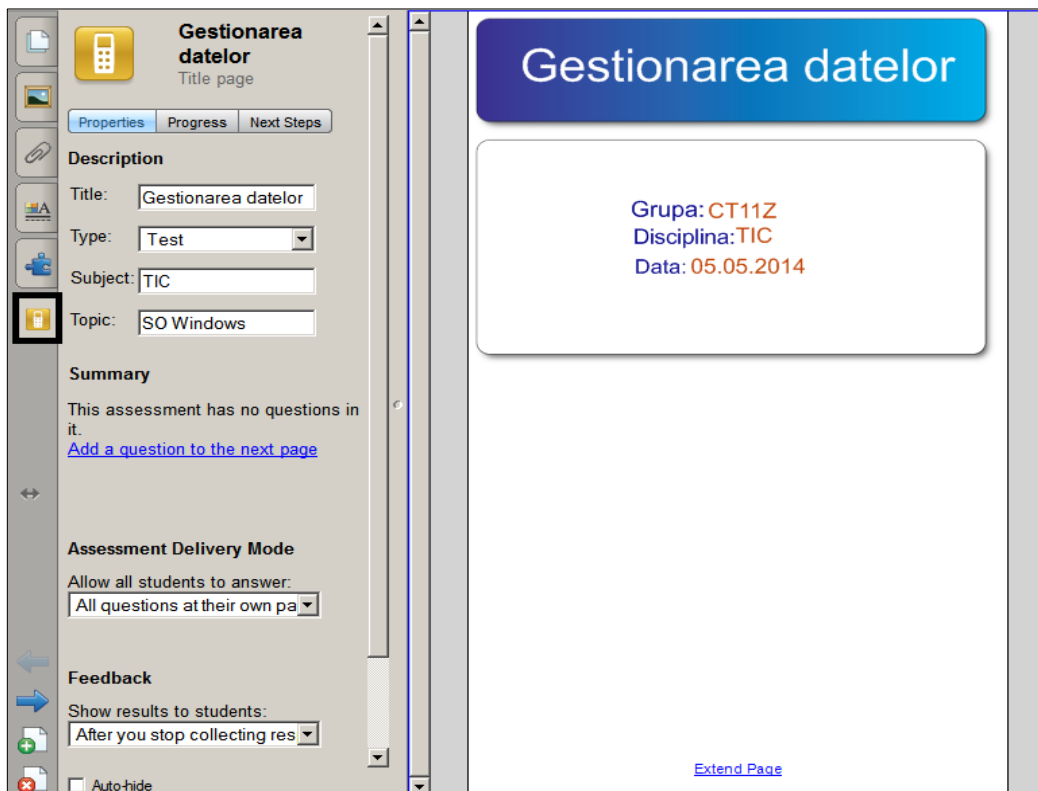


Fig. 3.29.a. Crearea paginii de titlu (En).

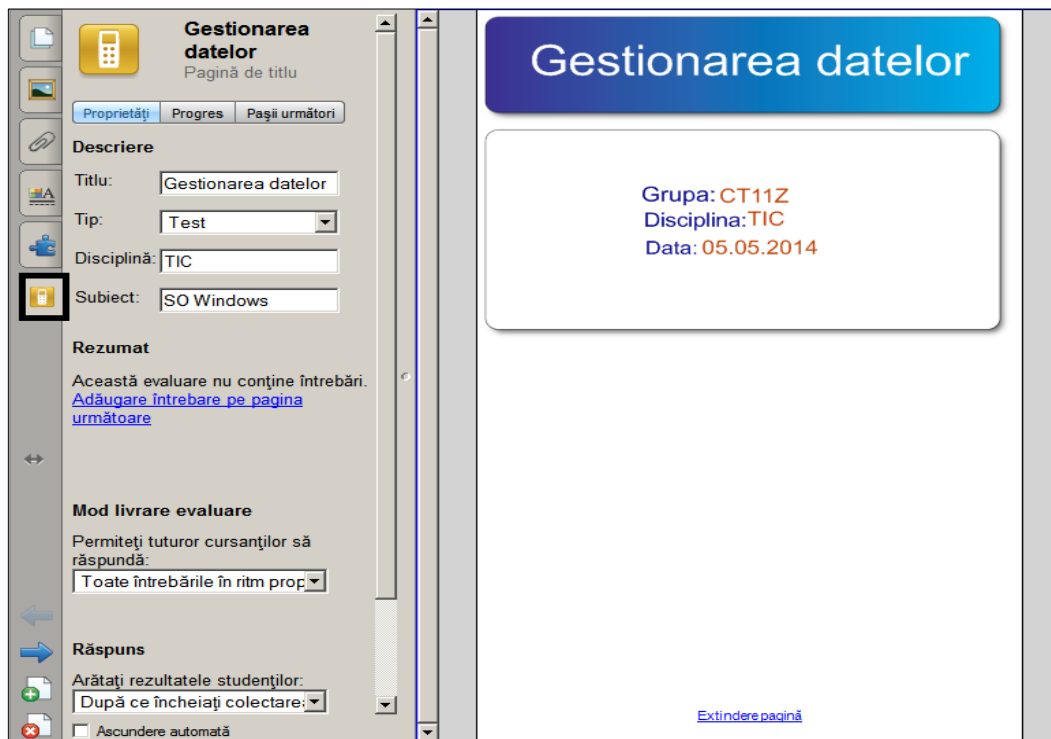


Fig. 3.29.b. Crearea paginii de titlu (Ro).

4. Activăm fila **Next Steps** (*Pașii următori*), panoul își schimbă aspectul, apare următoarea listă de indicații:

- **Add a question to the next page** (*Adăugare întrebare pe pagina următoare*);
- **Make the next page a content page** (*Configurare pagina următoare ca pagină de conținut*);
- **End** „Gestionarea datelor” here (**Sfârșit** „Gestionarea datelor” aici);

5. Activăm opțiunea **Add a question to the next page** (*Adăugare întrebare pe pagina următoare*), pentru a adăuga pe pagina următoare întrebări/itemi, pe ecran se afișează o fereastră de dialog, cu numele **Insert Question** (*Introduceți întrebarea*), Fig. 3.30.a sau Fig. 3.30.b;

6. Selectăm tipul de întrebare pe care vrem să-l introducem, de exemplu **Multiple answer** (*Răspunsuri multiple*) sau **Yes or No** (*Da sau Nu*), apoi activăm butonul **Next** (*Următorul*), pe ecran se afișează fereastra cu numele **Insert Question** (*Introduceți întrebarea*), Fig. 3.31.a sau Fig. 3.31.b;

7. Introducem întrebarea necesară, apoi activăm butonul **Next** (*Următorul*), pe ecran se afișează fereastra cu numele **Insert Question** (*Introduceți întrebarea*), Fig. 3.32.a sau Fig. 3.32.b;

8. Indicăm numărul de variante de răspuns, de exemplu 5, introducem răspunsurile respective, apoi activăm butonul **Next** (*Următorul*), pe ecran se afișează o fereastră de dialog cu numele **Insert Question** (*Introduceți întrebarea*), Fig. 3.33.a sau Fig. 3.33.b;

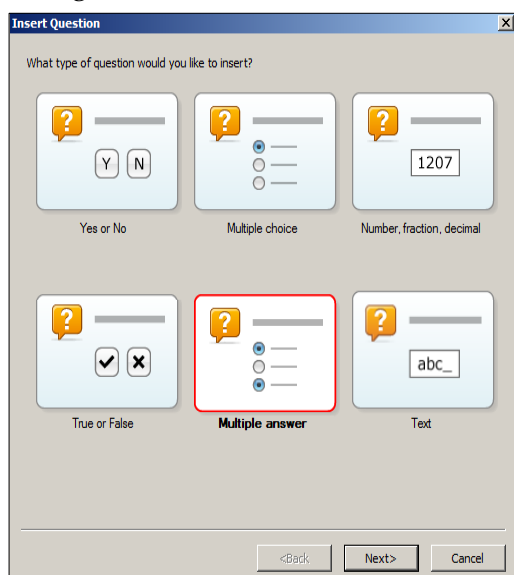


Fig. 3.30.a. Selectarea tipului de întrebare (En).

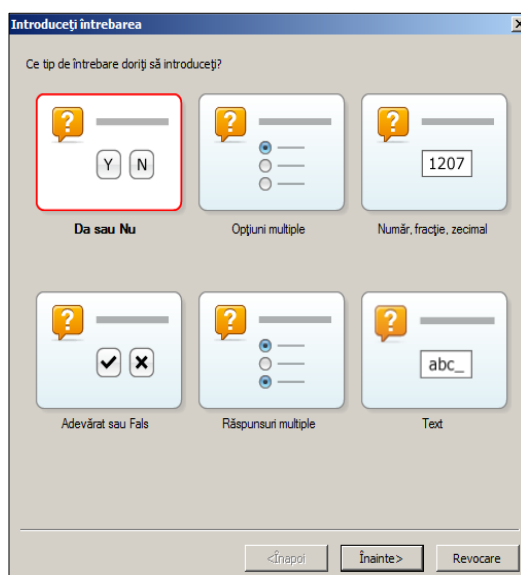


Fig. 3.30.b. Selectarea tipului de întrebare (Ro).

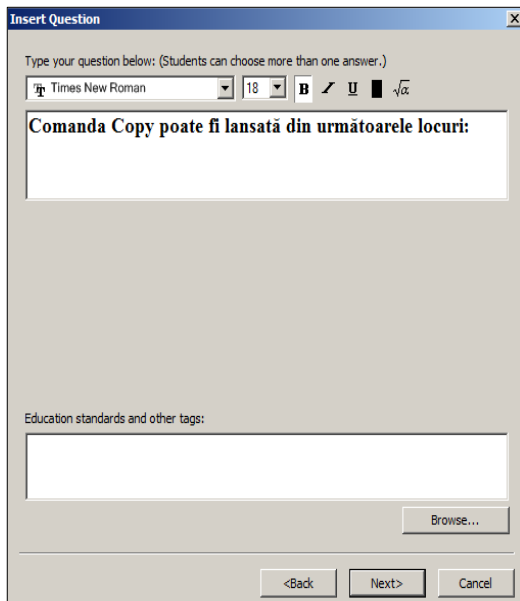


Fig. 3.31.a. Introducerea întrebării (En).

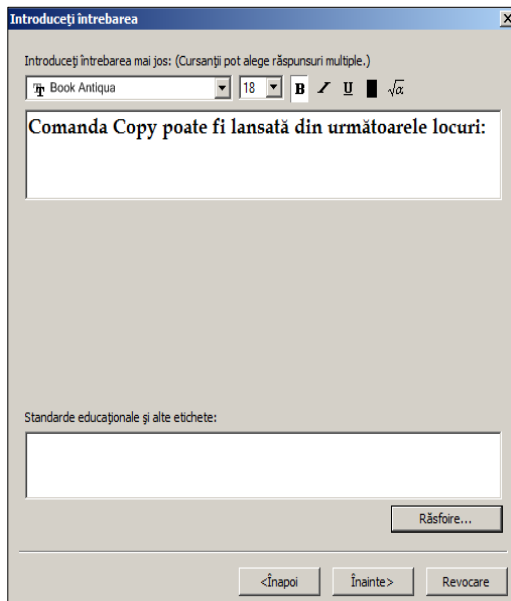


Fig. 3.31.b. Introducerea întrebării (Ro).

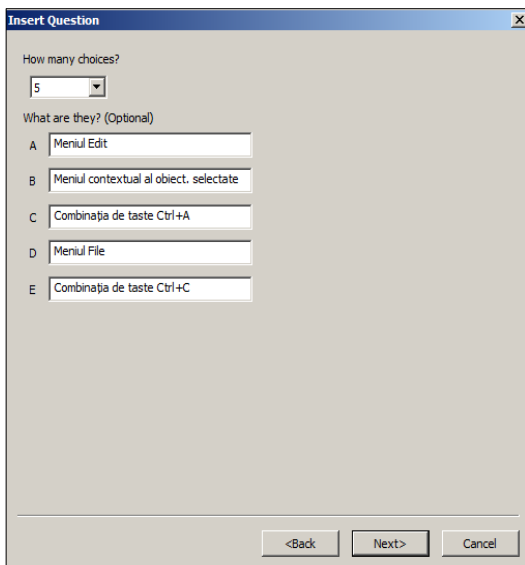


Fig. 3.32.a. Introducerea răspunsurilor (En).

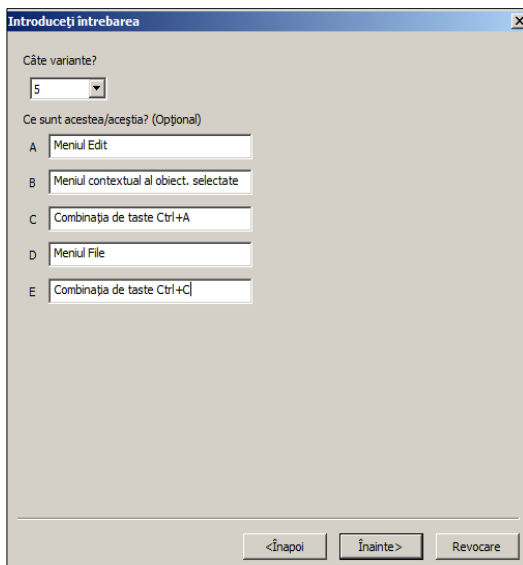


Fig. 3.32.b. Introducerea răspunsurilor (Ro).

9. Selectăm răspunsurile corecte, indicăm punctele pentru această întrebare (implicit ne propune 1 punct), introducem explicația necesară, apoi activăm butonul **Insert Another** (*Introduceți altul*), observăm că ne întoarcem înapoi în fereastra din Fig. 3.25.a sau Fig. 3.25.b, după care repetăm din nou de la pasul 6-9 de atâtea ori, de câte întrebări dorim să introducem în test.



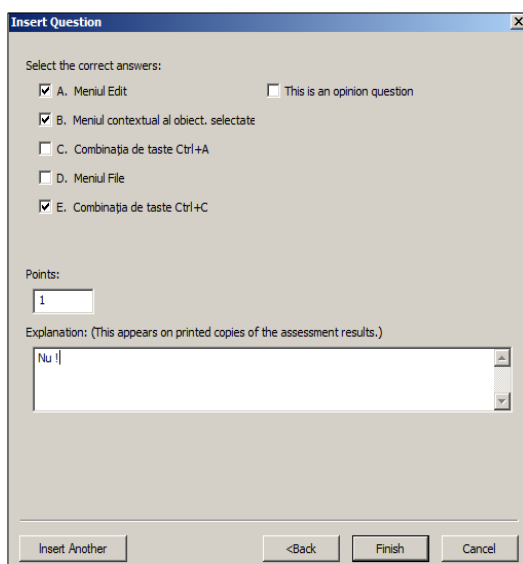


Fig. 3.33.a. Selectarea răspunsurilor corecte (En).

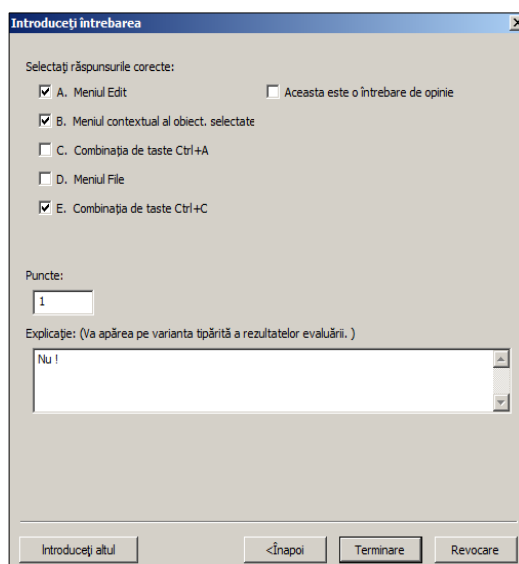


Fig. 3.33.b. Selectarea răspunsurilor corecte (Ro).

10. Activăm butonul **Finish** (*Terminare*), pentru a finaliza introducerea întrebărilor, fiecare întrebare este introdusă în pagină aparte, Fig. 3.34.

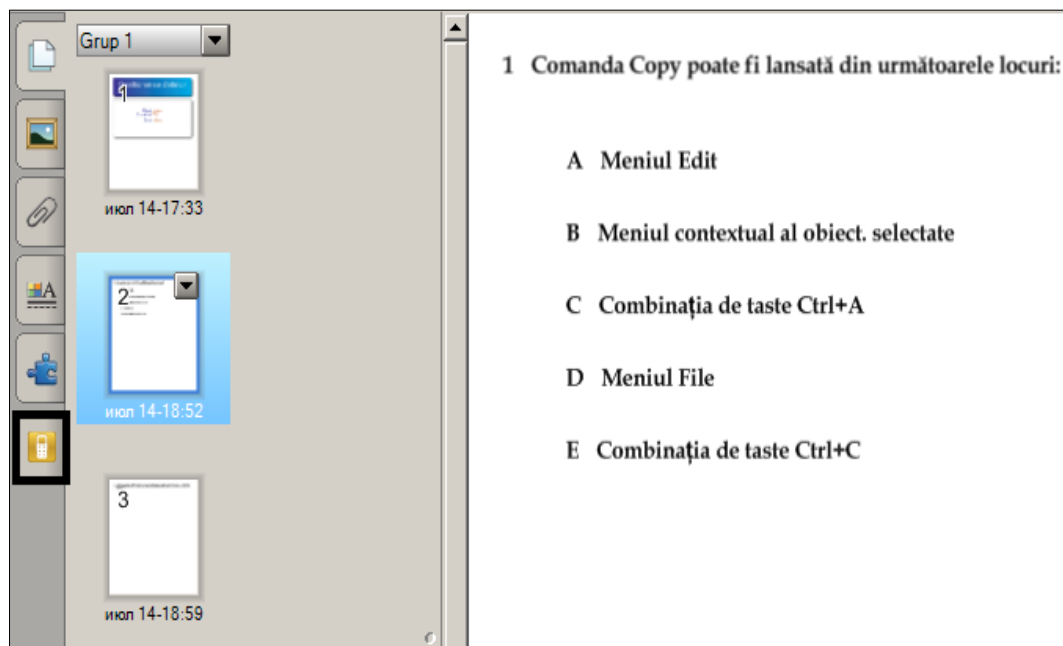


Fig. 3.34. Testul creat din întrebări de diferite tipuri.

Odată ce am creat testul, există posibilitatea de a începe evaluarea, activând fila **Progress** (*Progres*), opțiunea **Start this assessment now** (*Pornire evaluare acum*) pentru a lansa procedura de evaluare. Aceasta începe și, după un anumit interval

de timp, când considerăm că timpul deja a expirat, o putem opri activând opțiunea **Stop this assessment** (*Oprire această evaluare*).

Se afișează statistica evaluării, unde este indicat câți au răspuns, examinarea rezultatelor obținute etc., cu condiția ca funcția de examinare a rezultatelor va fi disponibilă la moment, în caz contrar informația respectivă nu se afișează pe ecran.

Asemenea teste le putem crea la orice unitate de învățare a oricărei unitate de curs. Întrebările se pregătesc din timp, ca ulterior mai rapid să creeze testul la tema respectivă.

Reamintim că butonul **Auto Hide** (*Ascundere automată*), care este plasat în partea stângă-jos a fiecărei file, permite ascunderea acestuia la activarea zonei de lucru, în cazul în care acesta este bifat, în caz contrar, rămâne întotdeauna pe ecran.

### Concluzii la capitolul 3

În capitolul intitulat „*Funcționalitățile filelor din Bara laterală ale softului educațional SMART Notebook*” conform finalităților de învățare stipulate la început de capitol, am învățat să identificăm funcționalitățile filelor din *Bara laterală* cu excepția filei Galeria. Am învățat să aplicăm în practică problemele rezolvate, pas cu pas, pentru ca, ulterior, să putem crea, de sine stătător, activități interactive, utilizând instrumentele din această bară, la diverse unități de curs pe care le predăm.

În urma studierii filelor pe care le conține bara respectivă, ne-am convins cât de ușor este de a preda o materie, având la dispoziție, în fila Anexe, atașate diverse documente necesare pentru predarea lecției, fie document Word sau Excel, fie o prezentare PowerPoint, fie un fișier audio, fie o secvență video sau chiar un link al unei pagini Web sau al unui site etc. Utilizând *Generatorul de activități*, ce aparține *Barei laterale*, am învățat să creăm activități interactive în care să putem identifica unele elemente/obiecte de altele, din materia predată.

De asemenea, foarte important este crearea propriilor teste, utilizând sistemul interactiv **SMART Response** (*Răspuns SMART*), datorită căruia putem să verificăm exact cum au însușit materia fiecare instruit în parte și anume aceasta ne ajută să adaptăm lecțiile bazându-ne pe rezultatele sondajelor făcute chiar în sălile de clasă.

Ne-am convins că utilizarea concomitentă a softurilor SMART Notebook și a sistemul interactiv **SMART Response** (*Răspuns SMART*) permit să creăm propriile teste, care ușor pot fi integrate în orice lecție sau sondaj, în cazul în care vrem să efectuăm o cercetare științifică sau o analiză comparativă a unor date obținute în rezultatul acestora.

## 4. GALERIA SMART NOTEBOOK


### Finalități de învățare

*La finele studierii temei respective și după realizarea exemplelor rezolvate, cadrul didactic/utilizatorul va fi capabil:*

- să identifice funcționalitățile filei **Gallery** (*Galerie*) din Bara laterală;
- să analizeze posibilitățile acesteia în raport cu filele existente din aceeași bară;
- să navigheze, să gestioneze și să aplice în practică resursele Galeriei;
- să aplice în practică problemele rezolvate;
- să creeze diverse activități interactive la unitatea de curs pe care o predă, după mostrele prezentate;
- să creeze diverse activități interactive personale, utilizând resursele Galeriei.

### 4.1. Fila Gallery SMART Notebook. Probleme rezolvate

Cunoaștem că *Bara laterală*, implicit, conține următoarele șase file:

1. **Page Sorter** (*Sortare pagină*);
2. **Gallery** (*Galerie*) ;
3. **Attachments** (*Anexe*);
4. **Properties** (*Proprietăți*);
5. **Activity Builder** (*Generator de activități*);
6. **SMART Response** (*Răspuns SMART*).

De asemenea, cunoaștem funcționalitățile doar a cinci file din cele enumerate în listă, urmează, în continuare, în acest capitol să mai cunoaștem și funcționalitatea filei a șasea, cu numele **Gallery** (*Galerie*), numită altfel – Galeria SMART Notebook.

În continuare, în acest capitol, ne vom axa mai mult pe partea practică, utilizând resursele existente ale *Barei laterale* și anume o deosebită atenție îi vom acorda utilizării resurselor pe care le conține *Galeria SMART Notebook* și aplicarea acestora în practică, pentru predarea-învățarea-evaluarea materiei respective, la orice unitate de curs pe care o predăm.

**Gallery SMART Notebook** (*Galeria SMART Notebook*) integrează o colecție de diverse imagini, de diverse fundaluri, conținuturi multimedia, pagini și fișiere Notebook, inclusiv video și imagini 3D, fișiere de sunet, fișiere Flash etc., organizate în categorii de subiecte specifice, care ne ajută să creăm lecțiile mult mai interesante, interactive, dinamice și mult mai atractive.

În *Galerie*, după cum se vede în imaginile de mai jos, obiectele sunt grupate pe domenii de activitate (știință, tehnologie, inginerie, medicină etc.), sortate în ordinea alfabetului pe categorii, fiecare dintre acestea conținând imagini specifice

domeniului respectiv. Cu alte cuvinte, colecțiile *Galeriei* oferă tuturor utilizatorilor posibilitatea de a vizualiza diferite modele din mai multe perspective.

*Galeria SMART Notebook* oferă acces la diverse resurse atât din categoriile pe care le conține, cât și online. Aceasta conține toate resursele necesare care pot fi de folos la crearea unei lecții interactive, totodată, ne ajută rapid să completăm lecțiile cu diverse imagini grafice.

Se activează fila **Gallery** (*Galerie*) executând clic pe ea sau se lansează opțiunea **Gallery** (*Galerie*) din meniul **View** (*Vizualizare*). Implicit, în stânga zonei de lucru, se afișează un panou, structurat pe trei compartimente:

- **câmpul căutării**, în care introducem cuvântul-cheie după care efectuăm căutarea elementelor existente în *Galerie*, Fig. 4.1;



Fig. 4.1. Câmpul căutării.

- **zona I**, prezintă o structura arborescentă a categoriilor și subcategoriilor acestora, cu alte cuvinte, dacă asociem această structură cu cea a programului *Windows Explorer* sau a *Panoului de navigare* din fereastra programului **Computer** a sistemului de operare Windows, atunci putem spune că conține structura dosarelor și a subdosarelor aranjate pe nivele, Fig. 4.2;



Fig. 4.2. Prima zonă a Galeriei.

- **zona II**, afișează rezultatul căutării sau conținutul categoriei din prima zonă, selectate la moment, Fig. 4.3.

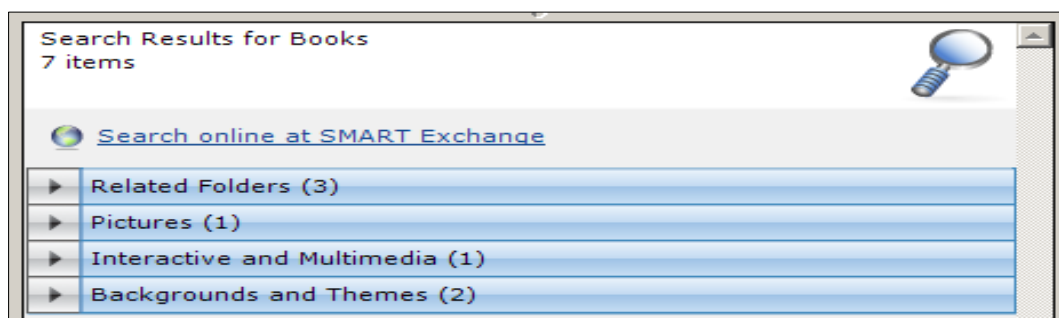



Fig. 4.3. Zona a doua a Galeriei.

Să descriem, pe rând, compartimentele *Galeriei* marcate anterior. *Câmpul căutării* începe cu o săgeată verde cu numele **Back** (*Înapoi*), activând-o ne întoarcem în structura arborescentă la un nivel mai superior, exact ca și în programul Windows Explorer din sistemul de operare Windows.

Există posibilitatea de a căuta automat un obiect, în *Galerie*, după o denumire oarecare, de exemplu: **Books** (*Cărți*). Pentru aceasta, introducem acest cuvânt-cheie în câmpul **Type search terms here** (*Scrieți termeni de căutare*), utilizând tastatura obișnuită sau cea virtuală (tastatura SMART), apoi activăm butonul **Search** (*Căutare*), acesta transformându-se pe câteva secunde într-un buton cu numele **Stop** (*Oprire*). Imediat, în a doua zonă a *Galeriei*, se afișează rezultatele căutării pentru acest cuvânt-cheie, **Books** (*Cărți*), după care răsfoim grupurile cu elementele găsite, Fig. 4.3.

Butonul **Search** (*Căutare*) confirmă căutarea elementelor legate de cuvântul-cheie introdus în câmpul respectiv. Alături de acesta este plasat butonul **Show additional Gallery actions** (*Afișare acțiuni suplimentare Galerie*) , cu posibilități deosebite, Fig. 4.4.a sau Fig. 4.4.b. Acesta activându-l, afișează următoarea listă de comenzi pe care le vom descrie în continuare:

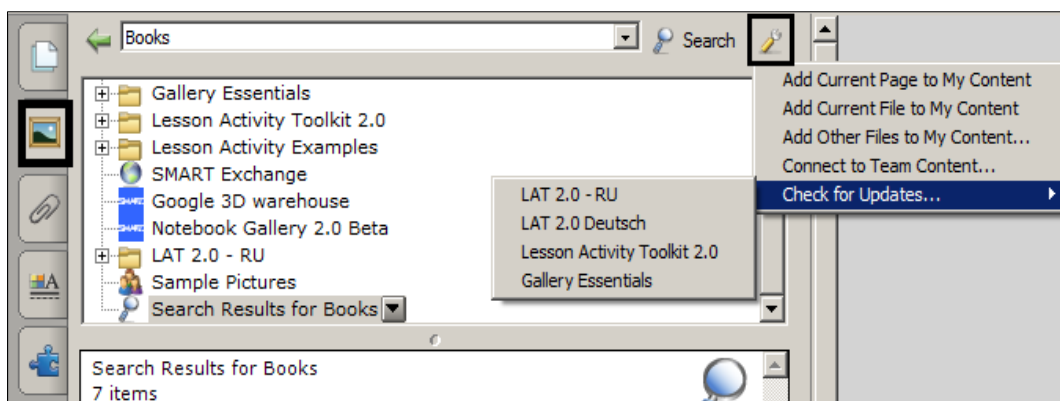


Fig. 4.4.a. Comenzile butonului Show additional Gallery actions (En).

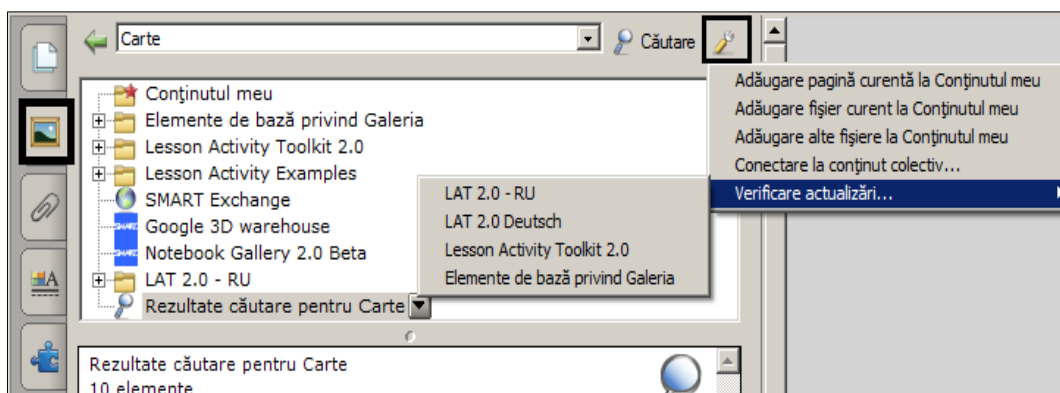


Fig. 4.4.b. Comenzile butonului Show additional Gallery actions (Ro).

- **Add Current Page to My Content** (*Adăugare pagină curentă la Conținutul meu*) – adaugă pagina curentă cu tot conținutul ei în dosarul **My Content** (*Conținutul meu*);

- **Add Current File to My Content** (*Adăugare fișier curent la Conținutul meu*) – adaugă fișierul curent cu numele salvat (sau fără nume) cu toate paginile pe care le conține și cu tot conținutul acestora în dosarul **My Content** (*Conținutul meu*);

- **Add Other Files to My Content** (*Adăugare alte fișiere la Conținutul meu*) – adaugă alte fișiere salvate pe calculatorul nostru SMART Notebook cu tot conținutul acestora în dosarul **My Content** (*Conținutul meu*);

- **Connect to Team Content** (*Conectare la conținut colectiv*) – permite conectarea la conținutul colectiv, afișând pe ecran o fereastră, în care avem posibilitate să răsfoim structura arborescentă a dosarelor de pe unitățile de disc existente;


- **Check for Updates** (*Verificare actualizări*) – verifică înnoirea elementelor în *Galerie*, conform listei afișate, depinde de configurarea interfeței aplicației SMART Notebook, în limba engleză sau în limba română.

Datorită acestei colecții putem crea activități interactive la fiecare lecție. După cum este descris, obiectele *Galeriei* le putem găsi prin două metode de bază: utilizând *câmpul de căutare* și *răsfoirea categoriilor* care ne interesează. Programul SMART Notebook propune atât un spectru de imagini, de resurse interactive, cât și resurse multimedia, care ulterior le putem aduce pe ecran ca rezultat al căutării.

În a doua zonă cu conținut, obiectele *Galeriei* sunt repartizate după următoarele grupuri de elemente: **Pictures** (*Imagini*), **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*), **Notebook Files and Pages** (*Pagini și fișiere Notebook*) și **Backgrounds and Themes** (*Fundaluri și teme*), Fig. 4.5.a sau Fig. 4.5.b.

După numele fiecărui grup în paranteze rotunde este indicat numărul de elemente pe care le conține categoria selectată din prima zonă. Grupul **Pictures** (*Imagini*) conține fotografiile și imagini grafice pe care le putem utiliza pentru a crea o lecție interactivă. Acestea ne ajută să lucrăm, în documentul SMART Notebook, fără a utiliza Internet-ul. Activăm grupul necesar și tragem obiectul în zona de lucru, în locul necesar, în cazul în care vrem să-l utilizăm la predarea unei materii sau la o activitate practică interactivă.

Există câteva metode de a adăuga imaginea sau orice alt element din zona a doua în spațiul de lucru:

- tragem obiectul în locul necesar;
- dublu clic pe obiect, automat se adaugă în stânga-sus a zonei de lucru;
- clic pe obiect, apoi activăm butonul săgeată-meniu  al obiectului selectat și lansăm comanda **Insert in Notebook** (*Inserare în Notebook*), de asemenea, automat se adaugă în stânga-sus a zonei de lucru etc.

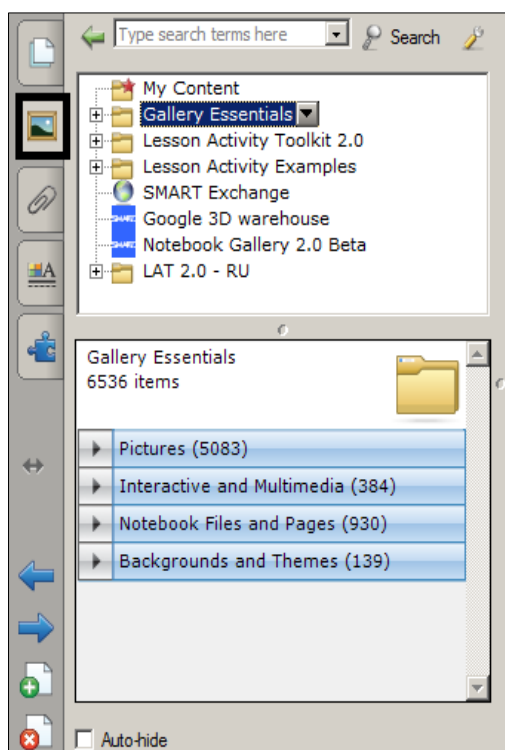


Fig. 4.5.a. Galeria activată (En).

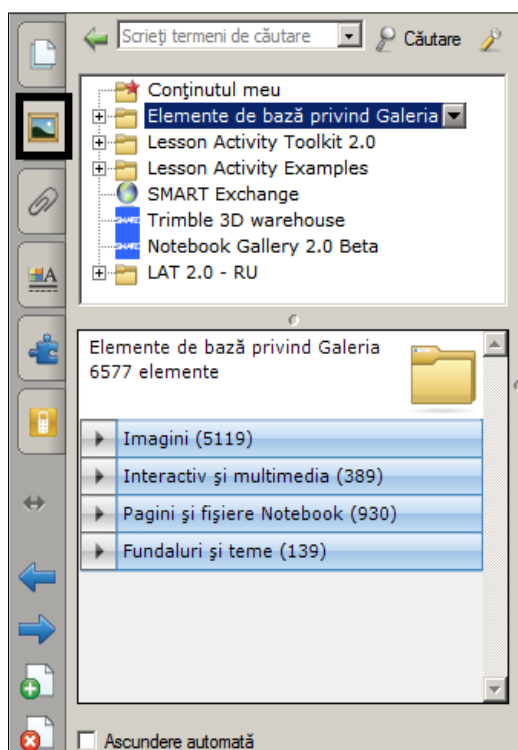




Fig. 4.5.b. Galeria activată (Ro).

Grupul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*) include fișiere video, obiecte Flash, obiecte cu sunet sau fără însoțirea acestuia. Obiectele din acest grup le utilizăm pentru adăugarea materialelor interactive și multimedia în documentul curent, pentru a crea o lecție interactivă pe care urmează să o predăm. În acest grup un obiect video apare ca un cadru dintr-un film , un obiect sunet apare cu o pictogramă în partea stângă-jos , un fișier Flash apare ca o imagine redusă a conținutului cu o pictogramă mică Flash de culoare roșie în partea stângă-sus.

Grupul **Notebook Files and Pages** (*Pagini și fișiere Notebook*) conține fișiere și pagini Notebook adăugătoare. La paginile SMART Notebook este îndoit colțul din dreapta-sus, ceea ce înseamnă că aceste pagini le putem utiliza și în calitate de fundaluri ale zonei de lucru.

În cazul în care vrem să adăugăm un fișier sau o pagină Notebook în zona de lucru, în documentul curent, automat, se adaugă o pagină nouă sau o serie de pagini, fiecare element fiind adăugat în pagină aparte, înaintea celei curente.










Obiectele din grupul **Backgrounds and Themes** (*Fundaluri și teme*) pot fi aplicate atât paginii curente, tuturor paginilor din grupul curent, cât și tuturor paginilor din fișierul SMART Notebook, pentru a schimba culoarea sau aspectul paginii, totul depinde de dorința utilizatorului. Pe fundalul deja existent, în zona de

lucru, putem adăuga diverse obiecte din alte grupuri pentru a crea o activitate interactivă. Fundalurile se deosebesc de celelalte obiecte, prin colțul din dreapta-jos îndoit.


*Cum să identificăm vizual aceste obiecte din grupurile sus-numite?*

Vom încerca să le prezentăm în formă de imagine în Tabelul 4.1, dar este foarte important să le deosebim pe unele, după pictograma din colțul stânga-sus sau stânga-jos, care le marchează pe acestea.

*Tabelul 4.1. Identificarea obiectelor din Galeria SMART Notebook.*

<i>Nr. d/o</i>	<i>Denumirea obiectului</i>	<i>Imaginea obiectului</i>
1.	Imagine	
2.	Obiect Flash	
3.	Fișier audio	
4.	Fișier video	
5.	Fișier Notebook	
6.	Pagină Notebook	
7.	Fundal	
8.	Temă	
9.	Imagine cu legătură	



Cunoaștem că fila *Galeria* împreună cu *Bara laterală* o putem muta în dreapta ecranului, activând butonul . Ambele zone ale *Galeriei* le putem redimensiona atât pe verticală, cât și pe orizontală, poziționând indicatorul mouse-ului pe linia orizontală, ce le desparte sau pe linia verticală, ce desparte spațiul de lucru de zone și, atunci când, indicatorul mouse-ului, își modifică forma în două săgeți, fie orientate vertical sau fie orientate orizontal, tragem în direcția necesară.

Toate aceste setări se păstrează, numai în cazul în care documentul este salvat și, atunci când îl deschidem din nou, se afișează exact conform ultimei configurații.


În fața unor categorii și subcategorii este plasat semnul plus (+), ceea ce înseamnă că acestea, la rândul său, conțin alte subcategorii, de alt nivel. De regulă, avem posibilitate să activăm doar o categorie sau o subcategorie. E destul să activăm o altă categorie sau o altă subcategorie, de același nivel și, precedentă categorie sau subcategorie automat se închide. Există posibilitatea de a închide o categorie oarecare, activând semnul minus „-” din fața numelui categoriei/subcategoriei respective.

Să descriem în continuare categoriile, după cum sunt afișate, în *prima zonă a Galeriei* prezente în Fig. 4.5.a sau Fig. 4.5.b, de mai sus.

#### 4.2. Categoria *My Content*

SMART Notebook conține un număr foarte mare de materiale încorporate: imagini statice, diverse fundaluri și tematici, conținuturi multimedia, mostre pentru lecții, fișiere și pagini Notebook etc., aceasta poate fi extinsă adăugând în ea diverse materiale ce țin de unitatea de curs pe care o predăm. Dar, mai devreme sau mai târziu, fiecare profesor își dorește să utilizeze materialele personale unice, acumulate în decursul anilor. Anume aceasta este una din principalele caracteristici-cheie, de adăugare a materialelor personale în *Galerie*.

Există posibilitatea de a crea unul sau mai multe dosare personale, în dosarul **My Content** (*Conținutul meu*) pentru a păstra în ele materiale personale clasificate după anumite criterii.

Pentru a crea un dosar nou, în dosarul **My Content** (*Conținutul meu*), executăm clic pe butonul săgeată-meniu  sau clic dreapta pe acesta și lansăm opțiunea **New Folder** (*Folder nou*), introducem numele dosarului și acționăm tasta **Enter**, Fig. 4.6. și Fig. 4.7. Dosarele noi create sunt marcate cu o steluță de culoare roșie, în colțul din dreapta-sus al pictogramei acestuia. În continuare, avem posibilitate să creăm dosare, în dosarele personale, de câte nivele dorim procedând, la fel.

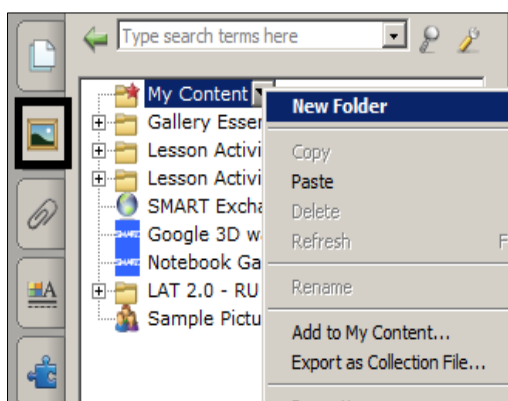


Fig. 4.6. Lansarea comenzii de creare a unui dosar.

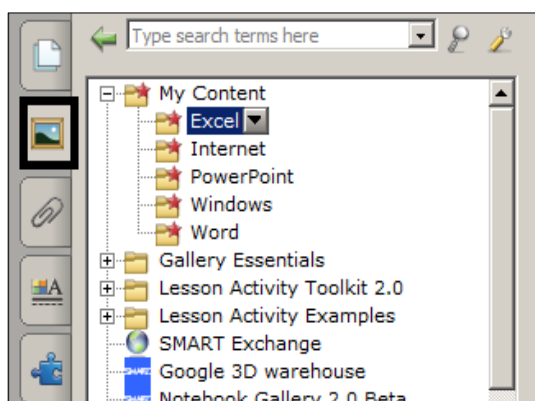


Fig. 4.7. Cinci dosare personale create în dosarul My Content.

De asemenea, avem posibilitate să gestionăm dosarele personale create în dosarul **My Content**, adică să le redenumim, utilizând comanda **Rename** (*Redenumire*), să le ștergem din *Galerie*, utilizând comanda **Delete** (*Ștergere*), să le copiem, utilizând comanda **Copy** (*Copiere*) etc., cu excepția dosarului **My Content** (*Conținutul meu*), Fig. 4.6.

Procedura de adăugare a materialelor în acest dosar nu necesită mari eforturi. E destul să deschidem meniul contextual al dosarului, în care vrem să adăugăm materialele (activând butonul săgeată-meniu ▾) și să lansăm comanda **Add to My Content** (*Adăugare la Conținutul meu*). Pe ecran se afișează o fereastră de dialog cu acest nume, din care selectăm obiectele pe care vrem să le adăugăm, după care activăm butonul **Open** (*Deschidere*). În acest caz avem posibilitate să adăugăm simultan atâtea obiecte câte selectăm etc.

În cazul în care vrem să adăugăm în dosarul **My Content** (*Conținutul meu*) materiale dintr-o careva categorie a *Galeriei* sau dintr-un fișier de pe computer, utilizăm meniul **Insert** (*Inserare*), **Picture File** (*Fișier imagine*), de asemenea, mai întâi le adăugăm în zona de lucru, după care le adăugăm în dosarul **My Content** (*Conținutul meu*), utilizând una din metodele descrise, în lista de mai jos:


- tragem obiectul, din zona de lucru, peste dosarul **My Content** (*Conținutul meu*);
- copiem obiectul, din zona de lucru și-l inserăm în dosarul **My Content** (*Conținutul meu*);
- tragem obiectul, din zona de lucru, direct în zona a doua a *Galeriei*, acesta este atât în zona de lucru cât și în dosarul peste care este tras (se face o copie).

Tuturor obiectelor adăugate în dosarul **My Content** (*Conținutul meu*) avem posibilitate să le adăugăm atât numele, cât și câteva cuvinte-cheie, după care ulterior le vom găsi, în *Galerie*, utilizând procedura de căutare a acestuia.

Pentru aceasta, deschidem meniul contextual al obiectului adăugat și lansăm comanda **Properties** (*Proprietăți*), pe ecran se afișează o fereastră de dialog cu numele **Gallery Item Properties** (*Proprietăți elemente galerie*) în care introducem numele obiectului și cuvintele-cheie în câmpurile respective, indiferent cu litere majuscule sau cu litere minuscule.

Cu timpul, putem avea nevoie să facem schimb de informații cu acest dosar **My Content** (*Conținutul meu*), între colegi sau chiar între profesori, online. În asemenea situații ne va ajuta o altă comandă foarte importantă, care ține de exportarea materialelor adăugate într-un fișier aparte, pentru transportarea acestuia la un alt calculator.

Pentru aceasta deschidem meniul contextual al dosarului care vrem să-l salvăm și lansăm comanda **Export as collection File** (*Exportare ca fișier colecție*). În continuare alegem locul, de exemplu **Desktop** (*Suprafața de lucru*), indicăm numele, de exemplu **Excel**, apoi activăm butonul **Save** (*Salvare*).

În același timp, pe suprafața de lucru, apare fișierul având numele indicat anterior cu extensia **Excel.gallery**, care este prezentat în următoarea imagine . Acesta îl putem trimite prin poșta electronică altui profesor, îl putem salva pe stic, pentru utilizarea ulterioară la un alt calculator etc. Lansându-l, se va deschide o nouă sesiune a programul SMART Notebook și în dosarul **My Content** (*Conținutul meu*) vor fi instalate elementele exportate din *Galerie*. Reamintim că această funcție este convenabilă pentru dezvoltarea și schimbul de conținut între profesorii din alte instituții de învățământ atât universitar, cât și preuniversitar și chiar între colegi, de asemenea, este convenabilă pentru descărcarea materialelor online.

În continuare putem face următoarea concluzie: În programul SMART Notebook este prevăzută posibilitatea exportării și schimbului de date, atât a fișierelor aparte, cât și a dosarelor întregi.

### 4.3. Categoria *Gallery Essentials*

Activând categoria **Gallery Essentials** (*Galerie Esențiale/Elemente de bază privind Galeria*) se afișează o structură arborescentă a subcategoriilor, ce includ următoarele domenii, începând cu **Administration and Evaluation** (*Administrare și evaluare*) și terminând cu **Sports and Recreation** (*Sporturi și recreere*), fiecare, la rândul său, conținând alte subcategorii de alte nivele, fiind sortate în ordinea alfabetică atât în versiunea engleză, cât și în versiunea română (în orice alte limbi, totul depinde de configurația efectuată la momentul respectiv).

Fiecare subcategorie de orice nivel, conține setul de date necesare, respectiv, domeniului respectiv: conține o colecție de imagini, conținuturi multimedia etc., organizate în subcategorii și repartizate pe subiecte specifice, Fig. 4.8.a sau Fig. 4.8.b. În această categorie se găsesc temele de bază ale colecției.

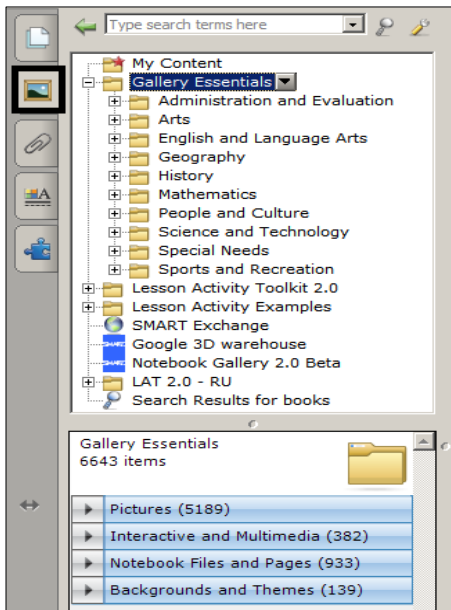


Fig. 4.8.a. Categoria Gallery Essentials, activată (En).

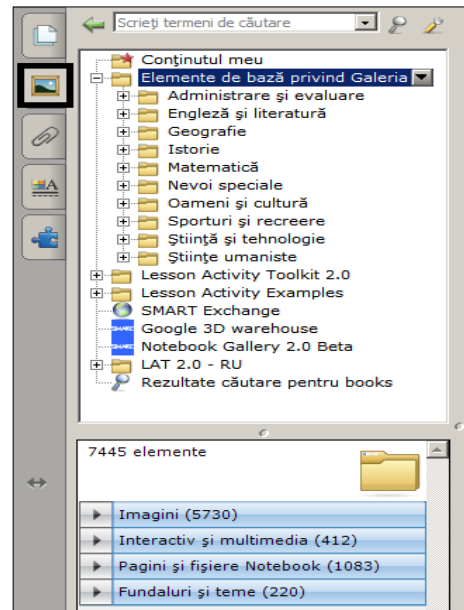


Fig. 4.8.b. Categoria Elemente de bază privind Galeria, activată (Ro).

#### 4.4. Categoria Lesson Activity Toolkit 2.0. Probleme rezolvate

Activând această categorie, se afișează o structură arborescentă a subcategoriilor ce includ diverse activități, jocuri, grafice, pagini, colecție de unelte și template ce pot fi personalizate și pe care le putem utiliza la crearea lecțiilor profesionale și interactive, Fig. 4.9 și Fig. 4.10.

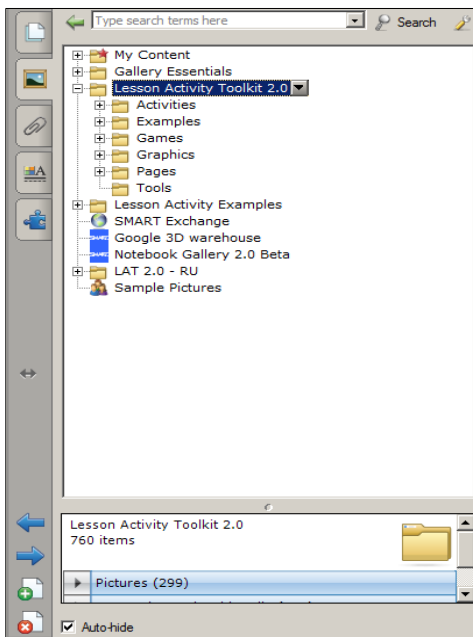


Fig. 4.9. Categoria Lesson Activity Toolkit 2.0 cu șase subcategorii.

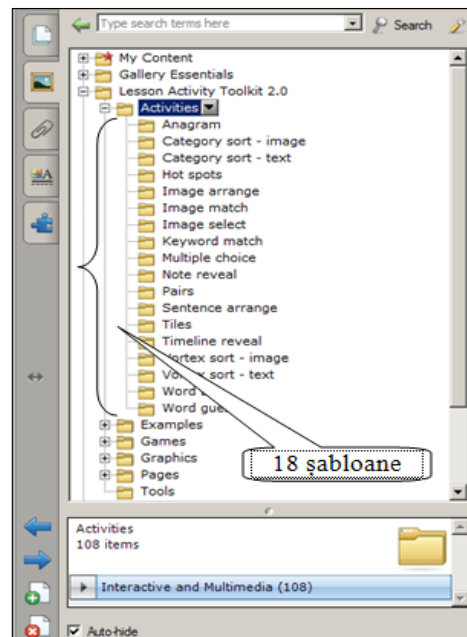


Fig. 4.10. Categoria Lesson Activity Toolkit 2.0, subcategoria Activities.

Această categorie include o colecție de șabloane standard pentru lecții, cu interfața în limba engleză, în care trebuie doar să adăugăm materia respectivă lecției pe care urmează să o predăm, fiind instalate odată cu programul SMART Notebook. În continuare, vom descrie cele șase subcategorii ale categoriei **Lesson Activity Toolkit 2.0** (*Toolkit 2.0 Activitate Lecție*), abreviat LAT 2.0:

- **Activities** (*Activități*) – include 18 șabloane diferite de activități pentru diverse discipline;
- **Examples** (*Exemple*) – include **Notebook Files and Pages** (*Pagini și fișiere Notebook*) și **Pictures** (*Imagini*);
- **Games** (*Jocuri*) – include **Notebook Files and Pages** (*Pagini și fișiere Notebook*), **Pictures** (*Imagini*) și **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*);
- **Graphics** (*Grafice*) – include **Pictures** (*Imagini*) și **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*);
- **Pages** (*Pagini*) – include **Notebook Files and Pages** (*Pagini și fișiere Notebook*);
- **Tools** (*Instrumente*) – include **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*).

Detaliat, utilizând cele 18 mostre de șabloane ale subcategoriei **Activities** (*Activități*), vom descrie procedura de elaborare a activităților practice pe care le pot utiliza profesorii la orice unitate de curs. Fiecare subcategorie, la rândul său, include colecții de șabloane de același tip cu interfața în limba engleză, de diferite culori, cu posibilitatea de a elabora diverse activități interactive, jocuri, lecții interactive, pagini Răspuns SMART și de titlu etc., instalate odată cu programul SMART Notebook, repartizate pe subcategorii aparte, numele cărora reflectă activitatea respectivă.

Programul SMART Notebook, implicit, include 18 mostre de șabloane interactive care sunt concepute pentru a extinde funcționalitățile lecțiilor pe care urmează să le predăm, să le învățăm sau să le evaluăm, la unitatea de curs respectivă, incluse în **Categoria Lesson Activity Toolkit 2.0**, subcategoria **Activities** (*Activități*), Fig. 4.10. În fiecare dintre cele 18 dosare sunt incluse câte 6 șabloane, de același tip numai că, diferă între ele prin culoarea interfeței acestora.

Să descriem fiecare activitate în parte, din cele 18 mostre de șabloane, cu interfața în limba engleză, care vin în ajutorul profesorilor, pentru crearea activităților interactive, la orice unitate de curs, printr-un exemplu rezolvat pas cu pas. Să începem cu activitatea interactivă **Anagram** (*Anagramă*).

**Definiție.** Prin *Anagramă* înțelegem schimbarea ordinii literelor unui cuvânt sau a cuvintelor într-o propoziție/frază cu scopul de a obține un alt cuvânt sau o altă propoziție/frază.

În dosarul cu numele **Anagram** (*Anagramă*) găsim cele mai simple șase șabloane de același tip, având aceeași interfață, de diverse culori.

**Exemplul 4.1.** Creați o activitate interactivă cu numele „*Anagramă*” formată din următoarele cinci cuvinte: (Imprimantă, Scanner, Monitor, Tastatură, Difuzor), utilizând subcategoria **Anagram** (*Anagramă*).

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Anagram** (*Anagramă*);

2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*), observăm că acesta conține șase șabloane;

3. Adăugăm un șablon de o culoare oarecare în pagină, executând dublu clic pe el sau îl tragem în pagină (zona de lucru) sau activăm meniul contextual al lui și lansăm comanda **Insert in Notebook** (*Inserare în Notebook*). Interfața, după cum o vedem, în imaginea fiecărui șablon, este foarte simplă, compusă din două elemente de bază: butonul **Help** (*Ajutor*) și butonul **Edit** (*Editare*). Din meniul contextual al șablonului adăugat în pagină, vedem proprietățile acestuia. Acesta îl putem clona, decupa, cu scopul de a-l muta în alt loc, copia, insera/lipi, șterge, bloca etc., Fig. 4.11. Aceste proprietăți sunt specifice pentru toate cele 18 mostre de șabloane din dosarul **Activities** (*Activități*);

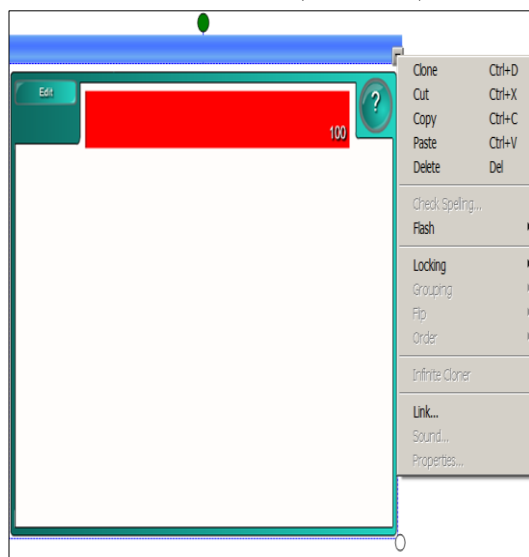


Fig. 4.11. Crearea activității interactive „*Anagramă*”.

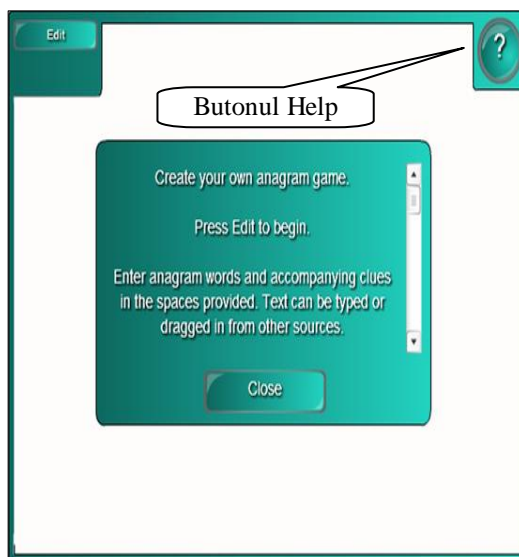


Fig. 4.12. Sfaturi pentru utilizarea/configurarea șablonului „*Anagramă*”.

4. Activăm butonul **Help** (*Ajutor*) pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu fundalul de culoare verde, cu câteva sfaturi despre utilizarea/configurarea acestui șablon, Fig. 4.12. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia respectivă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul

**Close** (*Închidere*). Referitor la fereastra de sugestie, de asemenea, vom proceda exact și în celelalte șabloane, care urmează să le descriem în continuare;

5. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare a activității, pe ecran se afișează, imaginea din Fig. 4.13, formată din trei coloane;



Fig. 4.13. Completarea șablonului cu datele necesare.

6. Introducem denumiri de imagini ce țin de unitatea de curs pe care o predăm, de exemplu, în prima coloană cu denumirile câmpurilor **Anagram** 1 (*Anagramă 1*) ... **Anagram** 5 (*Anagramă 5*), introducem cuvintele: *Imprimantă, Scanner, Monitor, Tastatură, Difuzoare*;

7. Introducem câte un cuvânt, care ne va sugera ideea denumirii imaginii, în coloana a doua, în câmpurile **Clue** 1 (*Cheie 1*) ... **Clue** 5 (*Cheie 5*), de exemplu: *Dispozitiv de tipărire, Dispozitiv de scanare, Dispozitiv de vizualizare, Dispozitiv de bază pentru introducerea datelor și Dispozitiv de redare a sunetului*;

8. Inserăm, în coloana a treia, imaginile respectiv denumirilor (e de dorit să completăm șablonul pe rânduri, nu pe coloane);

9. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, dacă este nevoie, activând opțiunea **Password** (*Parolă*);

10. Introducem parola personală formată din litere sau/și din cifre;

11. Indicăm viteza necesară, în câmpul **Speed** (*Viteza*): **Fast** (*Rapid*), **Medium** (*Medie*), **Slow** (*Încet*);

12. Conectăm opțiunea **Timer** (*Cronometru*), dacă este nevoie ca această activitate interactivă să fie rezolvată în timp, Fig. 4.13;

13. Activăm butonul **Remove images** (*Ștergerea imaginilor*) în caz că nu ne aranjează imaginile inserate, adică vrem să inserăm altele. Totodată, trebuie să ținem cont de faptul că această comandă șterge imaginile fără posibilitatea de a le restabili;

14. Activăm butonul **OK**, pentru a ieși din regimul de editare și a lansa activitatea. Observăm că apare imaginea asemănătoare cu cea din Fig. 4.11, numai că sub cuvântul **Edit** (*Editare*) este plasat cuvântul **Start** (*Pornire*);

15. Activăm butonul **Start** (*Pornire*) pentru a începe activitatea, aceasta a luat start și, cât se poate de rapid, trebuie să aranjăm răspunsul corect, deoarece am activat opțiunea **Timer** (*Cronometru*) care cronometrează timpul;

16. Activăm butonul **Clue** (*Cheie*), pentru a afișa sugestia (cheița introdusă de noi, în coloana a doua) împreună cu imaginea, dacă este nevoie, Fig. 4.14;

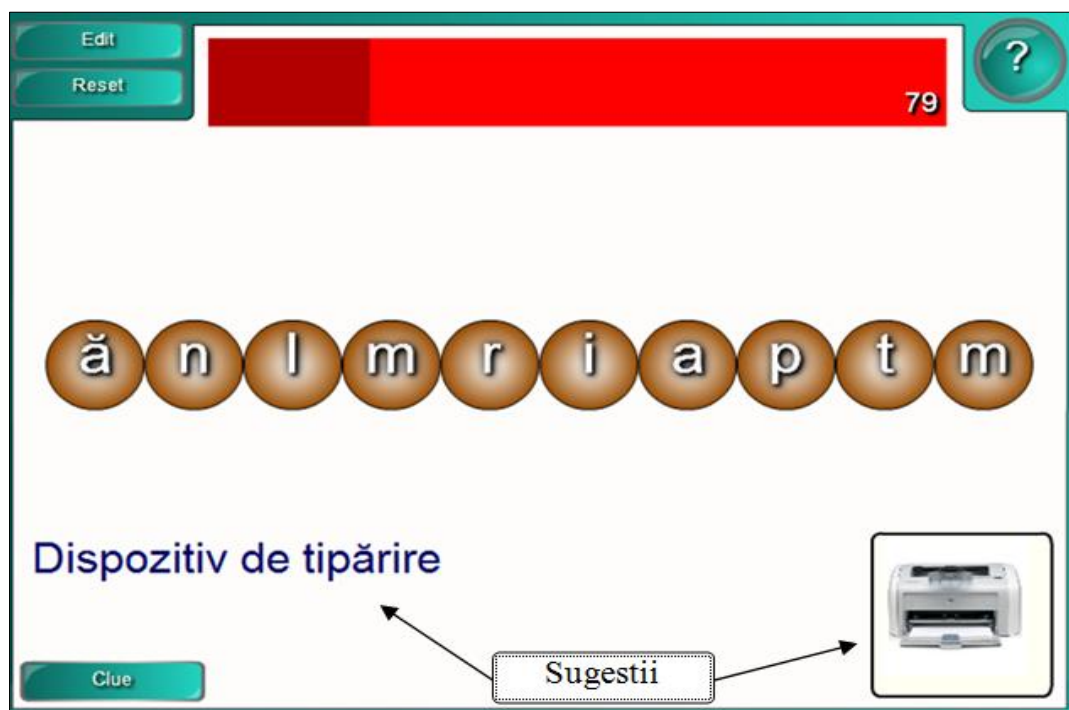


Fig. 4.14. Rezolvarea șablonului, apelarea la cuvântul cheie (Clue).

17. Aranjăm răspunsul corect, prin tragerea literelor și, imediat, pe ecran apare următoarea informație, Fig. 4.15;

18. Activăm butonul **Next** (*Următorul*), pentru a trece la următorul item și la fel, procedăm până aranjăm toate cinci cuvinte;

19. Activăm butonul **Reset** (*Resetare*) pentru a reseta (anula) rezultatul, dacă este nevoie. Pentru a redacta datele introduse, în caz că am depistat o greșeală în timpul testării, introducem parola, dacă este necesar, apoi activăm butonul **OK**. În cazul în care n-am stabilit parolă, activăm butonul **Edit** (*Editare*) și, de asemenea,



trecem în regim de editare. În continuare, după aranjarea tuturor cuvintelor, se afișează informația respectivă, despre rezultatul final.



Fig. 4.15. Primul cuvânt aranjat corect.

**Remarcă:** Datele greșite din câmpurile șablonului le ștergem doar utilizând tasta **Backspace** și nu **Delete**.

În continuare, descriem un alt tip de șablon, cu numele: **Image select** (*Selectare imagine*). Activitatea interactivă constă în executarea unui clic, în câmpul în care derulează automat imaginile, pentru a opri una din imaginile respective, apoi trebuie să executăm un clic pe unul din cele trei răspunsuri pe care-l considerăm corect, adică să selectăm denumirea în corespondere cu imaginea afișată.

**Exemplul 4.2.** Creați o activitate interactivă, la unitatea de curs pe care o predați, utilizând subcategoria **Image select** (*Selectare imagine*) în care selectând o imagine oarecare din cele propuse, să-i dați numele acesteia, de exemplu la limba și literatura română.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Image select** (*Selectare imagine*).
2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*), observăm că acesta, de asemenea, conține șase șabloane de același tip, diferența fiind doar în culorile pe care le conține;
3. Adăugăm un șablon de o culoare oarecare, în pagină, observăm că interfața acestuia este asemănătoare cu interfața șablonului din Exemplul precedent, având

aceleași proprietăți și același principiu de afișare a ferestrei de sugestie, **Help** (*Ajutor*);

4. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare a activității interactive, pe ecran se afișează următorul șablon, Fig. 4.16, implicit, format din 18 imagini (activitatea poate fi creată maximum din 18 imagini și minimum din 3 imagini);

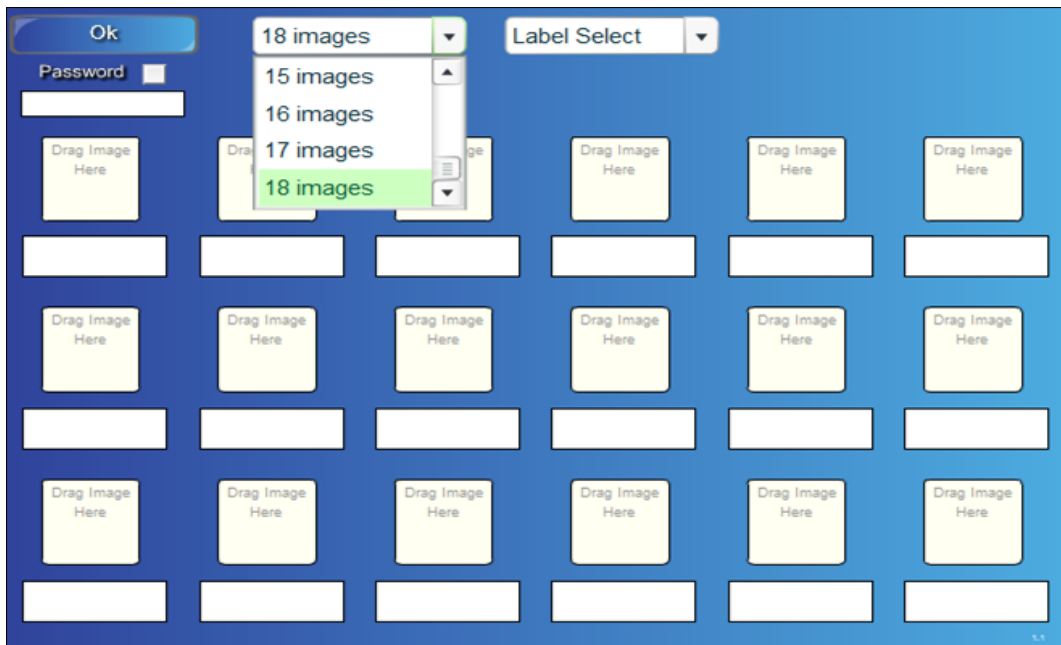


Fig. 4.16. Crearea activității interactive „Selectarea imaginii”.

5. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, dacă este nevoie, activând opțiunea **Password** (*Parolă*);

6. Introducem parola personală formată din litere sau/și din cifre;

7. Selectăm numărul de imagini necesare, pentru activitatea interactivă, de exemplu 12 imagini;

8. Selectăm, din câmpul alăturat, una din cele două opțiuni: **Label Select** (*Selectare etichetă*) sau **Handwriting** (*Scrisul de mână*), adică modul cum vom introduce răspunsul corect, prin selectarea uneia din cele trei variante propuse la întâmplare sau prin introducerea unui text scris de mână. În cazul în care selectăm a doua opțiune, atunci va trebui să scriem denumirile imaginilor în limba engleză, în caz contrar nu vom putea alege această opțiune, de aceea e mai convenabilă prima opțiune;

9. Adăugăm imagini diferite ce țin de unitatea de curs pe care o predăm, de exemplu, *Poeți și scriitori români*;

10. Introducem numele respectiv de imagini, de exemplu 12 imagini, Fig. 4.17;



Fig. 4.17. Completarea șablonului cu diverse imagini.


11. Activăm butonul **OK**, pentru a lansa activitatea. Pe ecran, la mijlocul șablonului, apar imaginile inserate, derulând automat una după alta;

12. Oprim o imagine oarecare, executând un clic pe ea, observăm că mai jos apar trei etichete, Fig. 4.18;



Fig. 4.18. Selectarea răspunsului corespunzător imaginii.

13. Activăm răspunsul corect, observăm că pe acesta apare semnul bifare de culoare verde , ceea ce înseamnă că răspunsul s-a dat corect, în caz contrar, apa-

re semnul de culoare roșie, în formă de cruciuliță . Dacă s-a dat răspunsul incorect, nu vom putea merge mai departe, va trebui să executăm în continuare clic pe o altă etichetă din cele trei propuse, până nu dăm, de cel corect. La sfârșitul activității, apare o fereastră în care este afișată informația despre rezultatul final al activității rezolvate, Fig. 4.19;

14. Activăm butonul **Reset** (*Resetare*) pentru a lansa activitatea din nou.

Șabloanele predefinite ajută profesorilor ca, rapid și ușor să creeze diferite activități interactive, la orice unitate de curs. Asemenea activități dezvoltă memoria vizuală la instruiți despre imaginile respective și păstrează în memorie informația despre acestea, un timp mai îndelungat.

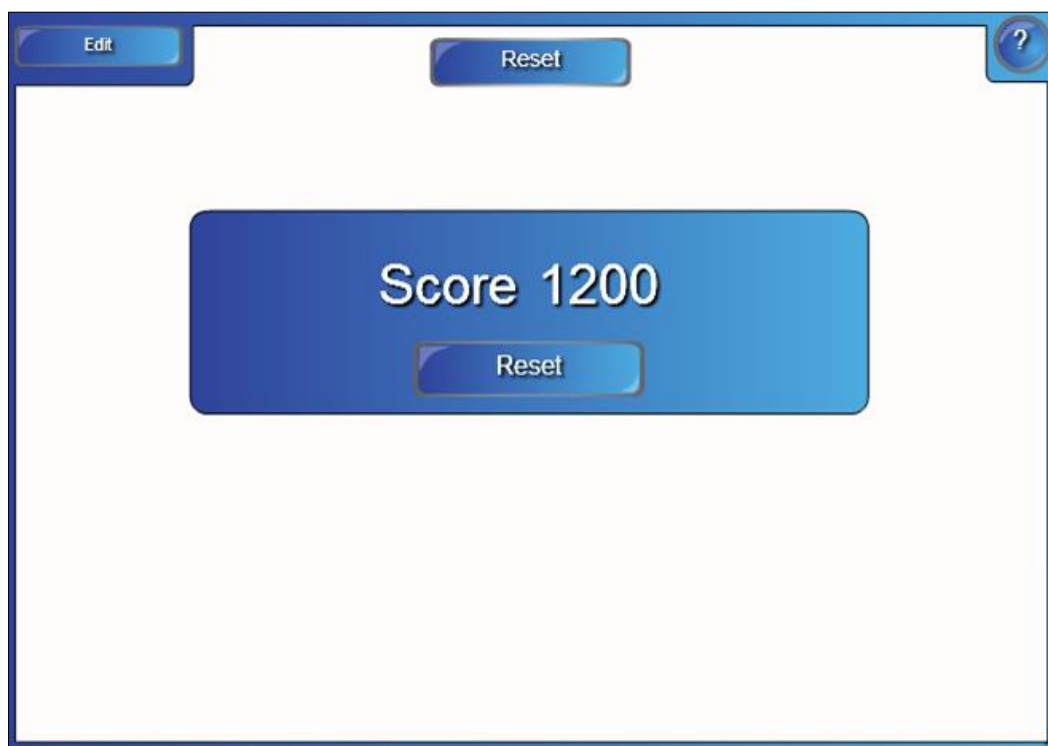


Fig. 4.19. Rezultatul activității.

**Exemplul 4.3.** Creați o activitate interactivă, de sine stătător, de exemplu, la unitatea de curs *Tehnologii informaționale*, utilizând subcategoria **Image select** (*Selectare imagine*) în care selectând o imagine oarecare să-i dați numele acesteia. Activitatea să fie asemănătoare cu cea din Fig. 4.19.a și Fig. 4.19.b sau creați asemenea activitate, la unitatea de curs pe care o predați, cu imaginile respective.



Fig. 4.19.a. Completarea șablonului cu diverse imagini.



Fig. 4.19.b. Selectarea răspunsului corespunzător imaginii.

**Exemplul 4.4.** Creați un test la unitatea de curs pe care o predați, utilizând subcategoria **Multiple choice** (*Câteva variante de răspuns*), în care să verificați cunoștințele instruiților.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Multiple choice** (*Câteva variante de răspuns*). Activitatea interactivă constă în selectarea unui răspuns corect din cele patru posibile;

2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și Multimedia*), observăm că acesta, de asemenea, conține șase șabloane de același tip, diferența fiind doar în culorile pe care le conține;

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.20;

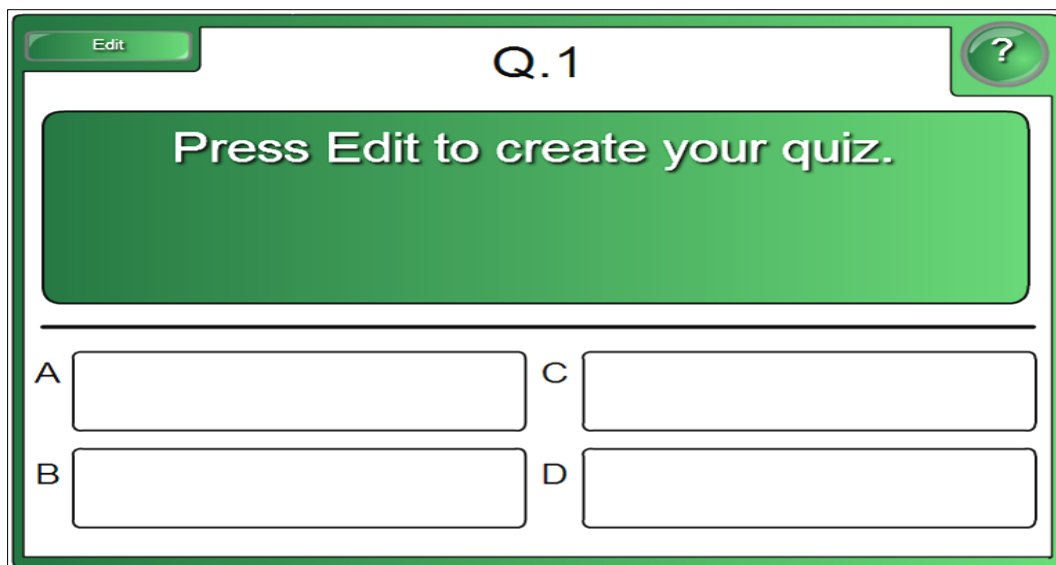


Fig. 4.20. Crearea activității interactive „Test”.

4. Activăm butonul **Help** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu fundalul de culoare verde, cu câteva sfaturi despre utilizarea/configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. După cum a fost descris anterior, pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Close** (*Închidere*).

5. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare a activității interactive, se afișează șablonul din Fig. 4.21;

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, dacă este nevoie, activând opțiunea **Password** (*Parolă*);

7. Introducem parola personală formată din litere sau/și din cifre;

8. Selectăm numărul de întrebări din câmpul **Number of questions** (*Numărul de întrebări*), de exemplu 8 (avem posibilitate maximum să selectăm 10 întrebări și minimum o întrebare), observăm că în stânga-sus, au apărut opt file (**Q.1, Q.2, Q.3, Q.4, Q.5, Q.6, Q.7, Q.8**), corespunzător numărului de întrebări selectate, Fig. 4,21;

9. Introducem prima întrebare a testului, în fila **Q.1** (fiecare profesor își creează testul în funcție de unitatea de curs (-ele) predată (-e));

10. Introducem în cele patru dreptunghiuri de mai jos, răspunsurile (obligator unul dintre ele trebuie să fie corect);

11. Indicăm răspunsul corect în câmpul **The correct answer is** (*Răspunsul corect este*);

12. Introducem a doua întrebare din test, în fila **Q.2**;

13. Introducem în cele patru dreptunghiuri de mai jos, răspunsurile (obligator unul dintre ele trebuie să fie corect);

14. Indicăm răspunsul corect în câmpul **The correct answer is** (*Răspunsul corect este*);

15. Activăm fila **Q.3** și, de asemenea, parcurgem pașii de la 12-14;

16. Activăm fila **Q.4** și, de asemenea, parcurgem pașii de la 12-14;

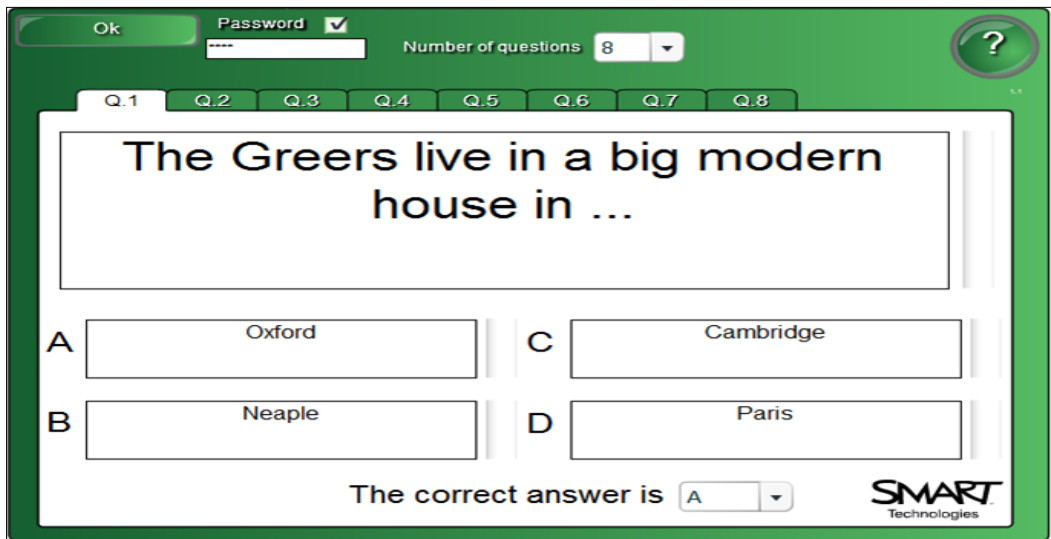
17. Activăm fila **Q.5** și, de asemenea, parcurgem pașii de la 12-14;

18. Activăm fila **Q.6** și, de asemenea, parcurgem pașii de la 12-14;

19. Activăm fila **Q.7** și, de asemenea, parcurgem pașii de la 12-14;

20. Activăm fila **Q.8** și, de asemenea, parcurgem pașii de la 12-14;

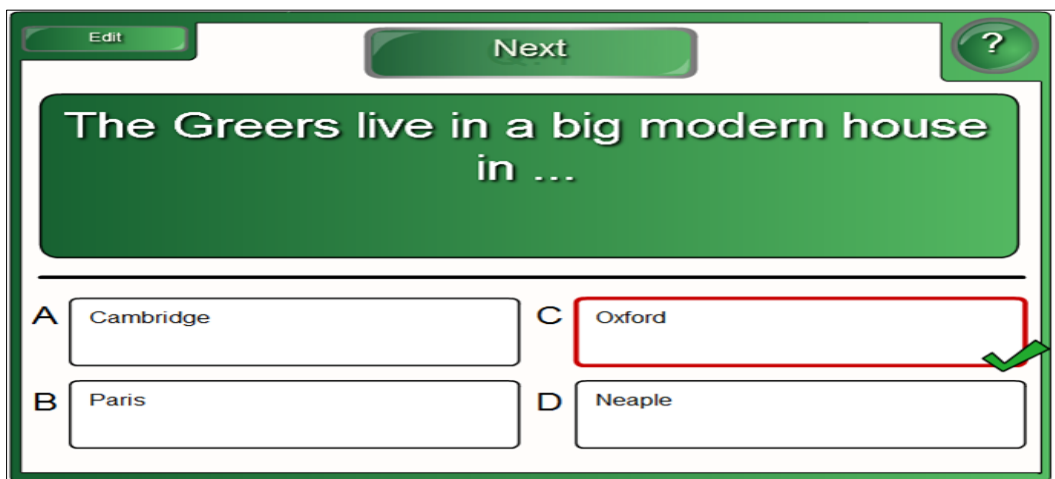
21. Activăm butonul **OK** pentru a lansa testul;



The screenshot shows a test interface with a green border. At the top, there is a navigation bar with buttons for 'Ok', 'Password' (with a checkmark), and 'Number of questions' (set to 8). Below this is a row of question tabs labeled Q.1 through Q.8. The main content area contains a text box with the question: 'The Greers live in a big modern house in ...'. Below the text box are four answer options, each in a white box with a label: A (Oxford), B (Neaple), C (Cambridge), and D (Paris). At the bottom of the interface, there is a label 'The correct answer is' followed by a dropdown menu showing 'A'. The SMART Technologies logo is in the bottom right corner.



Fig. 4.21. Introducerea primului item și a răspunsurilor.

22. Activăm butonul **OK** pentru a lansa testul, se afișează prima întrebare și, respectiv, răspunsurile aranjate aleator;



The screenshot shows the same test interface as Fig. 4.21, but with the answer options shuffled. The question text is now on a green background. The answer options are: A (Cambridge), B (Paris), C (Oxford), and D (Neaple). The option 'C Oxford' is highlighted with a red border and a green checkmark, indicating it is the correct answer. The 'Next' button is visible at the top, and the 'Edit' button is on the left.

Fig. 4.22. Selectarea răspunsului corect.

23. Selectăm un răspuns și dacă acesta este corect, apare o bifă de culoare verde , Fig. 4.22, în caz contrar, apare semnul ;

24. Activăm butonul **Next** (*Următorul*) pentru a trece la următorul item și astfel procedăm până răspundem la toate opt întrebări. După ce răspundem la ultima întrebare, în loc de butonul **Next** (*Următorul*) apare butonul **Finish** (*Terminare*);

25. Activăm butonul **Finish** (*Terminare*), se afișează imaginea din Fig. 4.23.

26. Activăm butonul **Reset** (*Resettare*) pentru a lansa activitatea din nou.


În calitate de întrebări pot fi propoziții, cifre, expresii matematice, date calendaristice, formule etc., totul depinde de imaginația profesorului și de unitatea de curs pe care o predă.



Fig. 4.23. Răspunsul textului rezolvat.

**Exemplul 4.5.** Creați un test în care verificați cunoștințele instruiților, utilizând subcategoria **Timeline reveal** (*Afișare cronologie*).

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Timeline reveal** (*Afișare cronologie*). Activitatea interactivă constă în explicarea evenimentului care a avut loc în anul sau în data respectivă, apoi se execută clic pe cerculeț , pentru a verifica răspunsul;

2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și Multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.24, implicit, cu două evenimente ascunse.



4. Activăm butonul **Help** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu fundalul de culoare verde (sau orice altă culoare), cu câteva sfaturi despre utilizarea/configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Close** (*Închidere*);

5. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare, se afișează șablonul din Fig. 4.25;

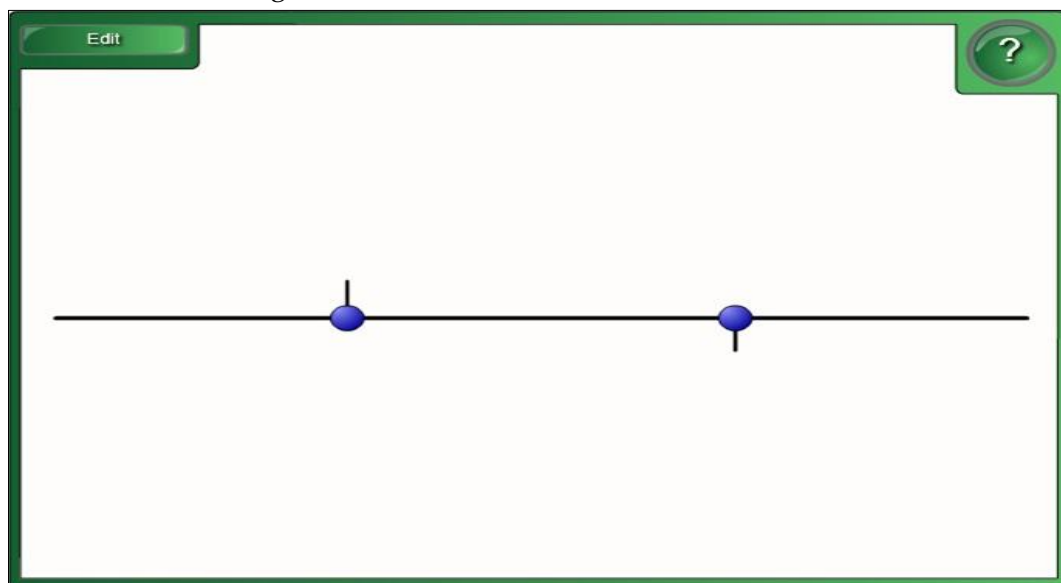


Fig. 4.24. Crearea activității interactive „Afișare cronologie”.

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Password** (*Parolă*), apoi introducem parola personală, dacă este nevoie;

7. Selectăm numărul de evenimente din cronologia pe care vrem s-o afișăm, de exemplu 7 evenimente (avem posibilitate să selectăm maxim 10 evenimente, minimum 2 evenimente);

8. Introducem în coloana **Date** (*Data*) datele din cronologie, de exemplu, datele (anul sau data calendaristică) companiei **SMART Tehnology** și, respectiv, în coloana **Description** (*Descriere*) descrierea evenimentului petrecut în acel an sau în acea dată calendaristică, Fig. 4.25;

9. Activăm butonul **OK** pentru a lansa activitatea, apare Fig. 4.26;

10. Începem cu întrebarea, de exemplu: *Ce eveniment a avut loc în anul 1976?* După ce am primit răspunsul de la instruit, activăm cerculețul corespunzător anului pentru a-l verifica, observăm că pe ecran se afișează răspunsul corect introdus anterior, Fig. 4.26, Fig. 4.27, executăm încă un clic pe acesta pentru a-l ascunde. De asemenea, procedăm mai departe verificând cunoștințele instruiților punând întrebările respectiv anilor înscrși în șablon;

11. Din imaginile de mai jos, observăm că, după fiecare an/ dată se ascunde un eveniment oarecare. Dacă anul sau data calendaristică este plasat în partea de sus, față de linia orizontală, atunci când se execută clic pe cerculețul corespunzător, pentru a verifica răspunsul, observăm că, acesta se plasează în partea de sus, Fig. 4.26 și, exact așa se întâmplă și cu datele plasate, în partea de jos, față de linia orizontală, Fig. 4.27.

Date	Description
1976	Steve Jobs și Steve Wozniak prezintă primul computer Apple, la Palo Alto
1983	Este lansat Lisa, primul computer care deținea un mouse, pictograme și fișiere
1999	Începe comercializarea iBook, prezentat ca un iMac portabil
2001	Apple lansează iPod-ul
2003	Apple lansează primul magazin online de muzică, iTunes
2007	Apple intră pe piața de smartphone-uri cu iPhone
2010	Apple lansează tableta iPad

Fig. 4.25. Completarea șablonului.

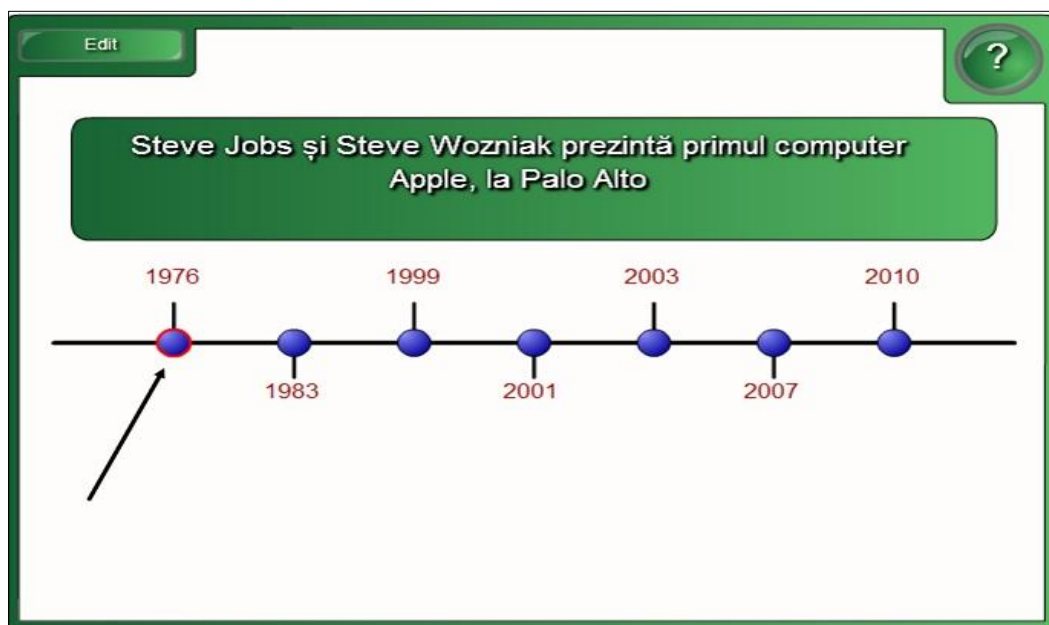


Fig. 4.26. Răspuns la evenimentul care a avut loc în 1976.

Acest șablon e bine de utilizat, la unitatea de curs unde sunt mai multe date, de exemplu, la lecțiile de istorie, de geografie, de informatică, de literatură română etc., pentru verificarea cunoștințelor acumulate anterior.

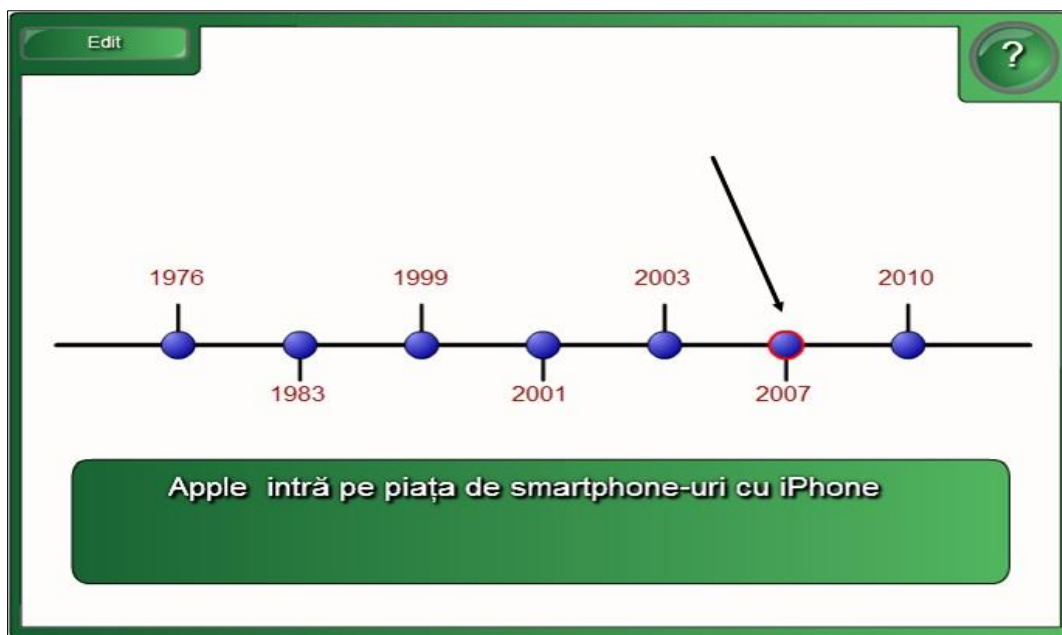


Fig. 4.27. Răspuns la evenimentul care a avut loc în 2007.

În coloana **Date** (*Data*), de asemenea, avem posibilitate să introducem date calendaristice, exact ca în Fig. 4.28. Totul depinde de ce ne interesează, doar anul sau concret data calendaristică când a avut evenimentul respectiv.

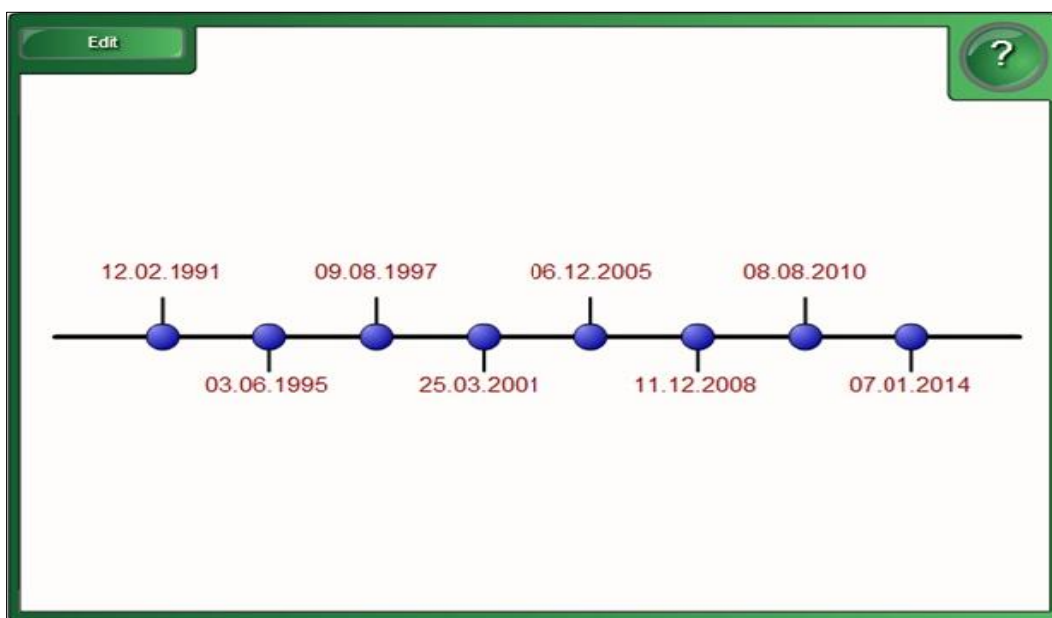


Fig. 4.28. Activitate interactivă „Afișare cronologie”.

**Exemplul 4.6.** Creați o activitate interactivă utilizând subcategoria **Pairs** (*Pereche*) în care introduceți diverse imagini, ce aparțin unității de curs pe care o predați.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Pairs** (*Pereche*). Activitatea constă în selectarea a câte două imagini identice, care ulterior să dispară de pe ecran;

2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diverse culori;

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.29, implicit, cu 2 perechi de cuburi;

4. Activăm butonul **Help** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Close** (*Închidere*).

5. Activăm butonul **Edit** (*Editare*), Fig. 4.29, pentru a trece în regimul de editare, se afișează imaginea din Fig. 4.30;

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Password** (*Parolă*), apoi introducem parola personală, dacă este nevoie;

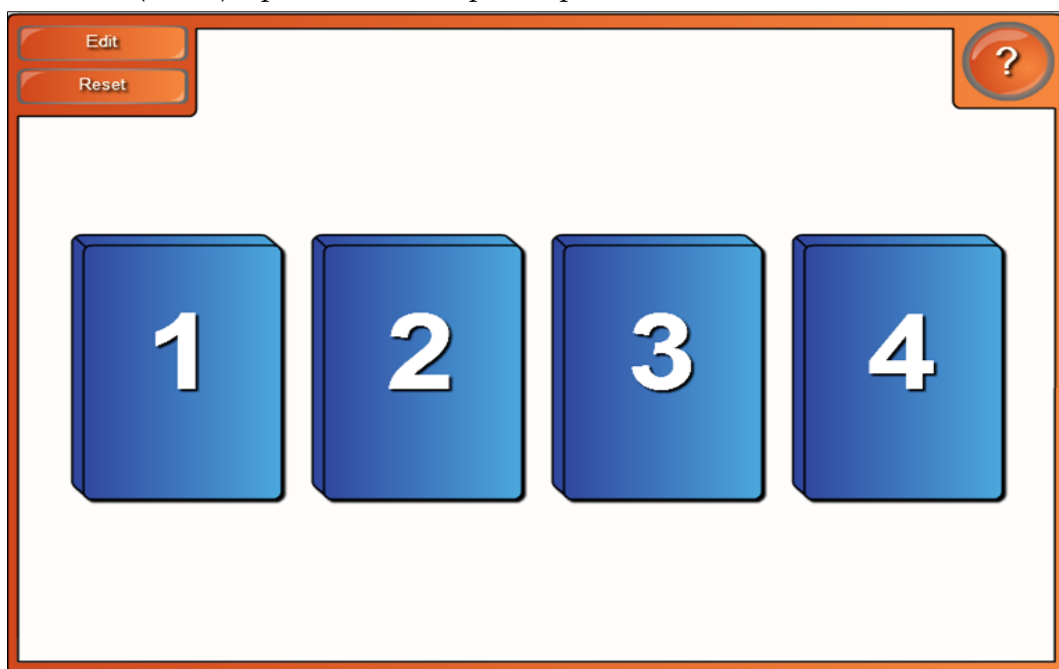


Fig. 4.29. Crearea activității interactive „Pereche”.

7. Activăm opțiunea **Show tile numbers** (*Afișează numerele elementelor*) în caz că vrem ca pe cuburi să fie afișate numere. Numerele le afișăm pentru a reține, mai ușor, unde este ascunsă imaginea respectivă;

8. Selectăm numărul de perechi din câmpul **No. of pairs** (*Numărul de perechi*), de exemplu, 4 perechi de cuburi. Avem posibilitate să selectăm maximum 12 perechi (24 de cuburi) și minimum 2 perechi (4 cuburi);

9. Completăm șablonul cu imaginile necesare, inserându-le în așa mod ca să fie identice două, câte două, Fig. 4.31;

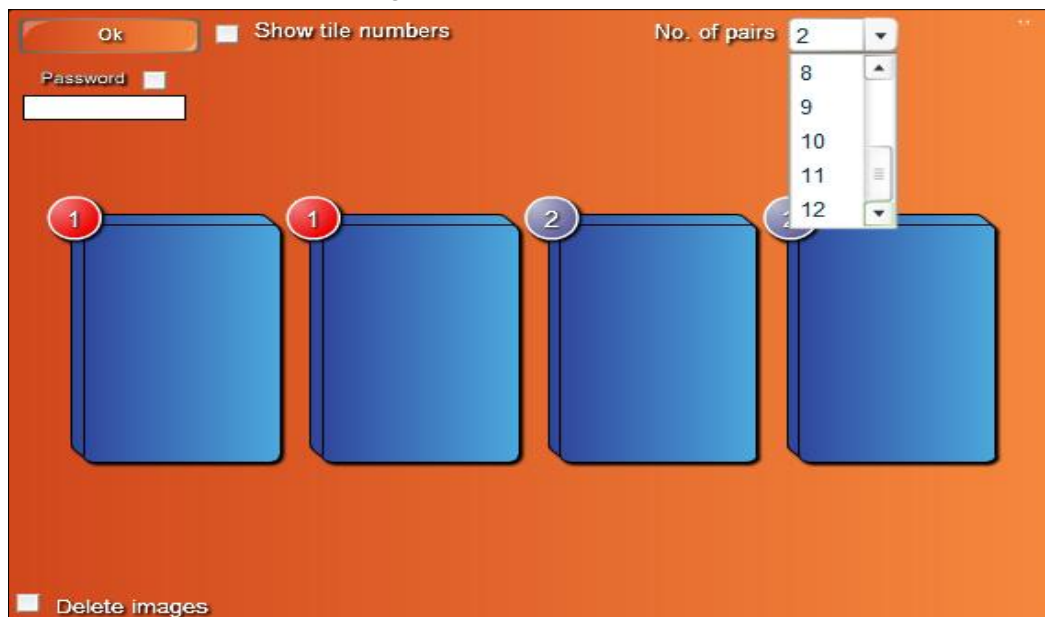


Fig. 4.30. Editarea datelor.

10. Activăm opțiunea **Delete images** (*Ștergere imagini*), dacă este nevoie, apoi clic pe imaginea care vrem să o ștergem, în caz că am greșit;

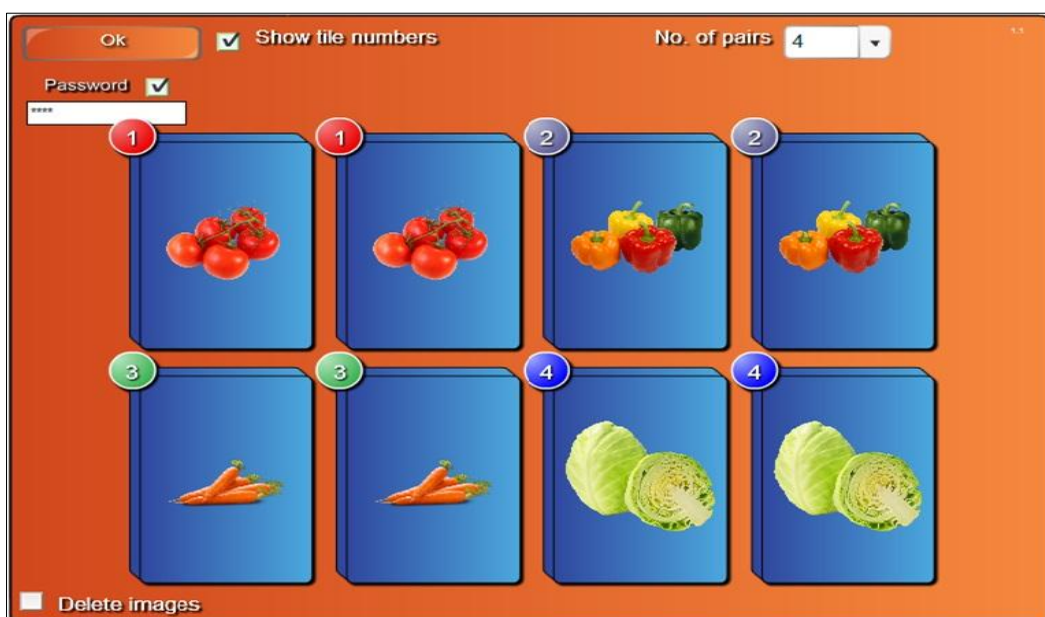


Fig. 4.31. Completarea șablonului.

11. Activăm butonul **OK** pentru a lansa activitatea, pe ecran apare următoarea imagine, Fig. 4.32. Sub aceste numere sunt ascunse imaginile inserate anterior;

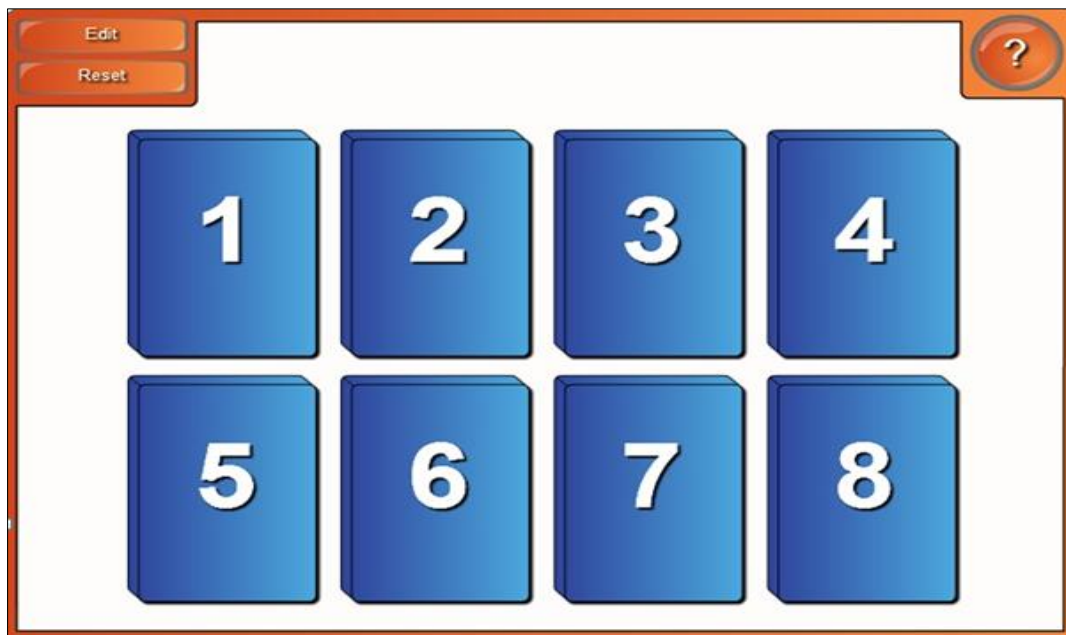


Fig. 4.32. Lansarea activității interactive „Pereche”.

12. Executăm clic pe două cuburi oarecare și, dacă nimerim peste două imagini identice, Fig. 4.33, atunci ele dispar de pe ecran, Fig. 4.34, în caz contrar cuburile se întorc la forma inițială;

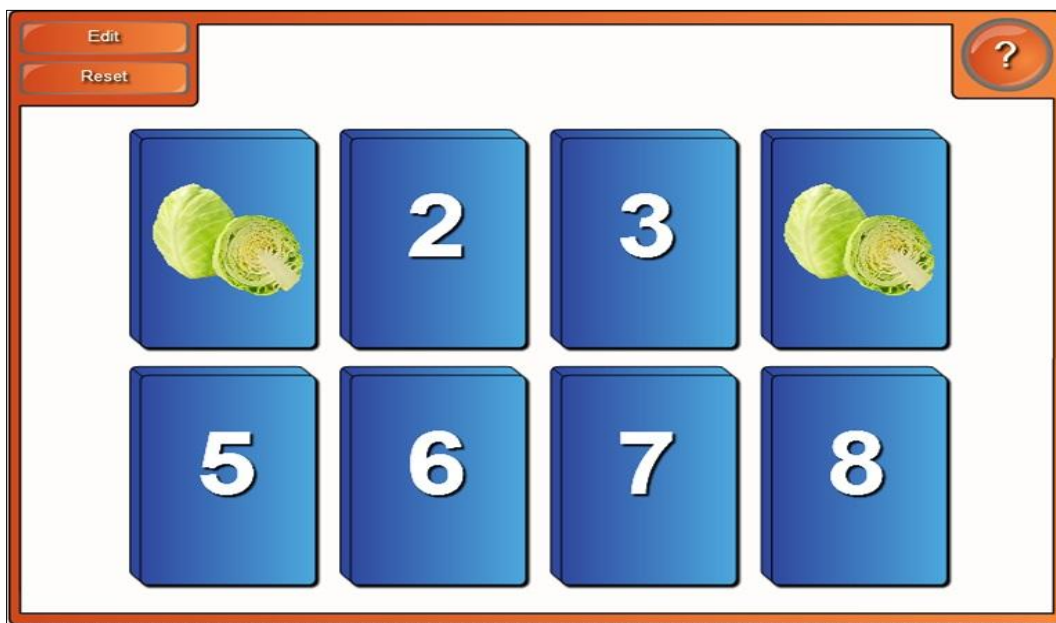


Fig. 4.33. Activarea a două cuburi cu imagini identice.

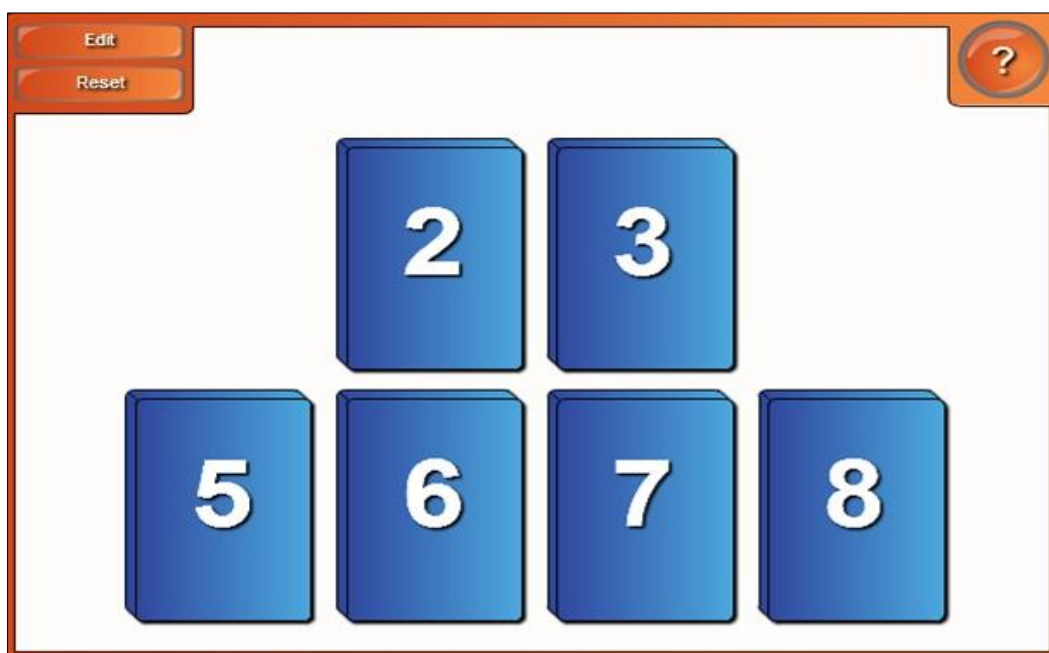


Fig. 4.34. Dispariția imaginilor identice.

13. Continuăm exact așa până dispar toate perechile cu imagini, apoi se afișează rezultatul, Fig. 4.35.



Fig. 4.35. Rezultatul activității interactive „Pereche”.

14. Activăm butonul **Reset** (*Reseta*) pentru resetarea activității respective.

Activitatea interactivă „*Pereche*” ajută în cazul în care este nevoie de a antrena memoria. Mai multă informație putem să aflăm, activând butonul **Help** (*Ajutor*).

**Exemplul 4.7.** Creați o activitate interactivă utilizând subcategoria **Note reveal** (*Note de afișare*).

Activitatea interactivă în cauză poate avea mai multe direcții și anume în acest șablon avem posibilitate să introducem una din următoarele:

- planul unei lecții care urmează s-o predăm;
- planul unui articol la o conferință, care urmează să întreținem discuții pe marginile acestuia, în fața publicului;
- denumirile temelor date pentru acasă instruiților, care urmează ca aceștia să le răspundă;
- întrebări din temele care au fost predate anterior, care va trebui să dăm explicația necesară etc.

Activitatea constă în activarea, pe rând, a butoanelor cu cifre, pentru apariția pe ecran a elementului respectiv, despre care va trebui să dăm explicația necesară. În cazul în care este vorba de un plan oarecare, fie a unei lecții, fie a unui articol la conferință, atunci va trebui, de asemenea, să dăm explicația respectivă în ordinea crescătoare a numerelor afișate. În cazul în care este vorba de a răspunde la întrebările din tema predată anterior, se poate da clic pe numere, în ordinea dorită (aleator). Fiecare instruit își alege întrebarea la dorință, adică dă clic pe numărul, întrebarea căreia dorește s-o răspundă, nu este obligator să aleagă în ordinea cum sunt aranjate.

La răspuns pot ieși 5 instruiți (total 5 întrebări/puncte), pentru a forma un grup. Îndată ce aceștia au răspuns la câte o întrebare, începe feedbackul. Cei prezenți la ore, pot pune întrebări grupului format, din toate temele anterior studiate, în așa mod, ei vor fi obligați să studieze toată materia.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Note reveal** (*Note de afișare*);
2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;
3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.36, implicit, în stânga sunt plasate 5 butone numerotate, de la 1 - 5;
4. Activăm butonul **Help** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Close** (*Închidere*).



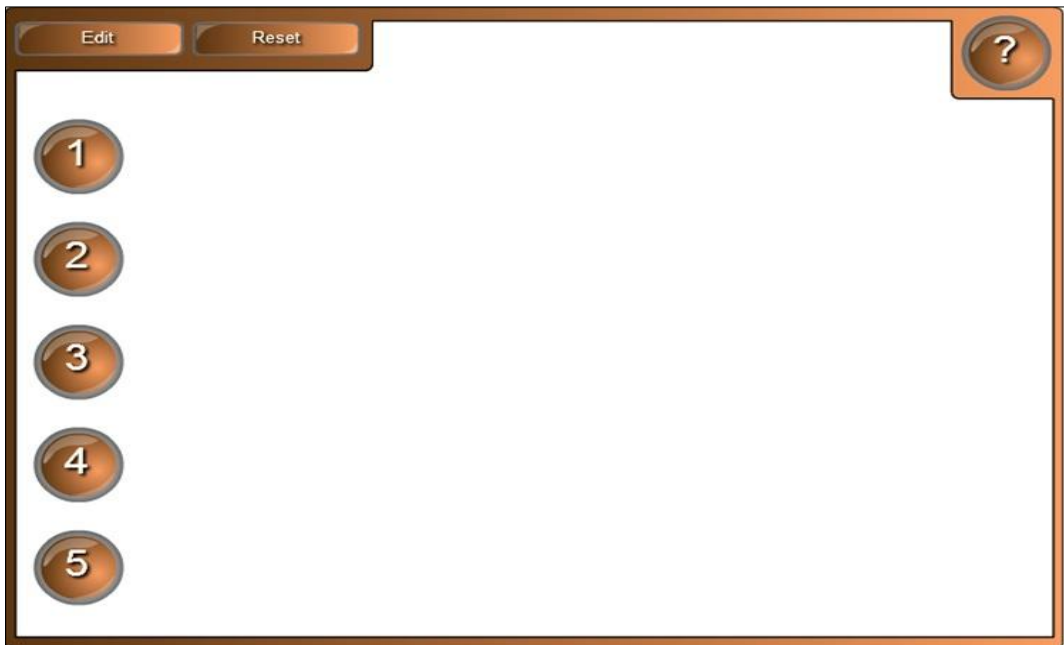


Fig. 4.36. Crearea activității interactive „Note de afișare”.

5. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare;
6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Password** (*Parolă*), apoi introducem parola personală, dacă este nevoie;
7. Completăm șablonul cu datele necesare, introducem întrebările necesare din tema predată sau planul unei lecții sau orice alte subiecte interesante, Fig. 4.37;

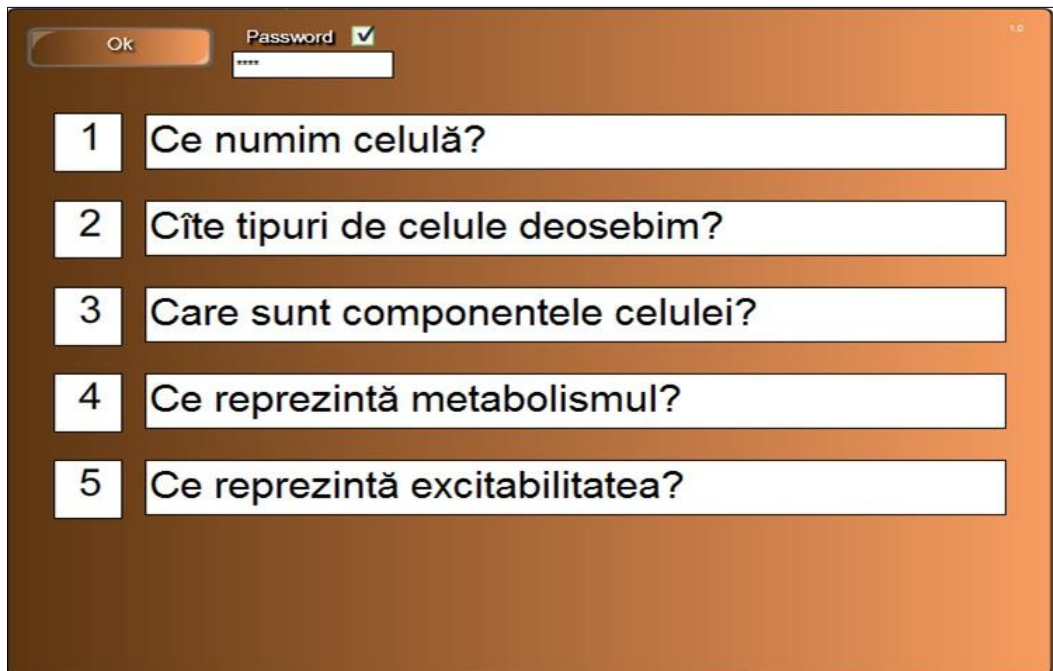


Fig. 4.37. Completarea șablonului.

8. Activăm butonul **OK** pentru a lansa activitatea, pe ecran se afișează exact imaginea apărută la început, Fig. 4.36;

9. Executăm clic pe butonul cu cifra 1 din imaginea apărută, exact ca și în Fig. 4.36, se afișează prima întrebare, apoi după ce instruitul dă explicația respectivă, activăm butonul cu cifra 2, pentru ca să afișăm întrebarea a doua și așa mai departe continuăm, până afișăm toate întrebările, la fel ca în Fig. 4.38. La răspuns pot ieși atâți instruiți, câte întrebări sunt afișate, descoperind întrebările aleator, aceștia dau pe rând explicațiile necesare sau răspunde unul și același instruit la toate întrebările afișate în șablon;

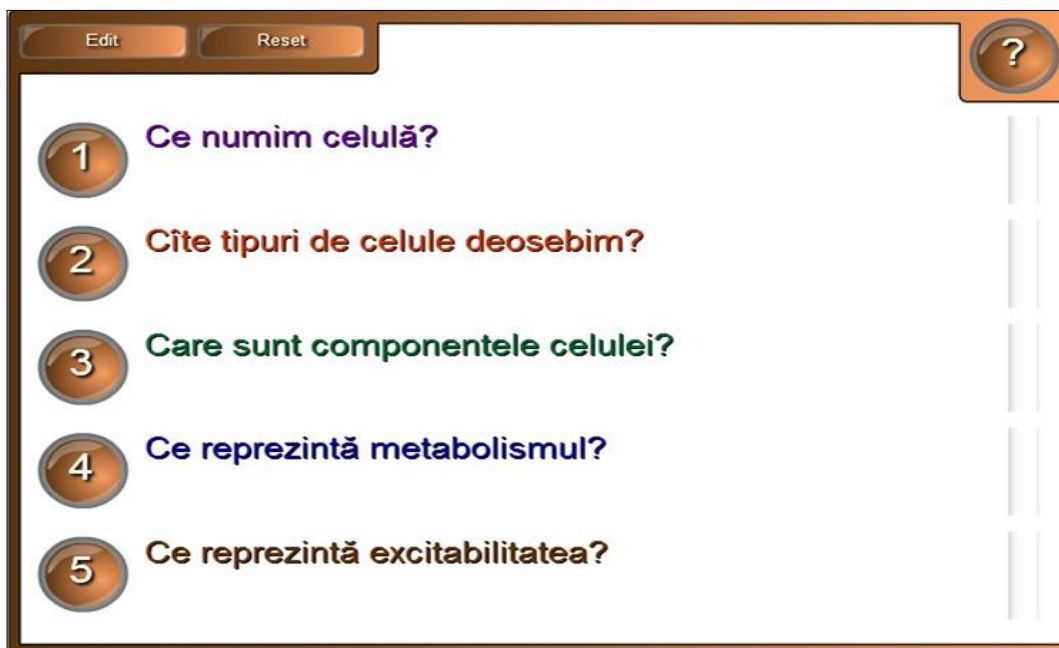


Fig. 4.38. Întrebări din tema predată anterior.

10. Activăm butonul **Reset** (*Resetare*) pentru resetarea activității respective și începerea acesteia de la început, dacă este nevoie.

Cadrul didactic poate crea câteva activități de acest fel, în așa mod ca să cuprindă toată materia predată anterior, adică o prezentare poate conține câteva pagini (slide-uri) cu astfel de activități, bineînțeles, că fiecare va include diverse întrebări din materia studiată.

Astfel de activități, ajută instruiților să se manifeste la unitatea de curs respectivă, să se deprindă cu publicul și să poată întreține discuții libere în fața acestuia.

**Exemplul 4.8.** Creați o activitate interactivă de sine stătător, utilizând subcategoria **Note reveal** (*Note de afișare*) în care produsul final să fie planul unei lecții la unitatea de curs pe care o predați, asemănător cu planul din Fig. 4.39.

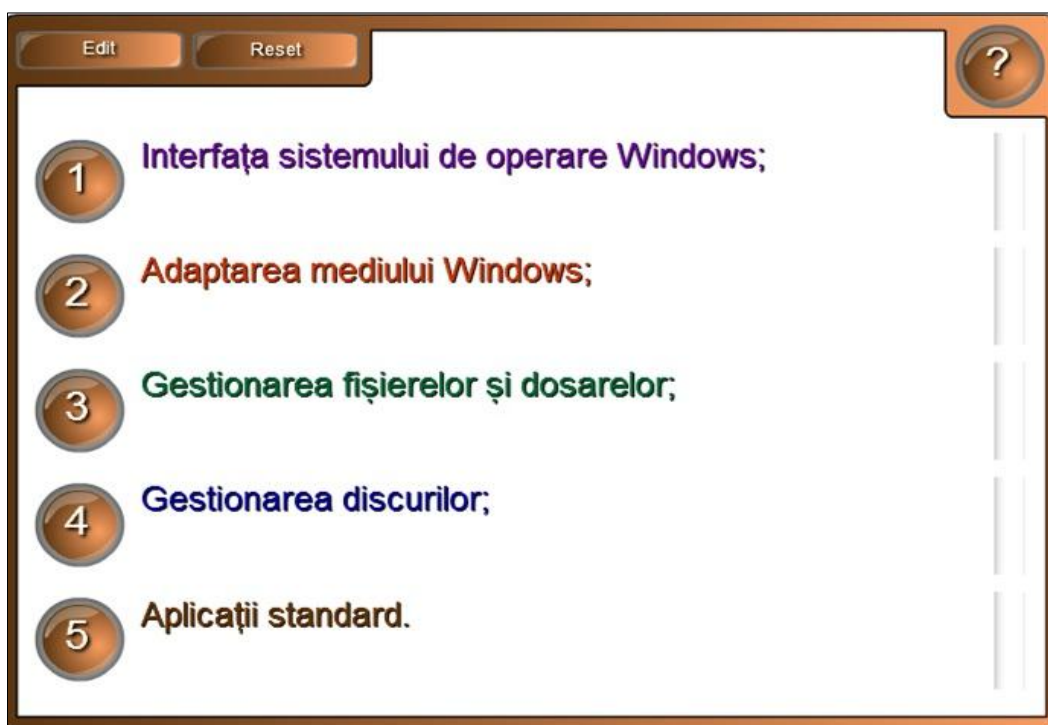


Fig. 4.39. Planul unei lecții.

Activitatea interactivă **Note reveal** (*Note de afișare*) e bine s-o utilizăm în cazul în care vrem să punem întrebări publicului, într-un mod interactiv (feedback) sau pentru a organiza un plan al unei activități, fie lecție, fie seminar, fie laborator sau fie un program al unei conferințe etc.

**Exemplul 4.9.** Creați o activitate interactivă utilizând șabloanele din subcategoria **Tiles** (*Mozaica*) în care să asociați verbele cu imaginea corespunzătoare.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Tiles** (*Mozaica*). Activitatea constă în activarea unui element, în care este introdus un text (*în cazul nostru un verb, în limba engleză*), în urma căruia să apară imaginea corespunzătoare textului;

2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.40, implicit, apare *Mozaica* de mărimea 2x4, formată din 8 elemente cu culori aleatoare;

4. Activăm butonul **Help** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Close** (*Închidere*).

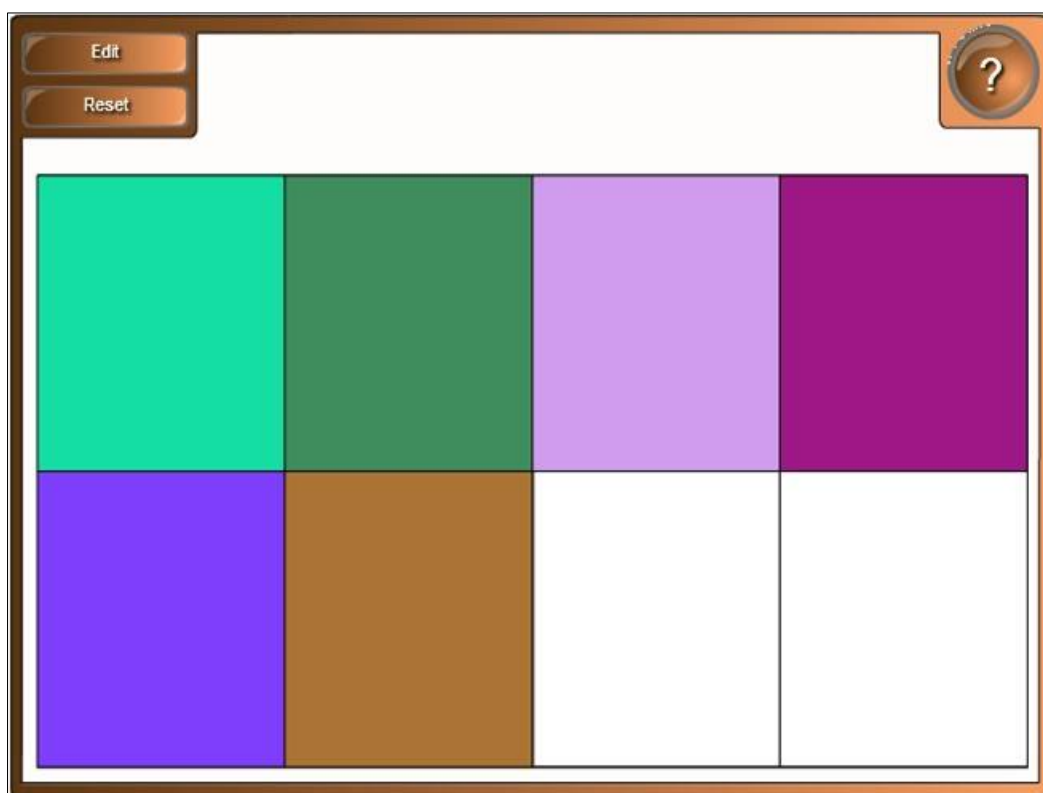


Fig. 4.40. Crearea activității interactive „Mozaica”.

5. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare, se afișează un șablon, ce conține următoarele file: **Tiles** (*Mozaica*), **Text** (*Text*), **Objects** (*Obiecte*), **Options** (*Opțiuni*), Fig. 4.41;

6. Completăm șablonul cu datele necesare;

7. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Password** (*Parolă*), apoi introducem parola, dacă este nevoie;

8. Selectăm din fila **Tiles** (*Mozaica*) dimensiunile ei, de exemplu 2x4 ((există posibilitatea de a selecta de la 2x4 (8 elemente) până la 5x7 (35 de elemente));

9. Selectăm culorile necesare activând opțiunea **Tile color** (*Culoarea elementului*) de câte ori dorim, culorile apar aleator, Fig. 4.41;

10. Activăm fila **Text** (*Text*), bifăm opțiunea **Text** (*Text*) pentru ca să se afișeze câmpurile **Font** (*Font*) și **Size** (*Dimensiune*);

11. Introducem textul necesar în celulele respective, de diferite culori;

12. Selectăm *Fontul* (Arial sau Comic Sans) și dimensiunea caracterelor de la 12 puncte (pt) până la 50 de puncte (pt), observăm că, se formatează toate caracterele automat, fără a le selecta, Fig. 4.42;

13. Selectăm fila **Objects** (*Obiecte*);

14. Inserăm imaginile din **Gallery** (*Galerie*) sau din dosarul **My Content** (*Conținutul meu*), dacă sunt adăugate anterior sau dintr-un dosar de pe calculator, redimensionându-le până la mărimea celulei, Fig. 4.43. De asemenea, avem posibilitate să inserăm și alte obiecte în afară de imagini: fișiere de sunet, animație etc.;

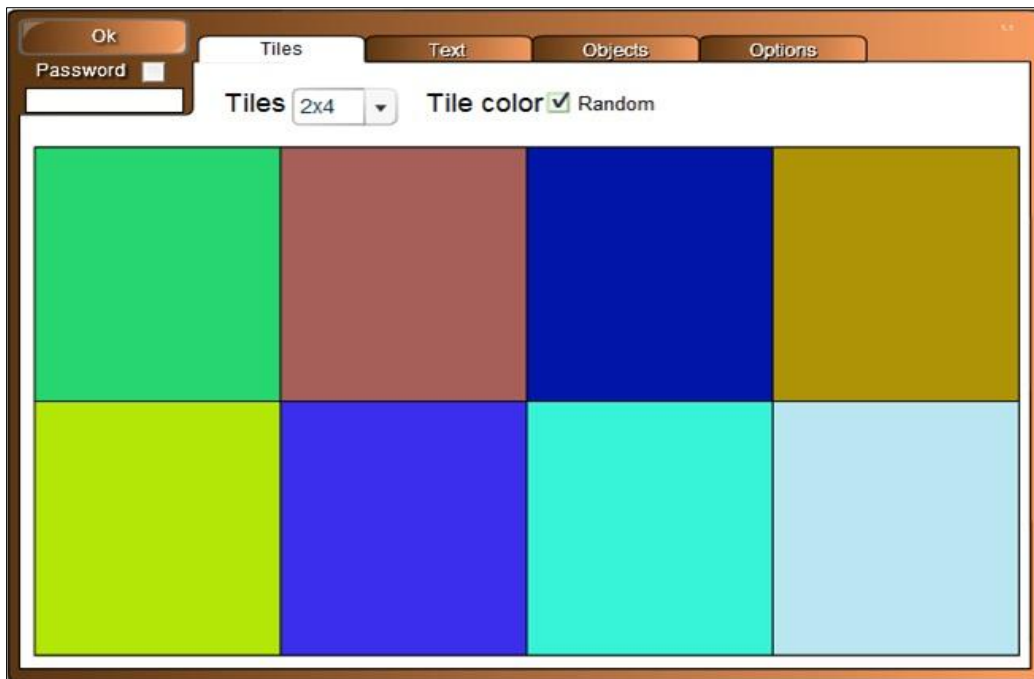


Fig. 4.41. Selectarea culorilor, fila Mozaica.

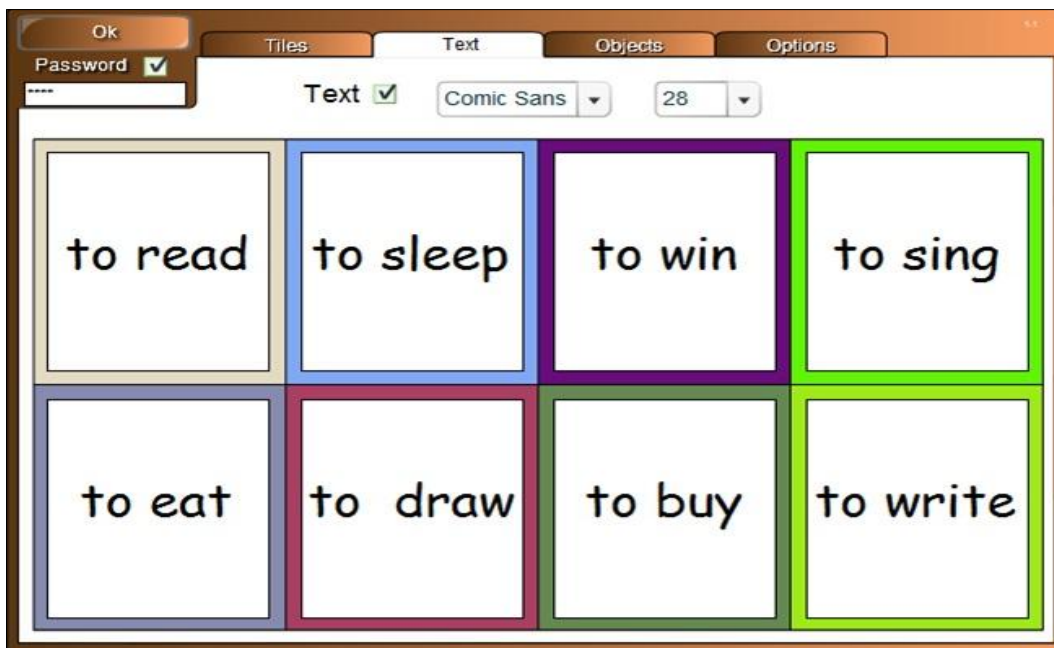


Fig. 4.42. Completarea șablonului cu text.



Fig. 4.43. Completarea șablonului cu imagini.

15. Selectăm, pe rând, fiecare imagine în parte și îi indicăm ordinea, **Send to Back** (*Trimitere în ultimul plan*) pentru ca imaginea să nu apară deasupra Mozaicii;

16. Activăm fila **Options** (*Opțiuni*) pentru a stabili parametrii necesari, Fig. 4.44;

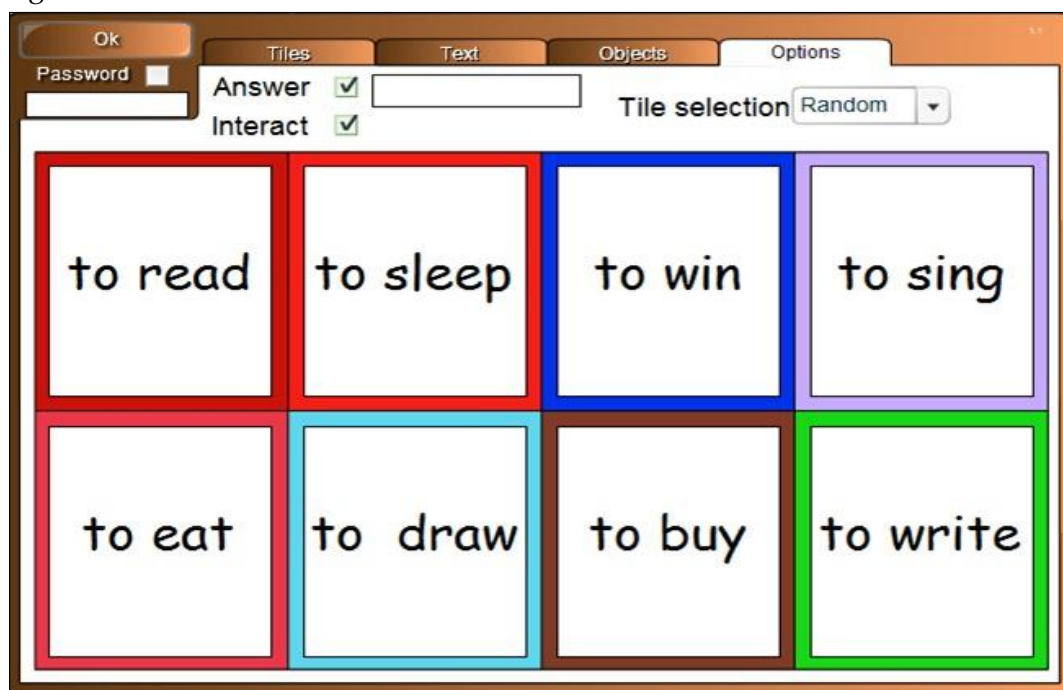


Fig. 4.44. Stabilirea parametrilor, fila Options.

17. Activăm opțiunea **Interact** (*Interacțiune*) pentru a avea acces la modificarea proprietăților imaginii, în caz contrar imaginea rămâne neschimbată;

18. Selectăm din câmpul **Tile Selection** (*Selectare Mozaica*), una din comenzile propuse, care permit deschiderea *Mozaicii* după cum noi dorim sau aleatoriu. Dacă alegem prima opțiune, **Manual** (*Manual*), atunci vom avea posibilitate singuri să dirijăm activitatea, adică să executăm clic pe *Mozaica* care dorim, în caz contrar apare un buton cu numele **Random** (*Aleator*), pe care îl vom activa și se va afișa aleator *Mozaica* în celulă;

19. Activăm opțiunea **Answer** (*Răspuns*) în caz că vrem să apară, în șablon, cuvântul **Check** (*Verificare*);

20. Activăm butonul **OK** pentru a lansa activitatea, observăm că șablonul este completat cu textul respectiv;

21. Activăm butonul **Random** (*Aleator*), se descoperă, de sub text, o imagine oarecare, după care conversăm pe tema acestei imagini cu instruiții. În continuare, activăm încă de atâtea ori, până afișăm toate imaginile și, de asemenea, punem în discuție, pe rând, imaginile descoperite;

22. Activăm butonul **Reset** (*Reseta*) pentru a reseta activitatea, Fig. 4.45.



Fig. 4.45. Descoperirea Mozaicii aleatoriu, activarea butonului Check (Verificare).

Activitatea interactivă „Mozaica” este foarte simplă și se utilizează în calitate de demonstrare, de studiere a unor imagini ce țin de unitatea de curs pe care o predăm. În cazul nostru, această activitate permite de a memora mai bine verbele din limba engleză, prin intermediul imaginilor asociate acestora.

**Exemplul 4.10.** Creați o activitate interactivă utilizând subcategoria **Vortex sort - text** (*Vârtej sortare - text*) în care să identificați *Verbele regulate* și *Verbele neregulate* din limba engleză.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Vortex sort - text** (*Vârtej sortare - text*). Activitatea constă în identificarea unor elemente oarecare, în funcție de unitatea de curs pe care o predăți, în cazul nostru este vorba de identificarea *Verbelor regulate* și a *Verbelor neregulate* din limba engleză (numărul de verbe nu e obligator să fie egal);

2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.46 care conține butonul **Edit** (*Editare*), **Help** (*Ajutor*) și **Reset** (*Resetare*) cu aceleași funcții;

4. Activăm butonul **Help** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Close** (*Închidere*);

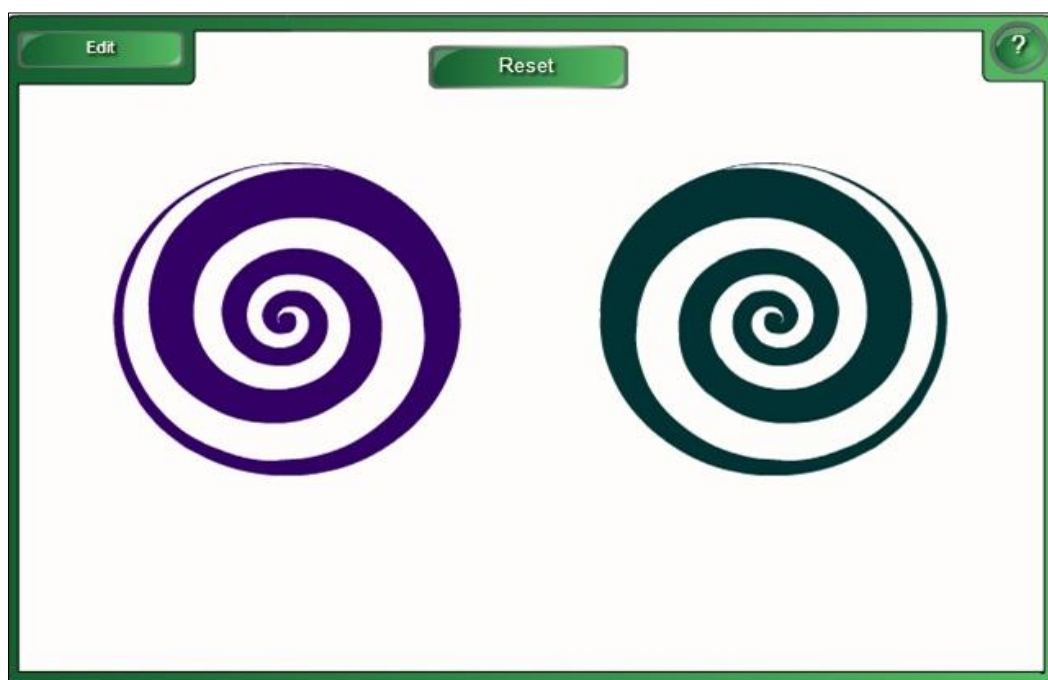


Fig. 4.46. Crearea activității interactive „Vârtej sortare - text”.

5. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare, se afișează un șablon, ce conține următoarele câmpuri: **Password** (*Parola*), **Vortex 1 label** (*Vârtej eticheta 1*) și **Vortex 2 label** (*Vârtej eticheta 2*), adică denumirile grupurilor unu și doi, **Rotate vortices** (*Rotire vârtej*), Fig. 4.47;





Fig. 4.47. Completarea șablonului cu datele necesare.

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Password** (*Parolă*), apoi introducem parola, dacă este nevoie;

7. Completăm șablonul cu datele necesare, introducem denumirile ambelor grupuri, de exemplu: **Regular Verbs** (*Verbe regulate*) și **Irregular Verbs** (*Verbe neregulate*);

8. Activăm opțiunea **Rotate vortices** (*Rotire vârtej*), ca vârtejurile să se rotească în timpul activității, în caz contrar rămân neschimbate;

9. Introducem pe orizontală denumirile verbelor, conform numerotării etichetelor de la 1 până la 16, selectăm categoria respectivă din care fac parte acestea, Fig. 4.47;

10. Activăm butonul **OK** pentru a lansa activitatea, pe ecran apare imaginea din Fig. 4.48;

11. Tragem numele verbelor în categoria din care considerăm că face parte și, dacă e corect, adică corespunde categoriei, dispăre de pe ecran, în caz contrar se întoarce la locul inițial. Reamintim că la *tabla interactivă* pot lucra concomitent doi instruiți, deoarece aceasta poate fi configurată ca să funcționeze atât la o atingere, cât și la atingeri multiple. După ce am terminat de rezolvat activitatea, pe ecran se afișează imaginea următoare, Fig. 4.49;

12. Activăm butonul **Reset** (*Resetare*) pentru resetarea activității și repetarea acesteia.



Fig. 4.48. Rezolvarea activității.

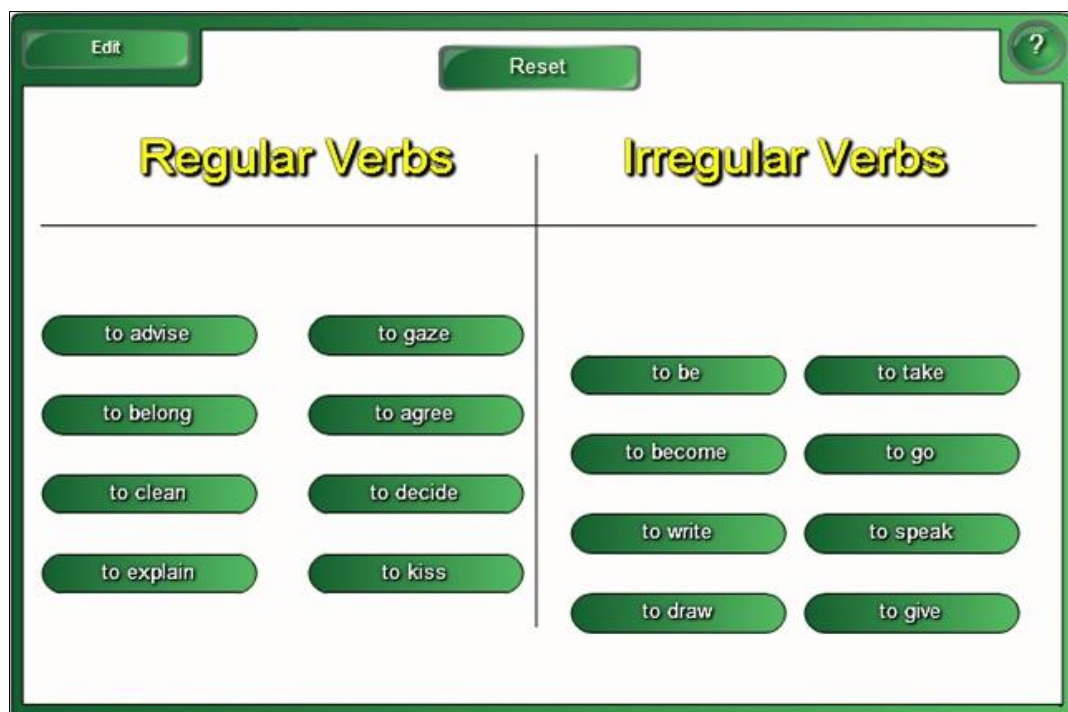


Fig. 4.49. Rezultatul activității.

Activitatea interactivă **Vortex sort - text** (*Vârtej sortare - text*) este foarte simplă și se utilizează în calitate de identificare a datelor, din orice unitate de curs pe care o predăm.

**Exemplul 4.11.** Creați o activitate interactivă de sine stătător, utilizând subcategoria **Vortex sort - text** (*Vârtej sortare - text*) în care să identificați *Metalele Alcaline* și *Nemetalele*, la unitatea de curs *Chimie*, Fig. 4.50.a și Fig. 4.50.b sau creați o asemenea activitate interactivă, la unitatea de curs pe care o predați, conform mostrei descrise.

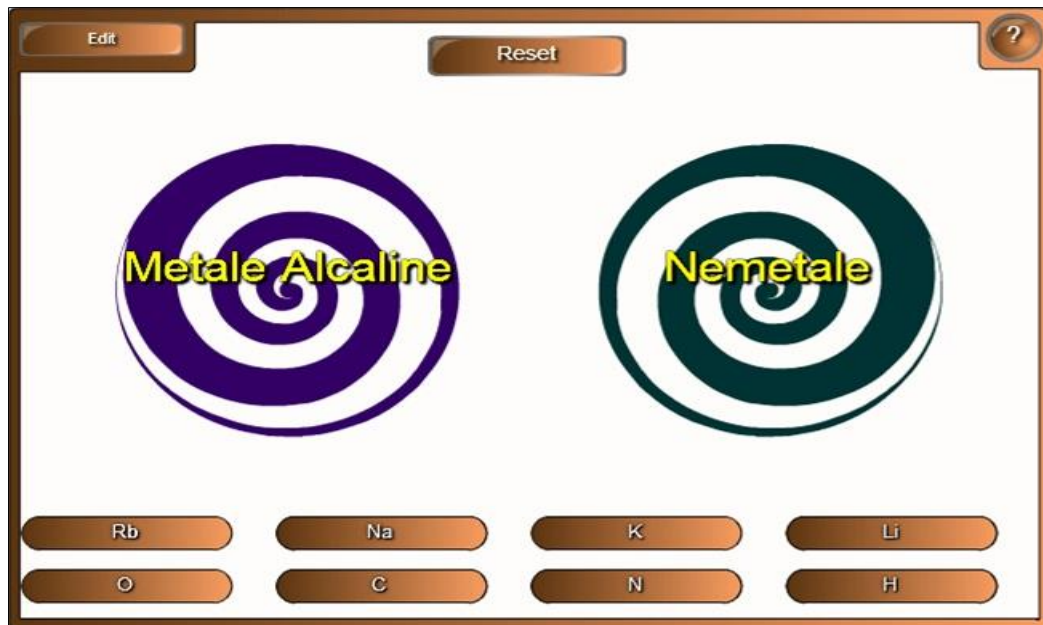


Fig. 4.50.a. Identificarea Metalelor Alcaline și Nemetalele.

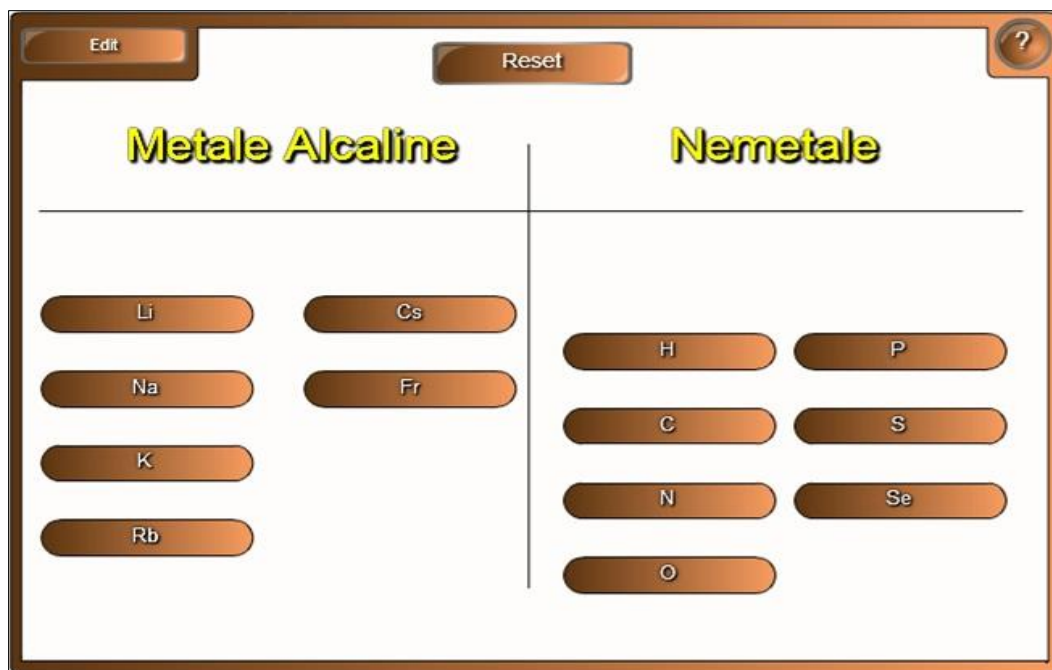


Fig. 4.50.b. Rezultatul activității.

**Exemplul 4.12.** Creați o activitate interactivă, utilizând șabloanele din dosarul **Vortex sort - image** (*Vârtej sortare - imagine*) în care să identificați *Animalele sălbatice* și *Animalele domestice*.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Vortex sort - image** (*Vârtej sortare - imagine*). Această activitate, practic, este asemănătoare cu cea precedentă, numai că obiectul text este înlocuit cu obiectul imagine. Activitatea constă în împărțirea oricăror imagini în două grupuri (numărul de imagini nu e obligator să fie egal), apoi de identificat acestea, de exemplu în cazul nostru: *Animalele sălbatice* și *Animalele domestice*;

2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.51, care conține butoanele **Edit** (*Editare*), **Help** (*Ajutor*) și **Reset** (*Resetare*) cu aceleași funcții și, în partea de jos, implicit, programul propune 16 imagini;

4. Activăm butonul **Help** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulăm sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Close** (*Închidere*);

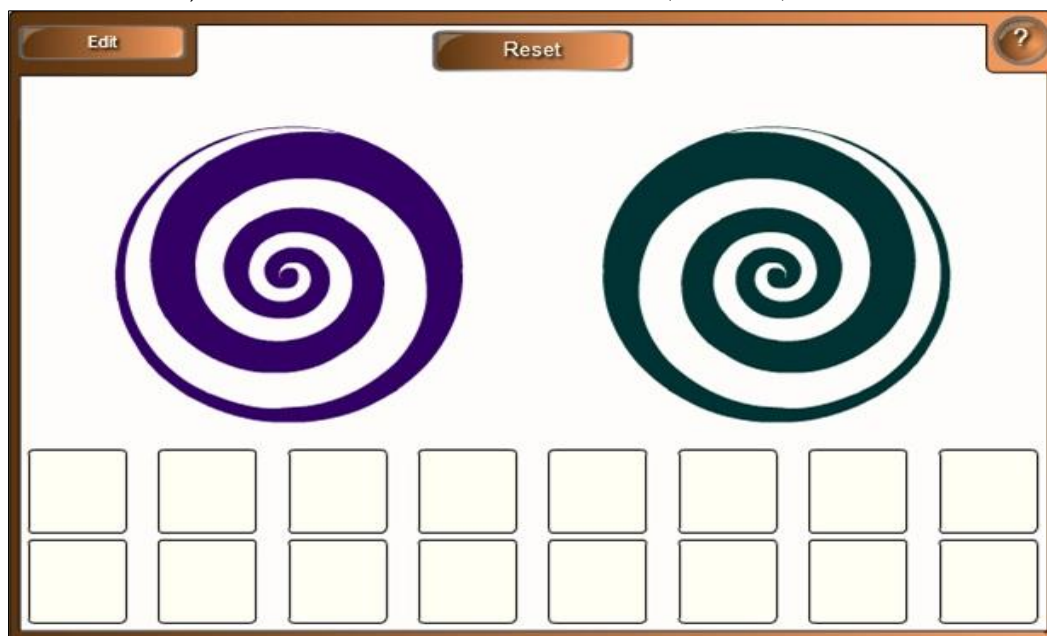


Fig. 4.51. Crearea activității interactive „Sortare vârtejuri - imagine”.

5. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare, se afișează un șablon, ce conține următoarele câmpuri: **Password** (*Parola*), **Vortex 1**

**label** (*Vârtej eticheta 1*) și **Vortex 2 label** (*Vârtej eticheta 2*), adică denumirile grupurilor unu și doi, **Rotate vortices** (*Rotire vârtej*) și câmpul din care selectăm numărul de imagini (se permite de la o imagine până la 16 imagini), Fig. 4.52;

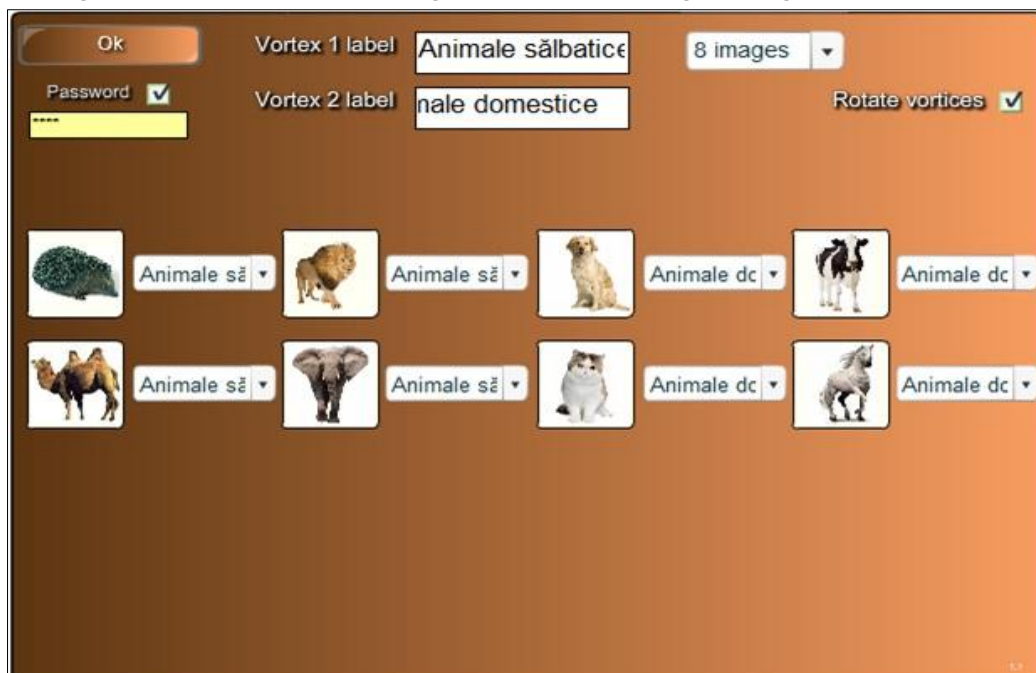


Fig. 4.52. Completarea șablonului cu datele necesare.

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Password** (*Parolă*), apoi introducem parola, dacă este nevoie;

7. Completăm șablonul cu datele necesare, introducem denumirile ambelor grupuri, de exemplu: *Animale sălbatice* și *Animale domestice*;

8. Selectăm numărul de imagini, de exemplu, 8 imagini;

9. Activăm opțiunea **Rotate vortices** (*Rotire vârtej*), ca vârtejurile să se rotească în timpul activității, în caz contrar rămân neschimbate;

10. Adăugăm imaginile necesare, apoi selectăm categoria respectivă din care acestea fac parte, Fig. 4.52;

11. Activăm butonul **OK** pentru a lansa activitatea, pe ecran se afișează imaginea din Fig. 4.53;

12. Tragem imaginile în categoria din care considerăm că face parte și, dacă e corect, atunci dispare de pe ecran, vârtejul parcă le înghite, în caz contrar imaginea se întoarce la locul inițial. De asemenea, reamintim că pot lucra la *tabla interactivă* concomitent 2 instruiți. După ce am rezolvat activitatea, pe ecran se afișează imaginea din Fig. 4.54;

13. Activăm butonul **Reset** (*Resetare*) pentru resetarea activității și repetarea acesteia.



Fig. 4.53. Identificarea Animalelor sălbatice și domestice.

Activitatea interactivă **Vortex sort - image** (*Vârtej sortare - imagine*), de asemenea, este foarte simplă și se utilizează în calitate de identificare a imaginilor din orice unitate de curs pe care o predăm.

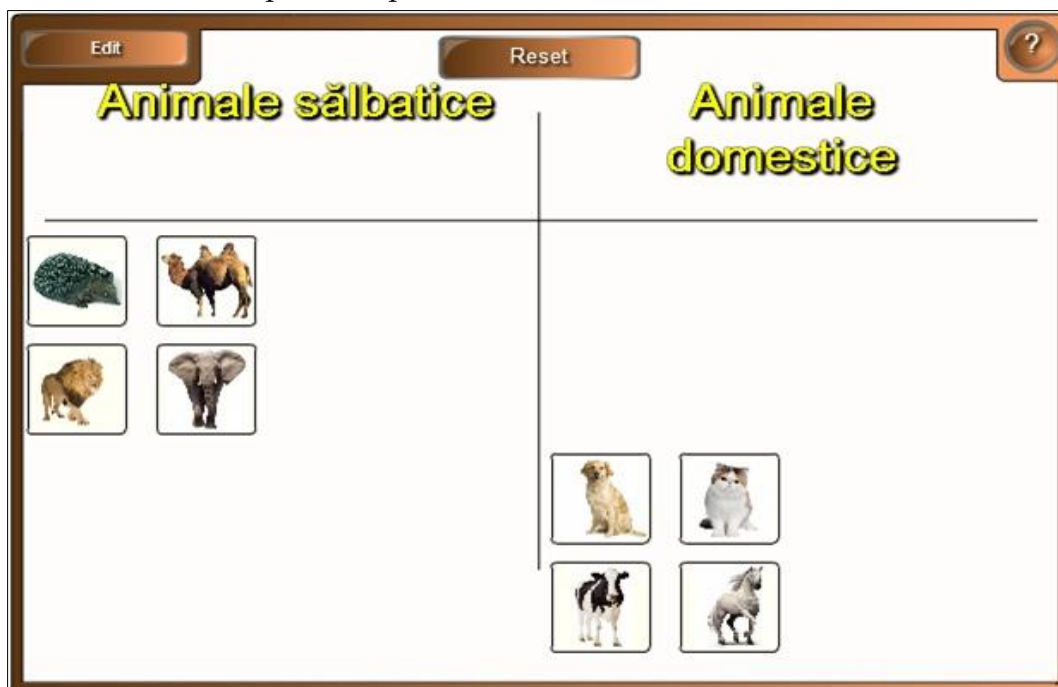


Fig. 4.54. Rezultatul activității.

**Exemplul 4.13.** Creați o activitate interactivă, utilizând șabloanele din dosarul **Vortex sort - image** (*Vârtej sortare - imagine*) în care să identificați *Substantivele concrete* și *Substantivele abstracte*.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Vortex sort - image** (*Vârtej sortare - imagine*). Activitatea constă în identificarea *Substantivelor concrete și abstracte*. În acest exemplu vom demonstra că aceeași activitate poate fi creată, transformând textul în imagine;

2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea, exact ca și în Exemplul precedent, Fig. 4.51, care conține butoanele **Edit** (*Editare*), **Help** (*Ajutor*) și **Reset** (*Resetați*) cu aceleași funcții și, în partea de jos, implicit, programul propune 16 imagini.

4. Activăm butonul **Help** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Close** (*Închidere*);

5. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare, se afișează un șablon, ce conține următoarele câmpuri: **Password** (*Parola*), **Vortex 1 label** (*Vârtej eticheta 1*) și **Vortex 2 label** (*Vârtej eticheta 2*), adică denumirile grupurilor unu și doi, **Rotate vortices** (*Rotire vârtej*) și câmpul din care selectăm numărul de imagini (de la 1 până la 16 imagini);

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Password** (*Parolă*), apoi introducem parola, dacă este nevoie;

7. Completăm șablonul cu datele necesare, introducem denumirile ambelor grupuri, de exemplu: *Substantive concrete* și *Substantive abstracte*;

8. Selectăm numărul de imagini, de exemplu, 14 imagini;

9. Activăm opțiunea **Rotate vortices** (*Rotire vârtej*), ca vârtejurile să se rotească în timpul activității, în caz contrar rămân neschimbate;

10. Adăugăm imaginile necesare, apoi selectăm categoria respectivă din care acestea fac parte, Fig. 4.55;

11. Activăm butonul **OK** pentru a lansa activitatea, pe ecran apare imaginea din Fig. 4.56.a;

12. Tragem imaginile în categoria din care considerăm că face parte și, dacă e corect, atunci aceasta dispare de pe ecran, în caz contrar se întoarce la locul inițial. După ce am rezolvat activitatea, pe ecran se afișează imaginea din Fig. 4.56.b;

13. Activăm butonul **Reset** (*Resetați*) pentru resetarea activității.



Fig. 4.55. Completarea șablonului cu datele necesare.

Activitatea interactivă **Vortex sort - image** (*Vârtej sortare - imagine*) se utilizează în calitate de identificare a imaginilor din orice unitate de curs pe care o predăm. În acest exemplu, cuvintele sunt tratate ca imagine și sunt încadrate în pătrățel, în funcție de numărul de litere. Cu cât mai multe litere se conține într-un cuvânt, cu atât este mai mică dimensiunea lui și invers, cu cât mai puține litere se conține în cuvânt, cu atât cuvântul este de o dimensiune mai mare.

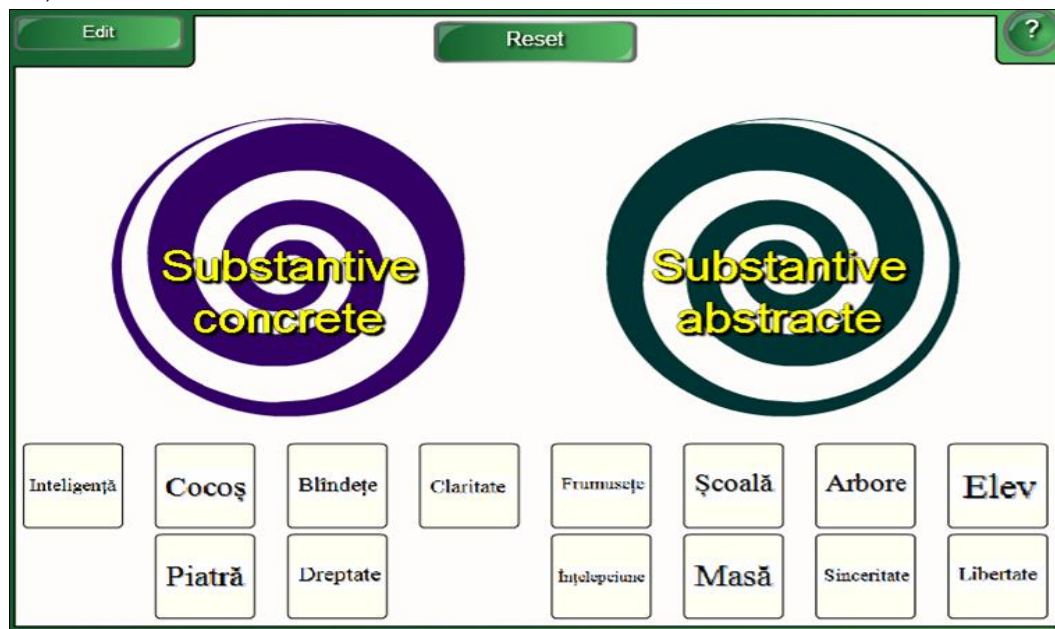


Fig. 4.56.a. Identificarea Substantivelor concrete și abstracte.



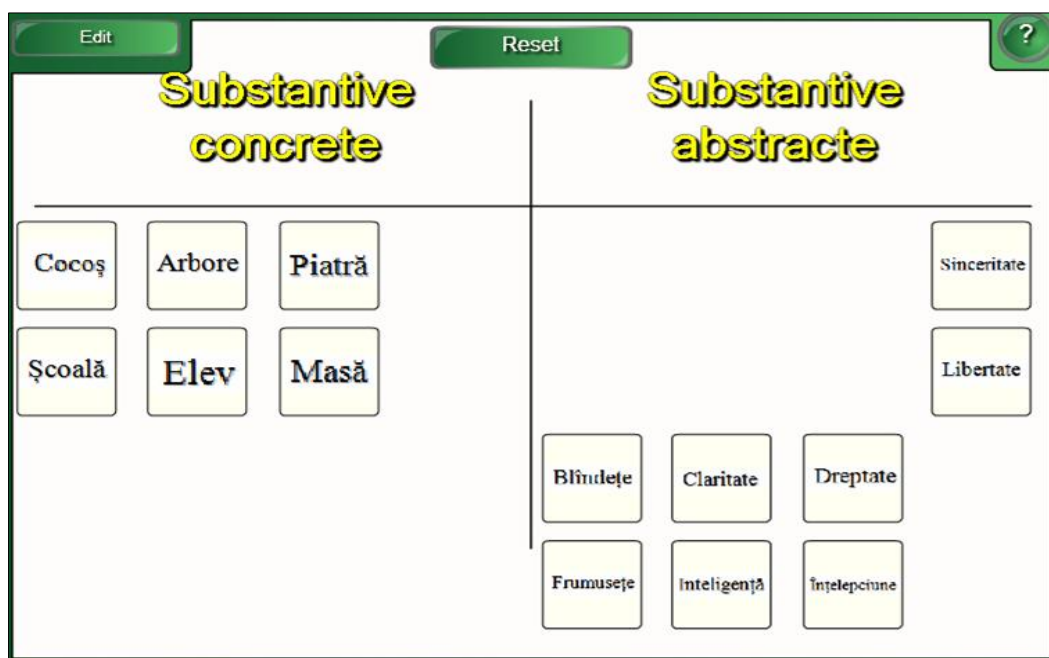


Fig. 4.56.b. Rezultatul activității.

**Exemplul 4.14.** Creați o activitate interactivă, utilizând șabloanele din dosarul **Category sort - image** (*Categorie sortare - imagine*), la unitatea de curs *Chimie*, în care să identificați conform categoriilor, următoarele elemente chimice *Nemetalele*, *Metalozii* și *Halogenii*.

**Rezolvare.** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Category sort - image** (*Categorie sortare - imagine*). Activitatea interactivă constă în identificarea elementelor chimice corespunzător categoriilor.

2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și Multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează o imagine, care conține următoarele butoane: **Edit** (*Editare*), **Check** (*Verificare*), **Reset** (*Resetare*), **Solve** (*Rezolvare*) și **Help** (*Ajutor*). Implicit, programul propune 16 imagini repartizate în două grupuri, Fig. 4.57;

4. Activăm butonul **Help** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta activăm butonul **Close** (*Închidere*);

5. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare, pe ecran se afișează un șablon, ce conține imaginea din Fig. 4.58;

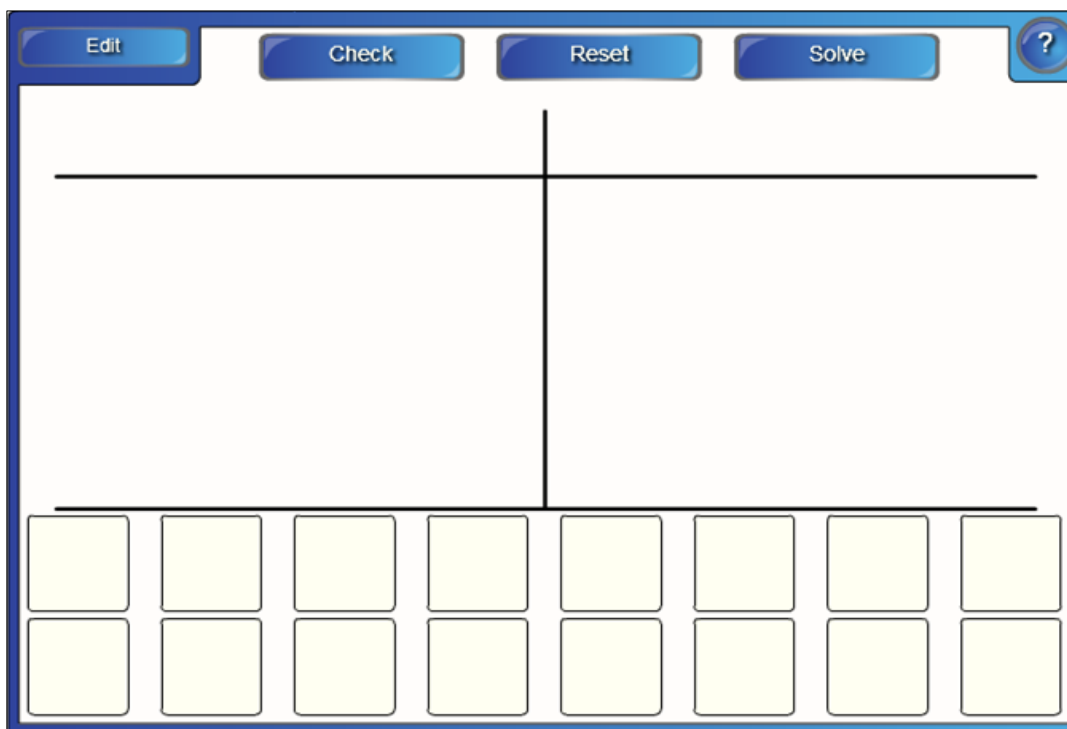


Fig. 4.57. Crearea activității interactive „Categorie sortare - imagine”.

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Password** (Parolă), apoi introducem parola, dacă este nevoie;

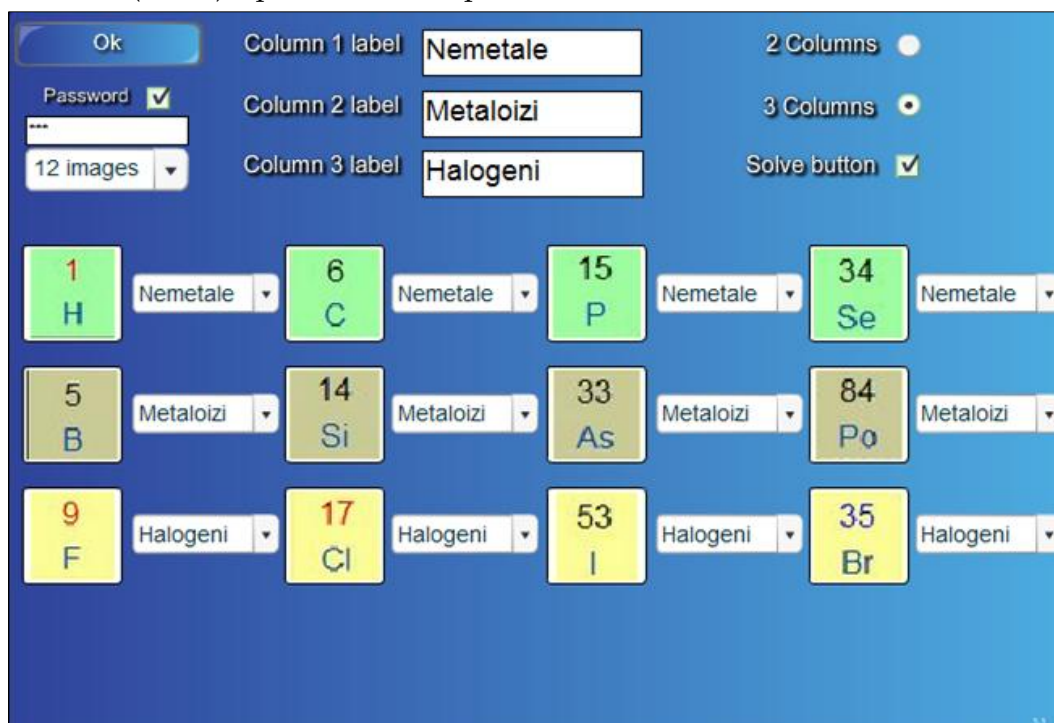


Fig. 4.58. Completarea șablonului cu datele necesare.

7. Selectăm numărul de imagini, de exemplu, 12 imagini;
8. Selectăm opțiunea în care indicăm numărul de coloane, de exemplu, **3 Columns** (3 Coloane);
9. Selectăm opțiunea **Solve button** (Butonul Rezolvare) pentru afișarea rezolvării corecte, dacă este nevoie;
10. Completăm șablonul cu datele necesare, adăugăm imaginile necesare, selectăm categoria respectivă din care acestea fac parte, de exemplu: *Nemetale*, *Metalozii* și *Halogeni* (din unitatea de curs *Chimie*);
11. Activăm butonul **OK** pentru a lansa activitatea, pe ecran apare imaginea din Fig. 4.59;

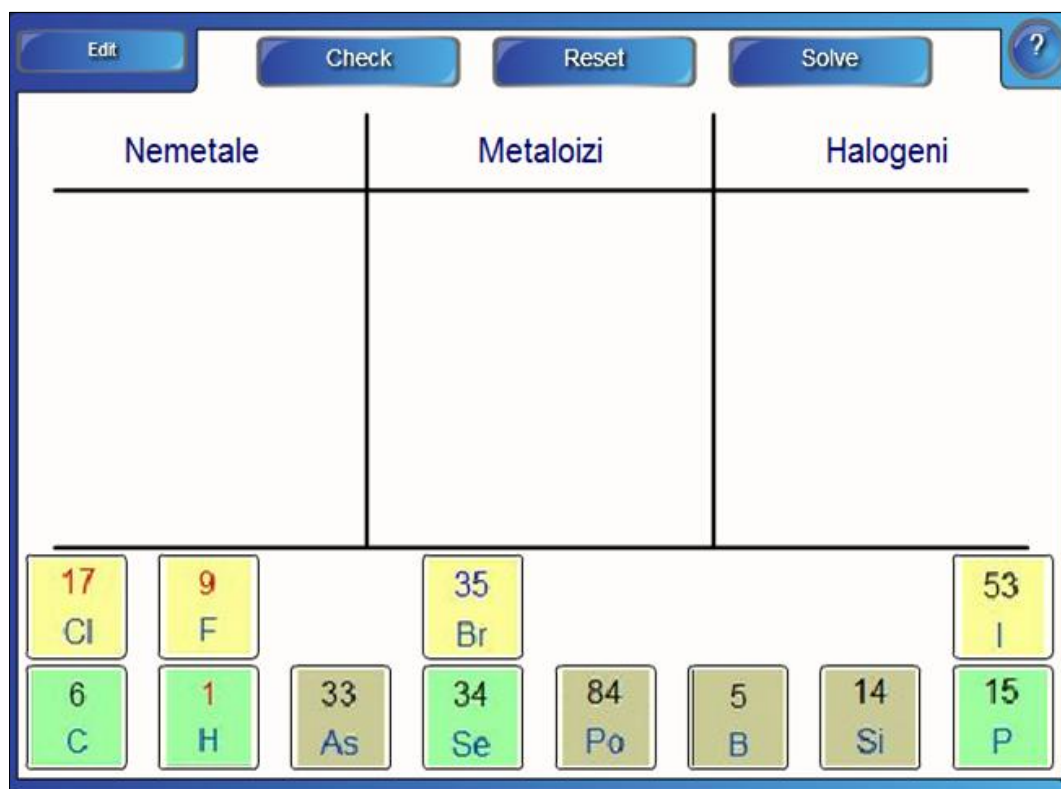


Fig. 4.59. Identificarea Nemetalelor, Metalozilor și Halogenilor.

12. Tragem nemetalele în categoria **Nemetale**, metalozii în categoria **Metalozii** și, respectiv, halogenii în categoria **Halogeni** după cum cunoaștem;
13. Activăm butonul **Check** (*Verificare*) pentru a verifica corectitudinea grupării. Obiectele care corespund categoriei, sunt notate cu semnul bifare de culoare verde , plasat în dreapta-jos a imaginii elementului chimic, în caz contrar, sunt notate cu semnul cruciuliță de culoare roșie , de asemenea plasat în dreapta-jos a imaginii elementului chimic, Fig. 4.60. Prin activarea repetată a butonului **Check** (*Verificare*), acestea dispar;

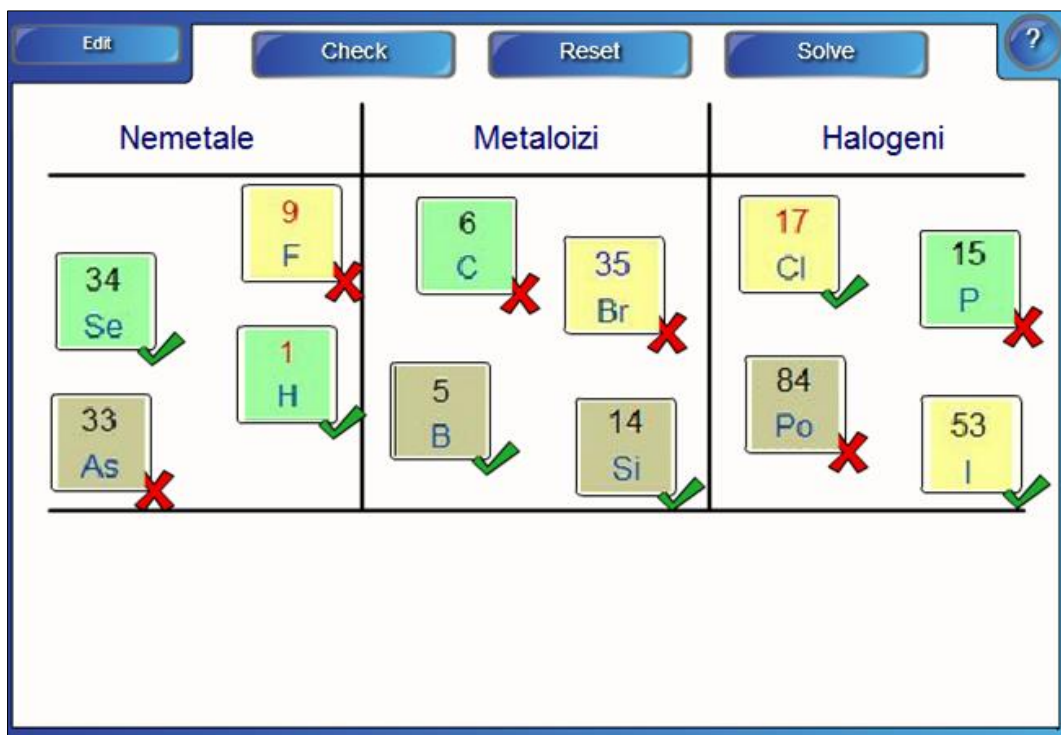


Fig. 4.60. Verificarea rezultatului.

14. Activăm butonul **Solve** (Rezolvare) pentru a soluționa problema, în rezultat, obținem imaginea din Fig. 4.61;

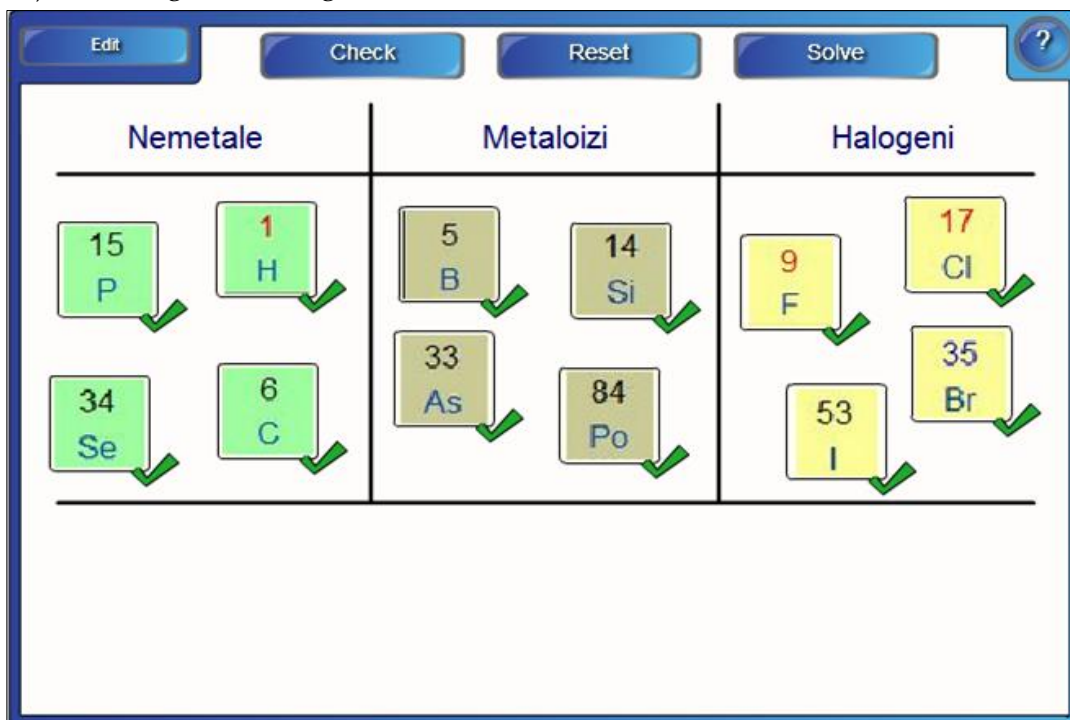


Fig. 4.61. Rezultatul activității.

15. Activăm butonul **Reset** (*Resetare*) pentru resetarea activității și repetarea acesteia, în caz de necesitate.

Activitatea interactivă **Category sort - image** (*Categorie sortare - imagine*) se utilizează în calitate de identificare a obiectelor din orice unitate de curs pe care o predăm.

**Exemplul 4.15.** Creați o activitate interactivă, utilizând șabloanele din dosarul **Image match** (*Combinare imagine*) în care să combinați eticheta cu imaginea corespunzătoare.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Image match** (*Combinare imagine*);

2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.62, care conține butoanele **Edit** (*Editare*), **Check** (*Verificare*), **Reset** (*Resetare*), **Solve** (*Rezolvare*) și **Help** (*Ajutor*) cu aceleași funcții descrise anterior. Implicit, programul propune două imagini, pe când, maximum, e posibil să adăugăm 5 imagini.

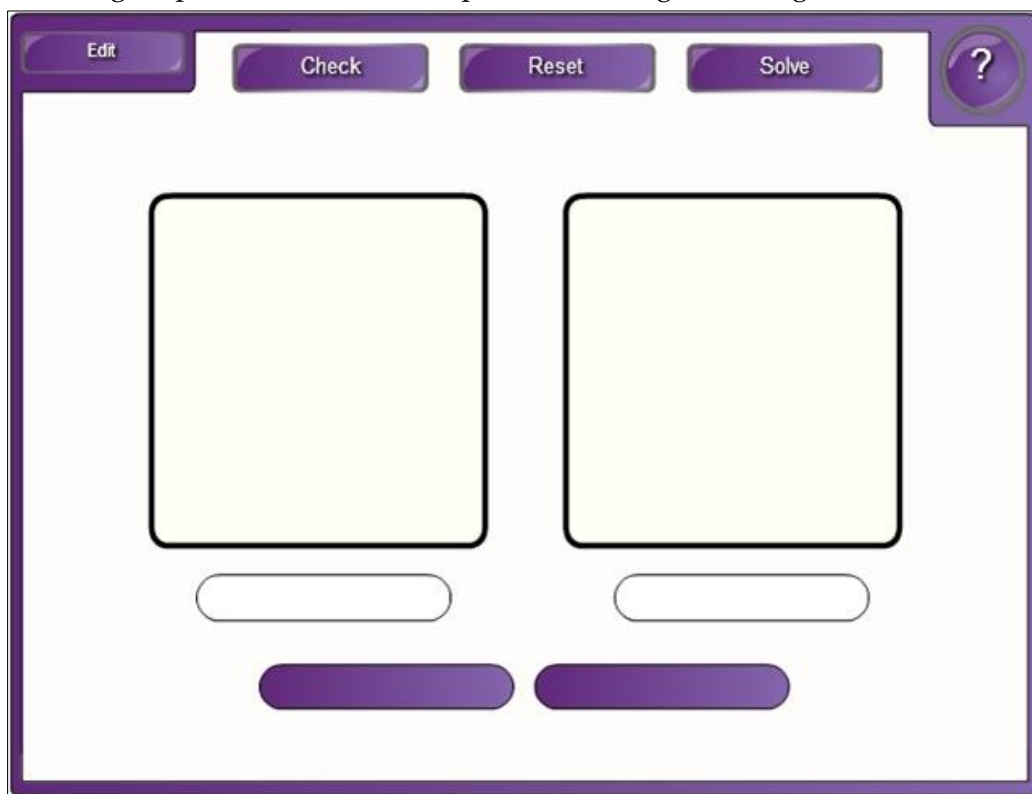


Fig. 4.62. Crearea activității interactive „Combinare imagine”.

4. Activăm butonul **Help** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Close** (*Închidere*);

5. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare, se afișează un șablon, ce conține imaginea din Fig. 4.63;

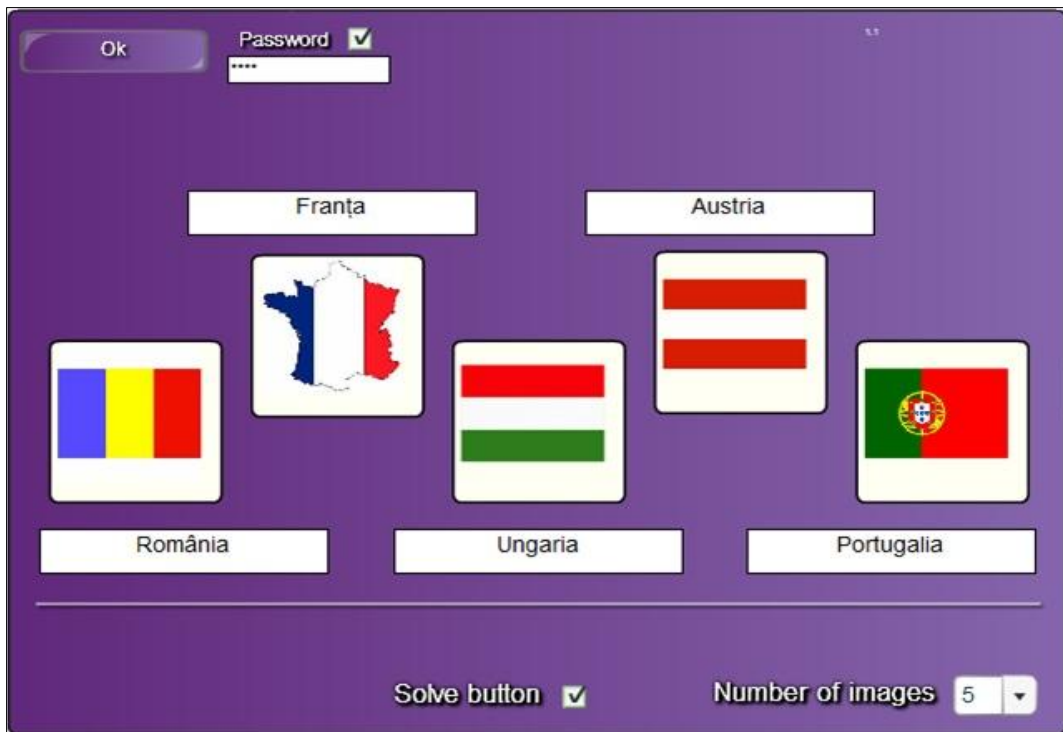


Fig. 4.63. Completarea șablonului cu datele necesare.

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Password** (*Parolă*), apoi introducem parola, dacă este nevoie;

7. Selectăm numărul de imagini, de exemplu, 5 imagini;

8. Activăm opțiunea **Solve button** (*Butonul Rezolvare*) pentru prezentarea rezolvării corecte, dacă este nevoie;

9. Completăm șablonul cu etichetele și imaginile corespunzătoare;

10. Activăm butonul **OK** pentru a lansa activitatea, pe ecran apare imaginea din Fig. 4.64, în care este necesar de atribuit denumirea, imaginii corespunzătoare;

11. Tragem denumirea/eticheta respectivă la imaginea corespunzătoare;

12. Activăm butonul **Check** (*Verificare*) pentru a verifica răspunsurile. Dacă am plasat corect eticheta la imaginea corespunzătoare, atunci apare semnul bifare de culoare verde , în dreapta-jos a etichetei, în caz contrar apare semnul cruciuliță de culoare roșie , Fig. 4.65. Prin activarea repetată a butonului **Check** (*Verificare*), acestea dispar;

13. Activăm butonul **Solve** (*Rezolvare*) pentru a soluționa problema, în rezultat, obținem imaginea din Fig. 4.66;

14. Activăm butonul **Reset** (*Resetare*) pentru resetarea activității și repetarea acesteia în caz de necesitate.

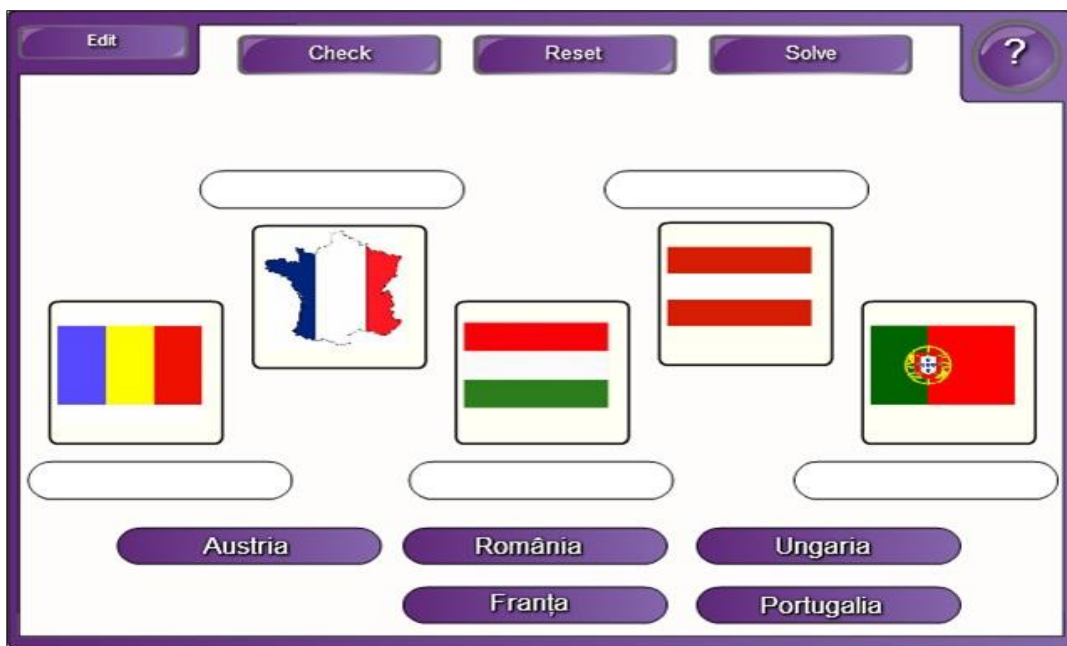


Fig. 4.64. Rezolvarea activității.

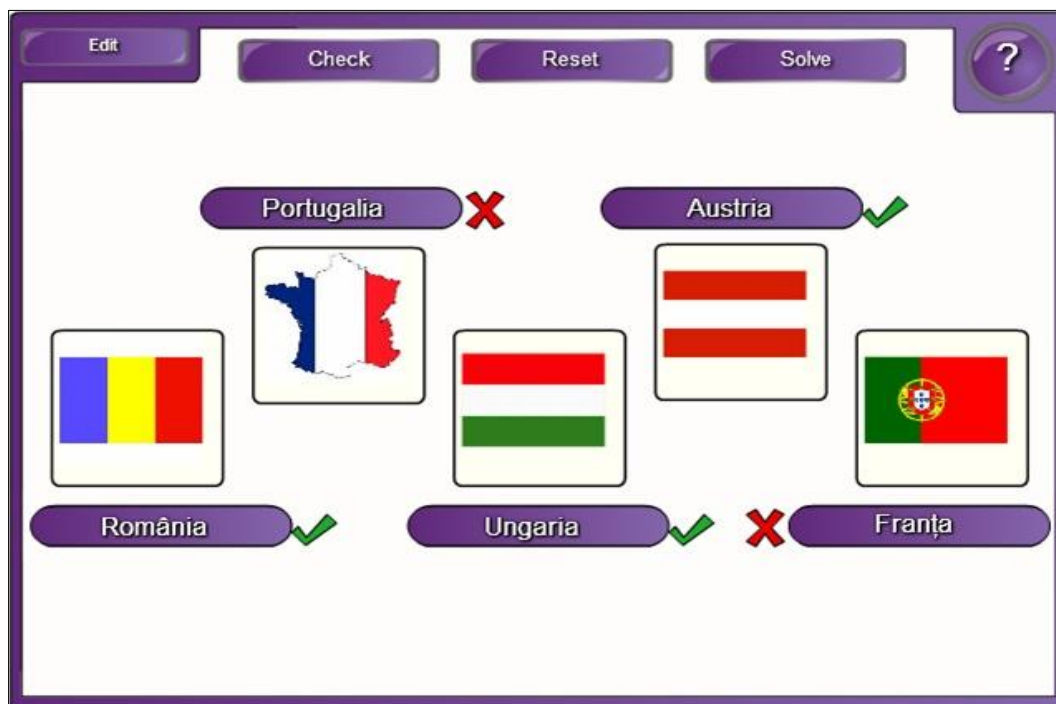


Fig. 4.65. Verificarea rezultatului.

Activitatea interactivă **Image match** (*Combinare imagine*) se utilizează în calitate de a combina denumirile cu imaginile corespunzătoare. Asemenea activități putem crea la orice unitate de curs pe care o predăm.

Imaginile pot fi din orice temă corespunzător unității de curs pe care o predăm, atât în instituțiile de învățământ universitar, cât și preuniversitar. Aflăm informații mai detaliate, referitor la activitatea respectivă, activând butonul **Help** (*Ajutor*).

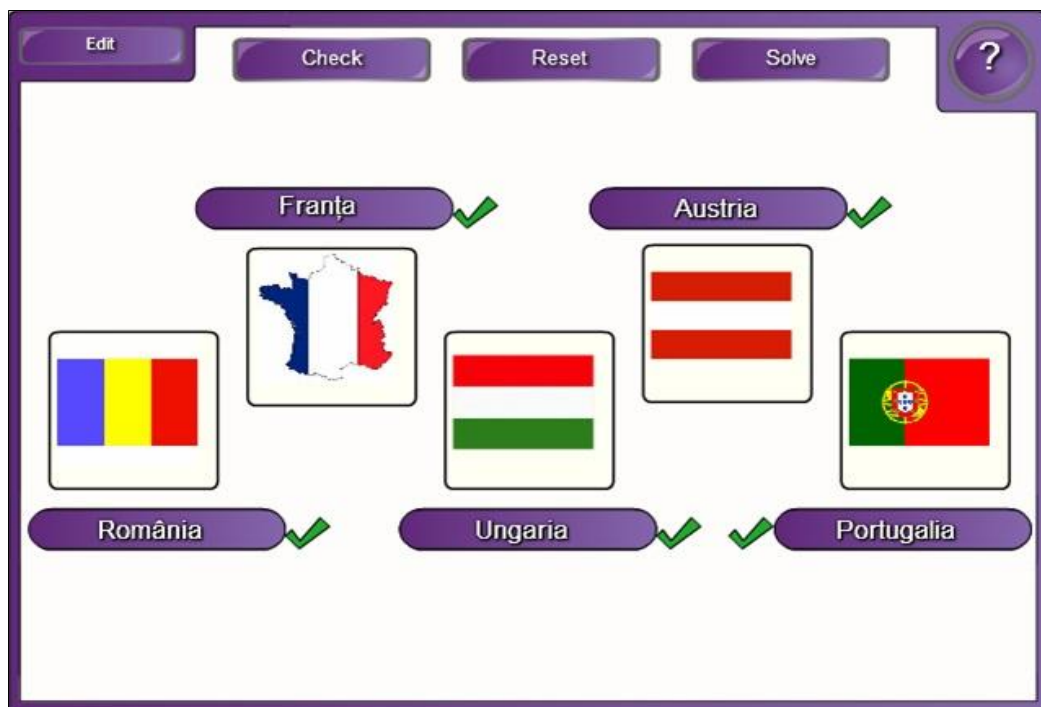


Fig. 4.66. Rezultatul activității.

**Exemplul 4.16.** Creați o activitate interactivă, utilizând șabloanele din dosarul **Hot spots** (*Puncte active*), la unitatea de curs *Geografie*, în care să vă puteți orienta pe *Harta lumii*.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Hot spots** (*Puncte active*);
2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și multimedia*), observăm că acesta, ca și celelalte, conține șase șabloane cu aceeași interfață numai de diferite culori;
3. Adăugăm un șablon de o culoare oarecare, în pagină. Interfața, după cum o vedem, în imaginea fiecărui șablon, este foarte simplă, compusă din câteva elemente de bază: butoanele **Edit** (*Editare*) și **Help** (*Ajutor*) și, implicit, este activată



opțiunea **Sound** (*Sunet*), plasată în partea stângă-jos, specifică pentru redarea sunetului, atunci când se execută clic în șablon, Fig. 4.67.

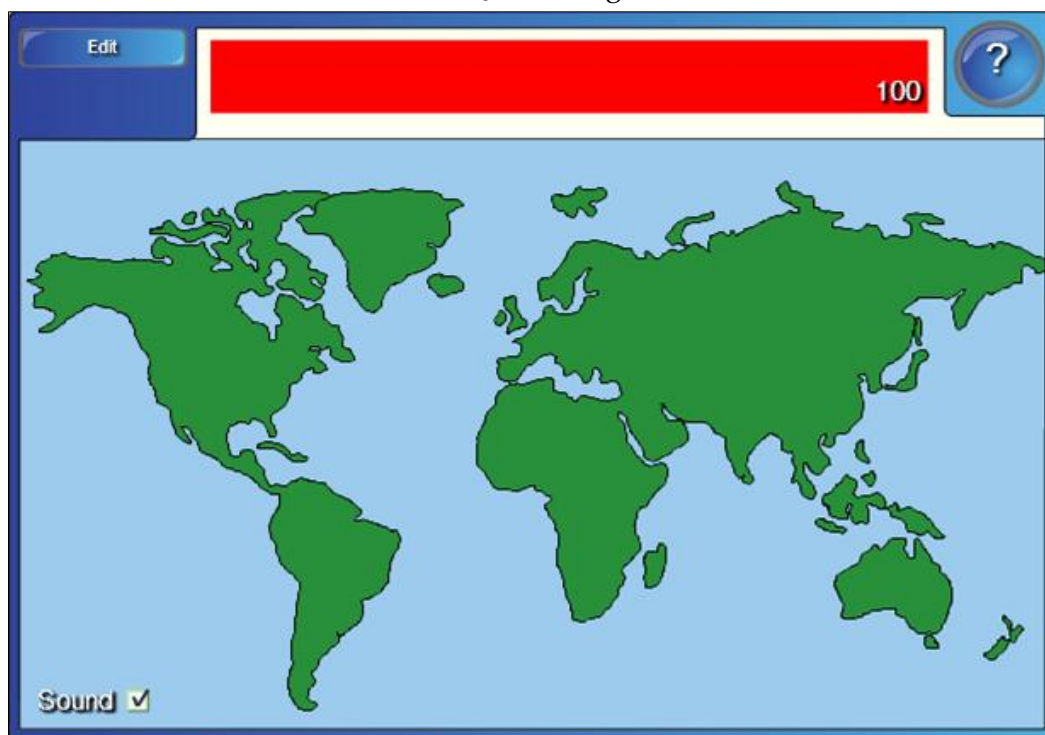


Fig. 4.67. Crearea activității interactive „Puncte active”.

4. Activăm butonul **Help** (*Ajutor*), pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu fundalul de culoare albastră (depinde de culoarea șablonului), cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Close** (*Închidere*);

5. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare a activității, pe ecran se afișează o imagine, Fig. 4.68, ce conține următoarele butoane și opțiuni:

- a. **OK** (*OK*) – confirmă elementele selectate;
- b. **Password** (*Parolă*) – include parola;
- c. **Add** (*Adăugare*) – adaugă puncte active cu eticheta corespunzătoare;
- d. **Move** (*Mutare*) – plasează punctul activ în locul necesar;
- e. **Delete** (*Ștergere*) – șterge punctul activ;
- f. **Change labels** (*Schimbarea etichetei*) – modifică eticheta punctului activ;
- g. **Timer** (*Cronometru*) – cronometrează timpul în șablon;
- h. **Score by distance** (*Contul pentru distanță*) – opțiune care apare, implicit, indică contul pentru distanță;

- i. **World Map** (*Harta lumii*) – opțiune care apare, implicit, afișează imaginea *Harta lumii*.



Fig. 4.68. Selectarea opțiunilor și adăugarea punctelor active.

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Password** (*Parolă*), dacă este nevoie și introducem parola;

7. Conectăm opțiunea **Timer** (*Cronometru*), dacă este nevoie ca această activitate interactivă să fie rezolvată în timp;

8. Activăm butonul **Add** (*Adăugare*) pentru a adăuga punctele active pe *Harta lumii*, apoi executăm clic în locul unde vrem să adăugăm și introducem denumirea respectivă. În continuare exact așa procedăm, adăugând atâtea puncte active de câte avem nevoie;

9. Activăm butonul **Delete** (*Ștergere*) pentru a șterge punctul activ creat greșit. Trebuie să ținem cont de faptul că acesta șterge punctul activ fără posibilitatea de restabilire a acestuia;

10. Activăm butonul **Move** (*Mutare*) în caz că vrem să mutăm punctul activ în alt loc, după care îl tragem în locul destinație, Fig. 4.69;


11. Activăm butonul **OK**, pentru a lansa activitatea. Observăm că apare imaginea din Fig. 4.70;



Fig. 4.69. Punctele active adăugate pe Harta lumii.



Fig. 4.70. Lansarea activității.

12. Activăm butonul **Start** (Pornire) pentru a începe activitatea, după care găsim continentele de pe *Harta lumii* în timp ce este indicată denumirea acestora în partea de sus, pe fundalul de culoare roșie. Dacă apare punctul activ de culoare albastră , înseamnă că răspunsul s-a dat corect, în caz contrar, acesta apare de


culoare roșie , Fig. 4.71. Din imagine se vede că trebuie să executăm clic în locul unde considerăm că este plasat continentul *Eurasia*.



Fig. 4.71. Rezolvarea activității.

După ce am găsit toate continentele de pe *Harta lumii*, pe ecran apare o fereastră în care este scris **Congratulations** (*Felicitări*), **You scored** (*Rezultatul Dumeavoastră*) și **Top score** (*Cel mai bun rezultat*), Fig. 4.72;





Fig. 4.72. Rezultatul activității.

13. Activăm butonul **Reset** (*Resetare*) pentru a reseta activitatea cu posibilitatea de a o începe rezolvarea acesteia de la început. Atât la această, cât și la orice altă activitate, există posibilitatea de a răspunde, mai mulți instruiți, unul după altul sau câte doi concomitent, totul depinde atât de cum este configurată *tabla interactivă*, cât și de tipul activității interactive.

14. Activăm butonul **Close** (*Închidere*) pentru a închide doar fereastra în care este afișat rezultatul activității. Pentru a redacta datele introduse, în caz că am depistat o greșală în timpul testării, introducem parola, dacă este necesar, apoi activăm butonul **OK**. În cazul în care n-am stabilit parolă, activăm butonul **Edit** (*Editare*) și, din nou, trecem în regim de editare.

În Fig. 4.68 unde este selectată, implicit, opțiunea **Score by distance** (*Contul pentru distanță*) mai sunt încă 2 opțiuni:

a. **Score by region** (*Contul pentru zonă*) – se evidențiază zona în care executăm clic, atunci când dăm răspunsul corect, apare punctul activ de culoare albastră , în caz contrar, acesta apare de culoare roșie .

b. **No scoring** (*Fără cont*) – nu se afișează fereastra informativă din Fig. 4.72. Asemenea activități avem posibilitate să creăm, de exemplu, dacă în Fig. 4.68 în loc de **World Map** (*Harta lumii*) vom selecta **Human body** (*Corpul uman*) sau **Grid** (*Grilă*) sau **Venn diagram** (*Diagrama lui Venn*) sau **Custom** (*Personalizat*). În cazul în care vrem să adăugăm o imagine personală alegem opțiunea **Custom** (*Personalizat*), numai că imaginea personală inserată în șablon trebuie obligator să-i indicăm ordinea, **Send to Back** (*Trimitere în ultimul plan*) față de șablonul existent din pagină.

**Exemplul 4.17.** Creați o activitate interactivă, utilizând șabloanele din dosarul **Keyword match** (*Potrivire cuvinte-cheie*), la unitatea de curs *Limba engleză*, în care să potriviți cuvântul cu descrierea corespunzătoare.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **Lesson Activity Toolkit 2.0, Activities** (*Activități*), **Keyword match** (*Potrivire cuvinte-cheie*). Activitatea constă în potrivirea cuvântului cu descrierea corespunzătoare a acestuia;

2. Activăm butonul **Interactive and Multimedia** (*Interactiv și Multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.73, care conține butoanele **Edit** (*Editare*), **Check** (*Verificare*), **Reset** (*Resetare*), **Solve** (*Rezolvare*) și **Help** (*Ajutor*).

4. Activăm butonul **Help** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta aceste-

ia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Close** (*Închidere*);

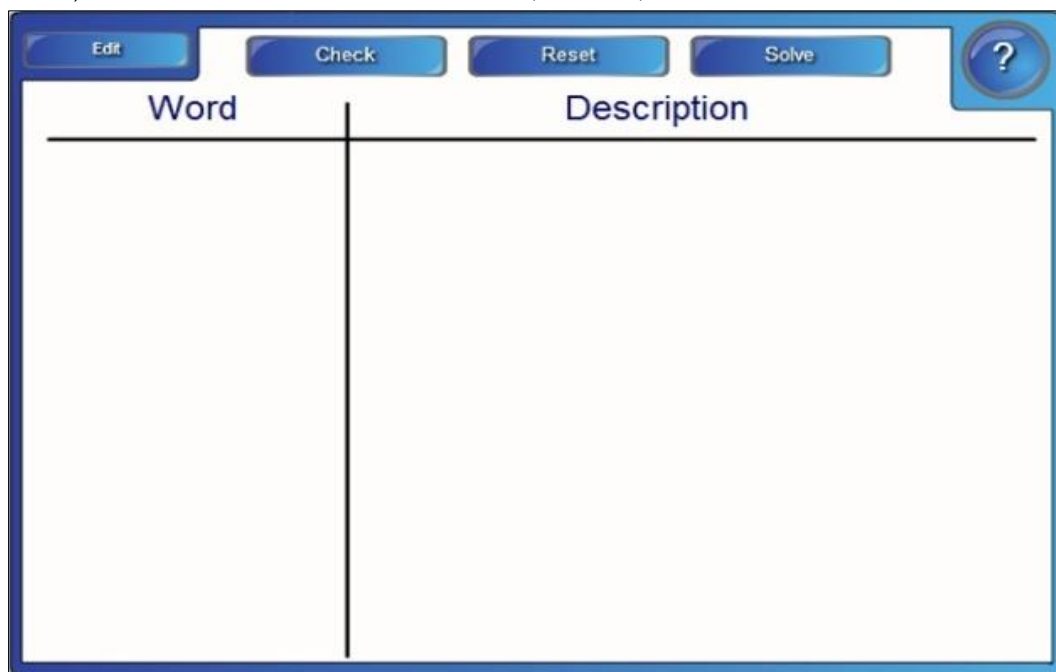


Fig. 4.73. Crearea activității interactive „Potrivire cuvinte-cheie”.

5. Activăm butonul **Edit** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare, se afișează un șablon, având imaginea din Fig. 4.74;

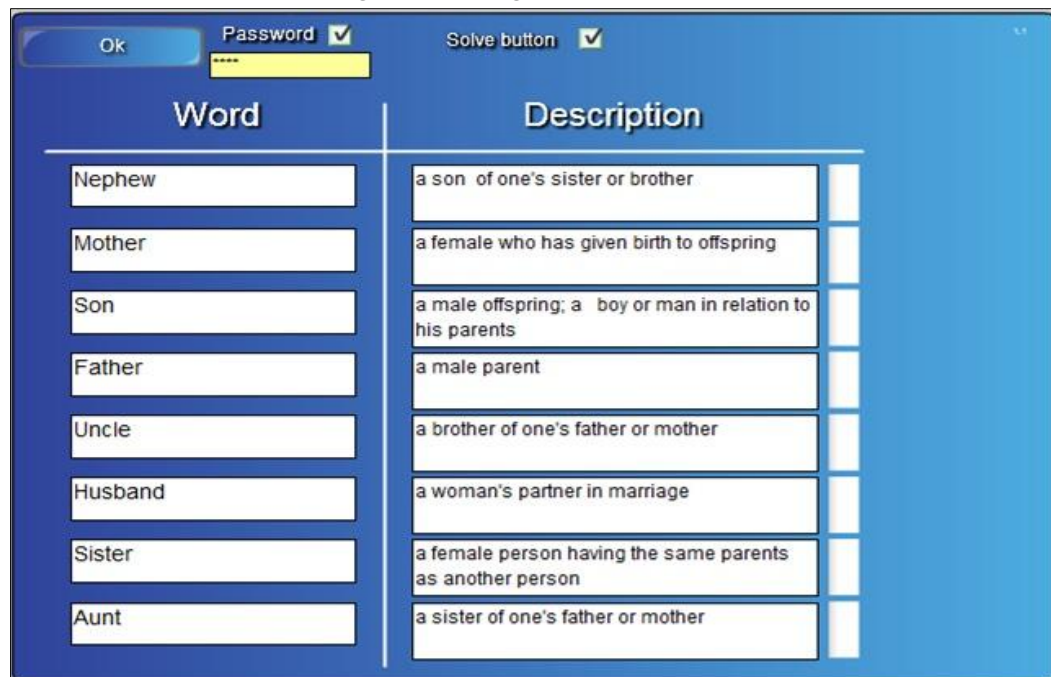


Fig. 4.74. Completarea șablonului cu datele necesare.

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Password** (*Parolă*), apoi introducem parola, dacă este nevoie;

7. Selectăm opțiunea **Solve button** (*Butonul Rezolvare*) pentru a soluționa problema, dacă este nevoie, după lansarea și rezolvarea activității;

8. Completăm șablonul cu datele necesare, introducem, în coloana **Word** (*Cuvânt*), cuvintele-cheie și dacă, acestea sunt prea lungi, pe buton va apărea o parte din cuvânt, urmat de trei puncte de suspensie;

9. Introducem în coloana **Description** (*Descriere*) descrierea corespunzătoare cuvintelor-cheie introduse în prima coloană, Fig. 4.74;

10. Activăm butonul **OK** pentru a lansa activitatea, pe ecran apare imaginea din Fig. 4.75;

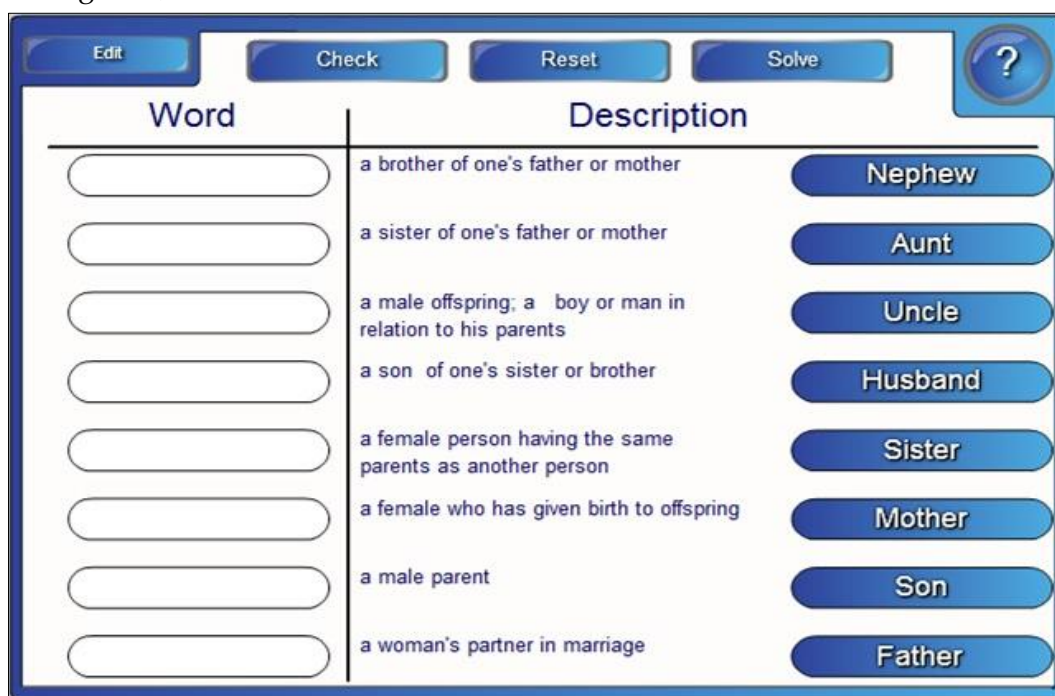


Fig. 4.75. Potrivirea cuvântului cu descrierea corespunzătoare.

11. Tragem cuvintele-cheie în coloana **Word** (*Cuvânt*), corespunzător descrierii din coloana a doua, cu numele **Description** (*Descriere*);

12. Activăm butonul **Check** (*Verificare*) pentru a verifica răspunsurile corecte. În fața butonului, ce conține cuvântul-cheie, apare semnul bifare de culoare verde , dacă acesta corespunde descrierii, în caz contrar apare semnul cruciuliță de culoare roșie , Fig. 4.76. Prin activarea repetată a butonului **Check** (*Verificare*), acestea dispar;

13. Activăm butonul **Solve** (*Rezolvare*) pentru a soluționa problema, în rezultat, obținem imaginea din Fig. 4.77;

Edit		Check	Reset	Solve	?
Word	Description				
✓	Uncle	a brother of one's father or mother			
✓	Aunt	a sister of one's father or mother			
✓	Son	a male offspring; a boy or man in relation to his parents			
✓	Nephew	a son of one's sister or brother			
✗	Mother	a female person having the same parents as another person			
✗	Sister	a female who has given birth to offspring			
✓	Father	a male parent			
✓	Husband	a woman's partner in marriage			

Fig. 4.76. Verificarea rezultatului.

Edit		Check	Reset	Solve	?
Word	Description				
✓	Uncle	a brother of one's father or mother			
✓	Sister	a female person having the same parents as another person			
✓	Husband	a woman's partner in marriage			
✓	Father	a male parent			
✓	Son	a male offspring; a boy or man in relation to his parents			
✓	Aunt	a sister of one's father or mother			
✓	Nephew	a son of one's sister or brother			
✓	Mother	a female who has given birth to offspring			

Fig. 4.77. Rezultatul activității.



14. Activăm butonul **Reset** (*Resetare*) pentru resetarea activității și repetarea acesteia. Activând de mai multe ori acest buton, observăm cum se aranjează aleator cuvintele respective. În cazul în care vrem ca mai mulți instruiți, concomitent să rezolve această problemă, pentru a demonstra cunoștințele acumulate anterior, va trebui să configurăm *tabla interactivă* la atingere multiplă.

#### 4.5. Categoria Lesson Activity Examples

Categoria **Lesson Activity Examples** (*Exemple Activitate Lecție*) afișează subcategoriile respective ale acesteia, ce includ următoarele: **Activity Builder** (*Generatorul de activități*), **Interactive Techniques** (*Tehnici interactive*), **3D Objects** (*Obiecte 3D*). Include **Fișiere** și **Pagini Notebook** cu diverse însărcinări pentru crearea activităților practice, pe care le putem adăuga în pagină, prin tragere.

Altfel spus, această categorie conține atât materiale adăugătoare pentru a crea lecții interactive, cât și activități interactive create ce conțin chiar și tutoriale, Fig. 4.78 și Fig. 4.79.

E destul să le tragem în pagină și imediat avem de rezolvat o activitate interactivă, le putem include în unele activități personale ca material ajutător. Această categorie conține 46 de elemente cu exemple de activități de lecții repartizate pe subcategorii, dintre care 25 de elemente aparțin subcategoriei **Activity Builder** (*Generator de activități*).

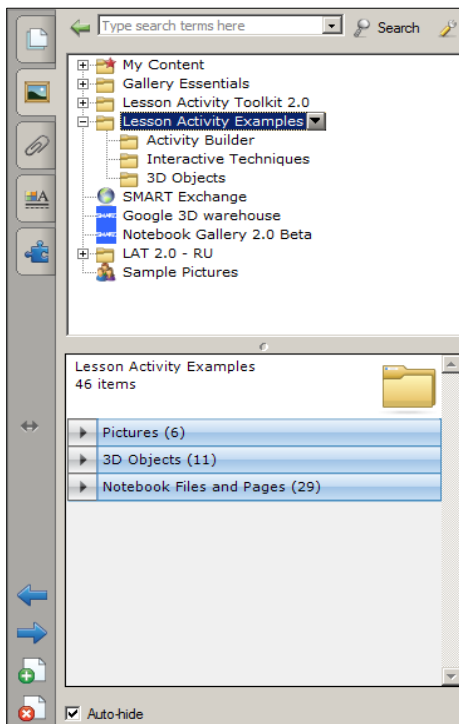


Fig. 4.78. Categoria Lesson Activity Examples cu trei subcategorii.

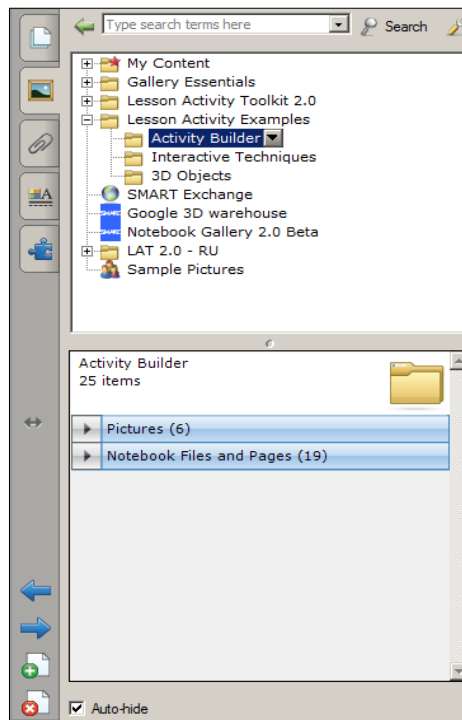


Fig. 4.79. Subcategoria Activity Builder activă.

#### 4.6. Categoria SMART Exchange

Activând categoria *SMART Exchange* (*Resurse on-line*), observăm că în secțiunea conținut se afișează informația despre lansarea site-ului **exchange.smarttech.com**, conținut on-line pentru profesorii care utilizează produsele SMART. Acesta, la rândul său, include activități de lecție, la diverse unități de curs, diverse sfaturi pentru profesori referitor la cunoașterea produsului SMART și multe alte informații utile, pe care le putem utiliza la predarea diverselor unități de curs, diverselor activități interactive, atât în învățământul preuniversitar, cât și în învățământul universitar, Fig. 4.80. Despre utilizarea acestui site, urmează să descriem detaliat, într-un capitol aparte.

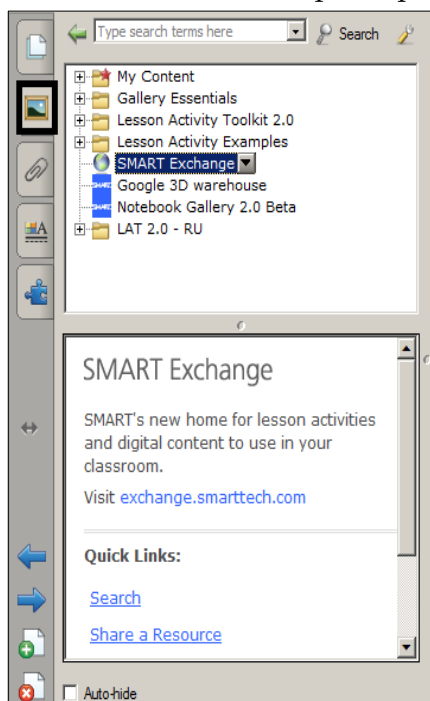


Fig. 4.80. SMART Exchange, activată.



Fig. 4.81. Google 3D warehouse, activată.

#### 4.7. Categoria Google 3D warehouse

Activând categoria *Google 3D warehouse* (*Depozit Google 3D*), observăm că în secțiunea conținut se afișează informația despre căutarea de conținut 3D pe site-ul **SMART Exchange**. Permite descărcarea, salvarea și dezarhivarea diferitor fișiere cu introducerea ulterioară a acestora în soft-ul SMART Notebook, Fig. 4.81. Activând **Click here to browse Trimble 3D Warehouse** (*Clic aici pentru a răsfoi Trimble 3D Warehouse*) din zona conținut, se lansează site-ul <https://3dwarehouse.sketchup.com> de unde putem adăuga în soft-ul SMART No-

tebook diverse obiecte, din diverse domenii de activitate. De asemenea, resursele 3D le putem găsi și pe site-ul [exchange.smarttech.com](http://exchange.smarttech.com);

În imaginea din Fig. 4.82 este prezentat, aproximativ cum arată comunitatea **SMART Exchange** și anume, cum profesorii de pretutindeni fac schimb de experiență cu activitățile interactive, la unitățile de curs pe care aceștia le predau.

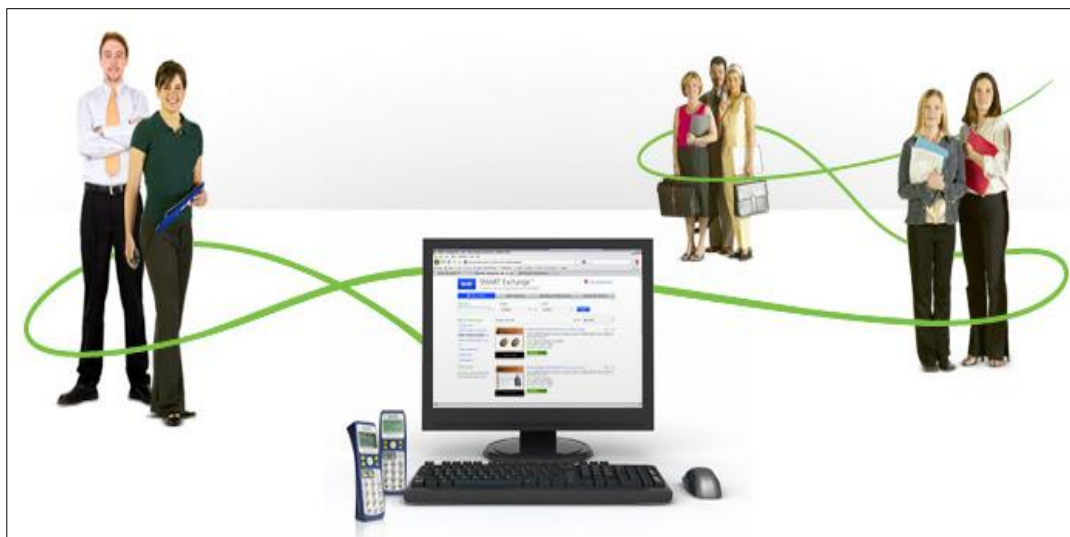


Fig. 4.82. Comunitatea SMART Exchange.

#### 4.8. Categoria Notebook Gallery 2.0 Beta

**Notebook Gallery 2.0 Beta** (*Galerie 2.0 Notebook Beta*) este o *Galerie* extinsă, de asemenea, dacă lansăm site-ul *Gallery 2.0 beta page* avem acces la instrucțiuni cu privire la modul de a descărca, de a instala și de a începe utilizarea versiunii extinse Beta a Galeriei 2.0, Fig. 4.83;

#### 4.9. Categoria LAT 2.0 – RU. Probleme rezolvate

Această categorie include o colecție de șabloane cu interfața în limba rusă, cu diverse activități interactive, jocuri, victorine, lecții interactive, pagini Răspuns SMART și de titlu etc., instalate odată cu programul SMART Notebook, repartizate pe subcategoriile aparte, numele cărora reflectă activitatea respectivă.

Exact ca și în categoria descrisă anterior, **Lesson Activity Toolkit 2.0** (*Toolkit 2.0 Activitate Lecție*) ce conține 18 șabloane pentru activități interactive, cu interfața în limba engleză, softul SMART Notebook include aceleași 18 șabloane în categoria **LAT 2.0 – RU**, subcategoria **Занятия** (*Activitate*), cu interfața în limba rusă. Acestea le pot utiliza profesorii care predau diverse unități de curs, în limba rusă sau celor care le vine mai greu să utilizeze interfața șablonelor în limba engleză, Fig. 4.84.

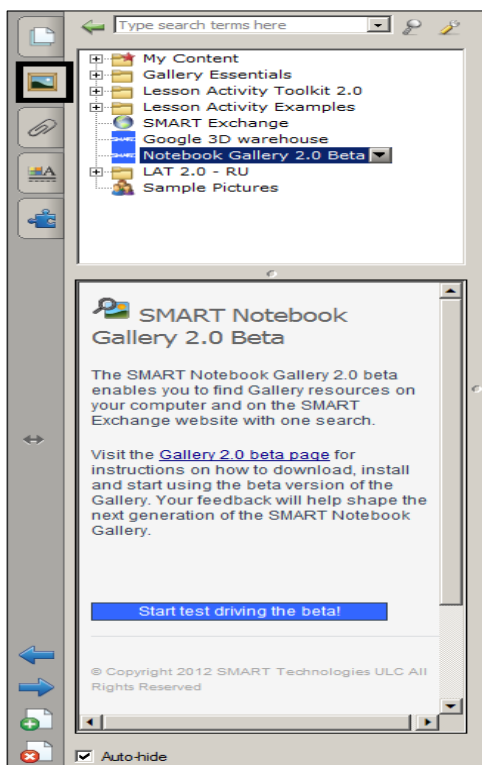


Fig. 4.83. Notebook Gallery 2.0 Beta.

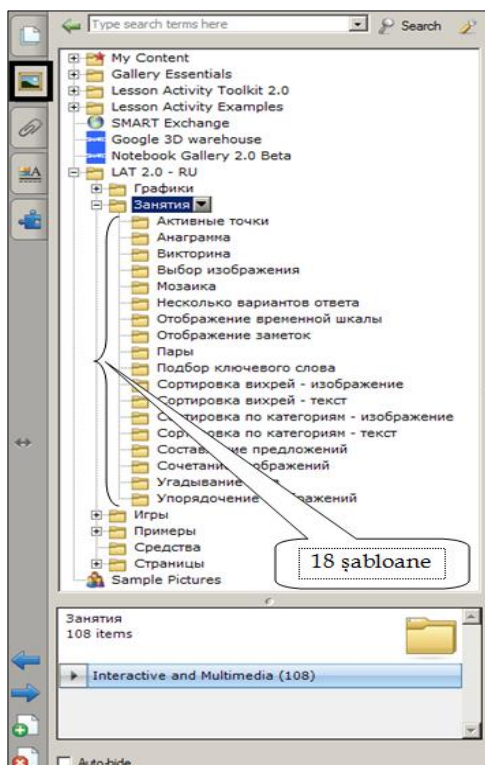


Fig. 4.84. Subcategoria Занятия.

**Remarcă:** Amintim că interfața grafică a softului educațional SMART Notebook poate fi configurată în limba dorită, în limba înțeleasă de către profesor/instruit. Interfața celor 18 șabloane de activități din dosarul **Lesson Activity Toolkit 2.0** (cu interfața șabloanelor, implicit, în limba engleză) și din dosarul **LAT 2.0 - RU** (cu interfața șabloanelor, implicit, în limba rusă), nu ține de configurarea interfeței grafice a acestui soft.

În fiecare dintre cele 18 subcategorii, de asemenea, se conțin câte 6 șabloane, de același tip numai că diferă între ele, după cum este descris, prin culoarea interfeței și opțiunile în limba rusă.

**Exemplul 4.18.** Creați o activitate interactivă cu numele „Анаграмма” formată din următoarele cinci cuvinte: Word, Excel, PowerPoint, Access și Outlook.

**Rezolvare.** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **LAT 2.0 - RU, Занятия (Activități), Анаграмма (Anagramă)**. Activitatea interactivă constă în schimbarea ordinii literelor unui cuvânt cu scopul de a obține un alt cuvânt;

2. Activăm butonul **Интерактивные средства и мультимедиа (Interactiv și multimedia)**, observăm că acesta conține, de asemenea, șase șabloane;

3. Adăugăm un șablon de o culoare oarecare, observăm că interfața conține aceleași două elemente de bază: butonul **Помощь** (*Ajutor*) și butonul **Правка** (*Editare*), cu aceleași proprietăți, Fig. 4.85;

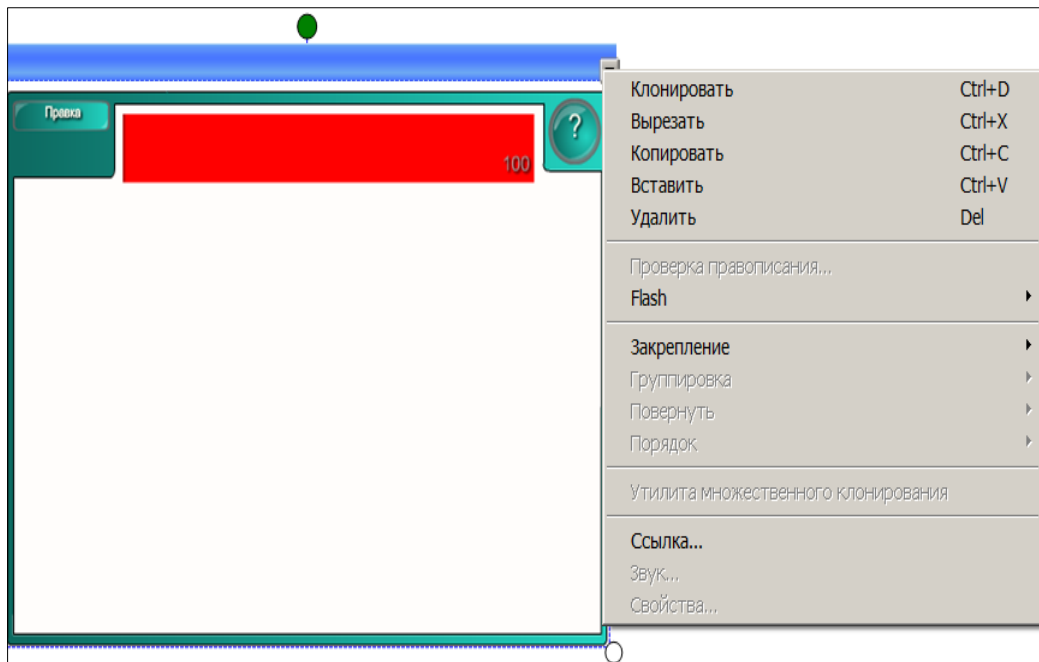



Fig. 4.85. Crearea activității interactive „Анаграмма”.

4. Activăm butonul **Помощь** (*Ajutor*) , dacă este necesar, Fig. 4.86, pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Закрывать** (*Închidere*);

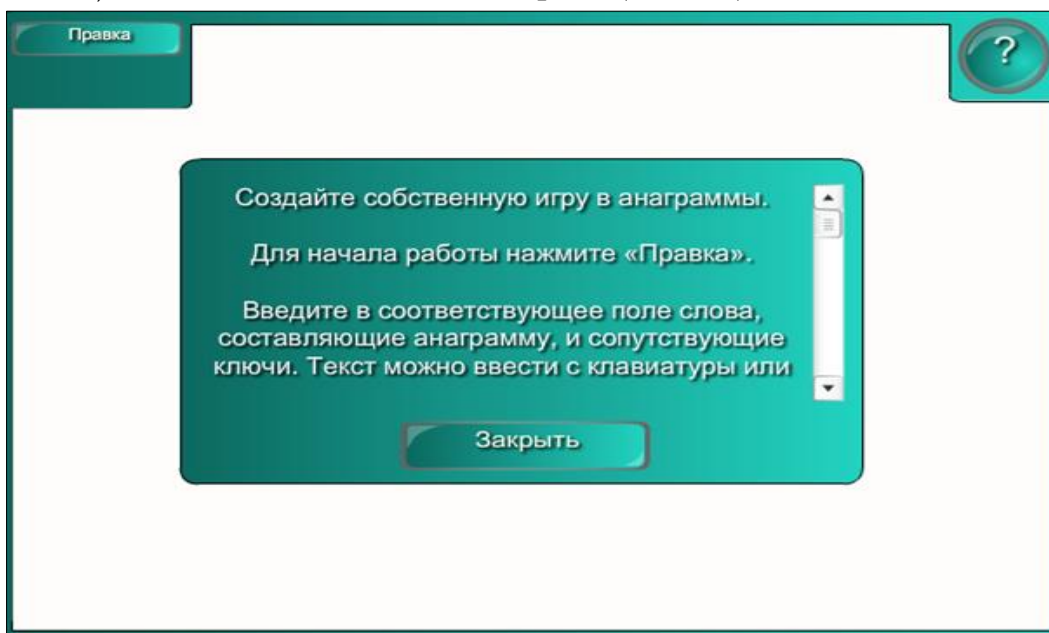


Fig. 4.86. Sugestii pentru configurarea șablonului.

5. Activăm butonul **Правка** (*Editare*), Fig. 4.85;
6. Introducem denumirile imaginilor ce țin de unitatea de curs pe care o predăm, de exemplu, în prima coloană cu câmpurile **Анаграмма** 1, 2, 3, 4, 5, introducând cuvintele: Word, Excel, Prezentări, Access și Outlook;
7. Introducem câte un cuvânt, care ne va sugera ideea denumirii imaginii, în coloana a doua, în câmpurile **Ключ** (*Cheie*) 1, 2, 3, 4, 5, de exemplu *Editor de texte*, *Calcul tabelar*, *Slide*, *SGBD* și *Poștă*;
8. Inserăm, în coloana a treia, imaginile respectiv denumirilor;
9. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, dacă este nevoie, activând opțiunea **Пароль** (*Parolă*);
10. Introducem parola personală formată din litere, cifre;
11. Indicăm viteza necesară, în câmpul **Скорость** (*Viteză*);
12. Conectăm opțiunea **Таймер** (*Cronometru*), dacă este nevoie ca această activitate interactivă să fie cronometrată, Fig. 4.87;

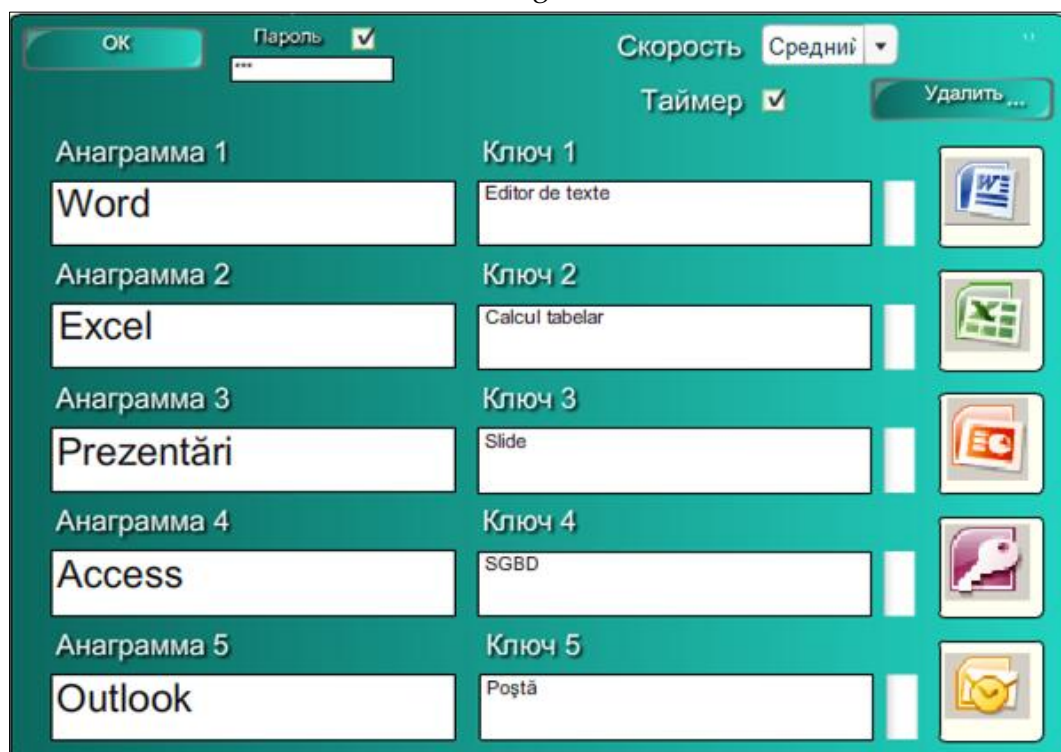


Fig. 4.87. Completarea șablonului cu datele necesare.

13. Activăm butonul **Удалить** (*Ștergere*) pentru a șterge imaginile, acestea se șterg fără posibilitatea de a le restabili;
14. Activăm butonul **ОК**, pentru a ieși din regimul de editare și a lansa activitatea. Observăm că apare imaginea asemănătoare cu cea din Fig. 4.88, numai că sub cuvântul **Правка** (*Editare*) este plasat cuvântul **Начало** (*Început*);

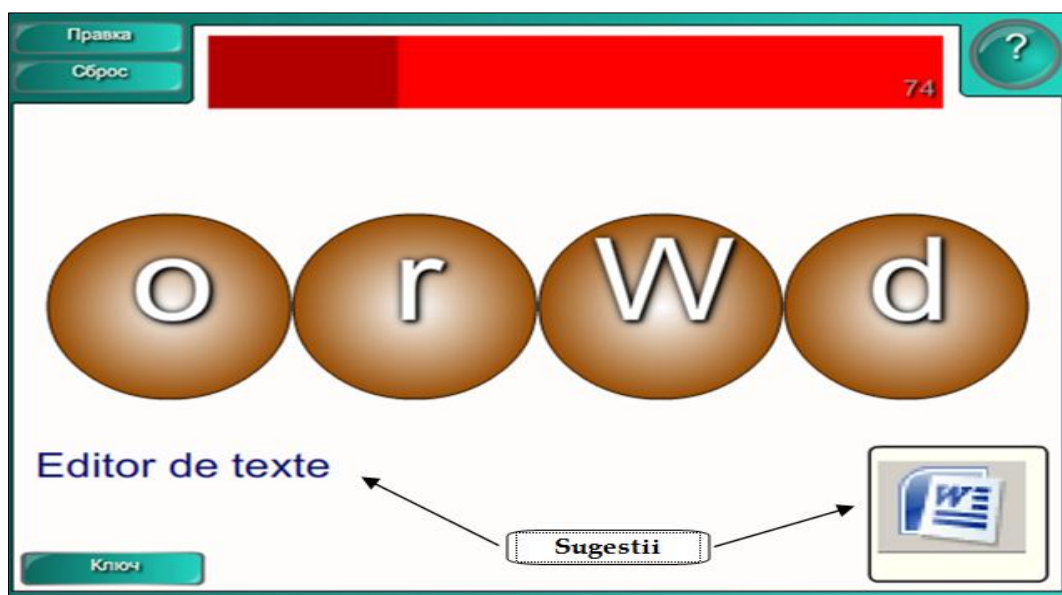


Fig. 4.88. Rezolvarea activității cu activarea butonului Ключ.

15. Activăm butonul **Начало** (Început) pentru a începe activitatea, aceasta a luat start și, cât se poate de rapid, trebuie să aranjăm răspunsul corect;

16. Activăm butonul **Ключ** (Cheie), pentru a afișa sugestia (cheia introducă de noi, în coloana a doua) împreună cu imaginea, dacă este nevoie, Fig. 4.88;

17. Aranjăm, prin tragerea literelor, răspunsul corect și imediat pe ecran apare următoarea informație, Fig. 4.89;

18. Activăm butonul **Следующий** (Următorul);

19. Activăm butonul **Сброс** (Resetare) pentru a reseta activitatea.



Fig. 4.89. Rezultatul activității.

**Remarcă:** Reamintim că datele din șablon le ștergem utilizând tasta **Backspace** și nu **Delete**.

**Exemplul 4.19.** Creați o activitate interactivă, utilizând subcategoria **Выбор изображения** (*Selectarea unei imagini*), la unitatea de curs *Muzica*, în care executând clic pe o imagine, în timp ce acestea automat vor derula, de numit imaginea care s-a oprit pe ecran.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **LAT 2.0 – RU, Занятия** (*Activități*), **Выбор изображения** (*Selectarea unei imagini*).
2. Activăm butonul **Интерактивные средства и мультимедиа** (*Interactiv și multimedia*);
3. Adăugăm, în pagină, un șablon de o culoare oarecare, Fig. 4.90;
4. Activăm butonul **Правка** (*Editare*), pe ecran se afișează imaginea din Fig. 4.91;
5. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, dacă este nevoie, activând opțiunea **Пароль** (*Parolă*) de sub butonul **ОК** și introducem parola personală;
6. Selectăm numărul de imagini necesare, pentru activitatea interactivă, de exemplu, 6 imagini, Fig. 4.91. Avem posibilitate să adăugăm în șablon maximum cu 18 imagini și minimum 3 imagini;

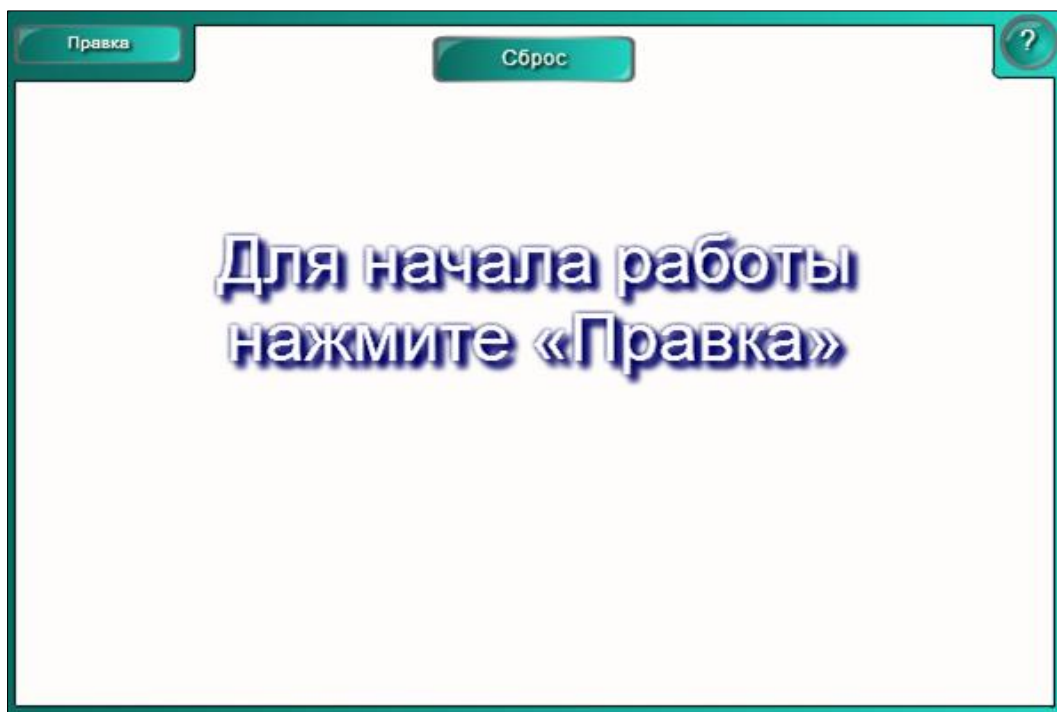


Fig. 4.90. Crearea activității interactive „Выбор изображения”.



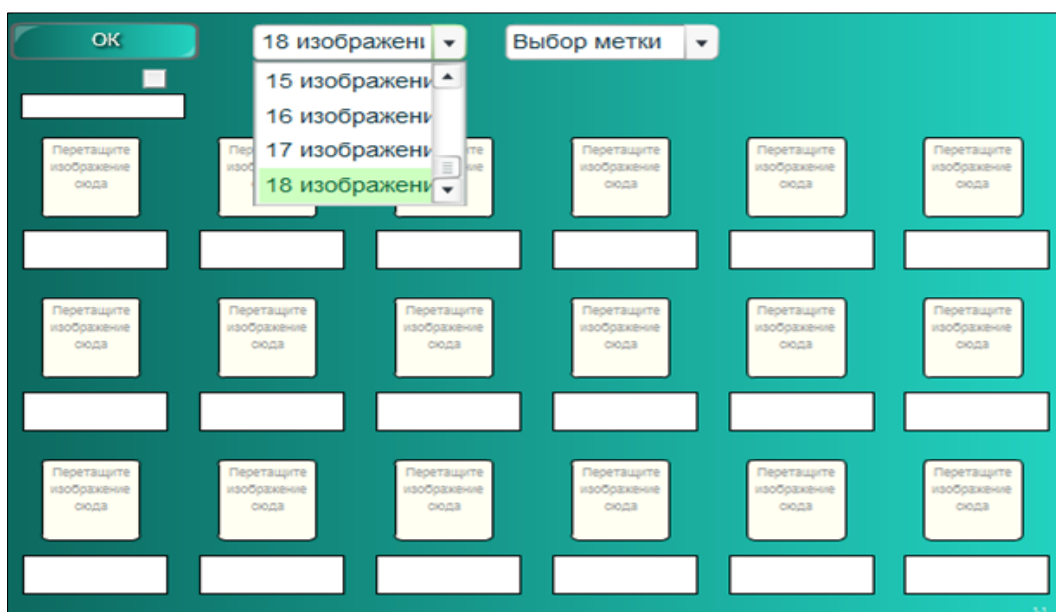


Fig. 4.91. Selectarea numărului de imagini pentru activitate.

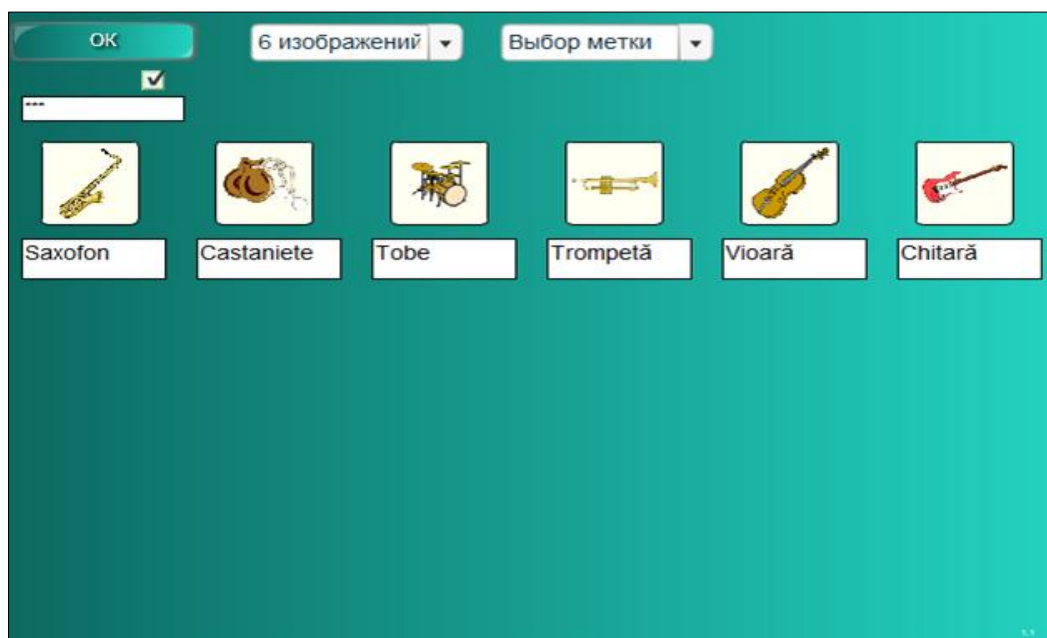


Fig. 4.92. Completarea șablonului cu datele necesare.

7. Selectăm, din câmpul alăturat, una din cele două opțiuni: **Выбор метки** (*Selectarea etichetelor*) sau **Рукописный текст** (*Scrisul de mână*), adică cum introducem răspunsul corect, prin selectarea uneia din cele trei variante propuse la întâmplare sau prin introducerea unui text scris de mână. În cazul în care selectăm a doua opțiune, atunci va trebui să scriem denumirile imaginilor în limba engleză, în caz contrar nu vom putea alege această opțiune;

8. Completăm șablonul cu datele necesare, adăugăm 6 imagini diferite ce țin de unitatea de curs pe care o predăm, de exemplu, *Instrumente muzicale*;

9. Introducem denumirea corectă a instrumentelor muzicale, Fig. 4.92;

10. Activăm butonul **OK**, pentru a lansa activitatea. Pe ecran, la mijlocul șablonului, apar aleator instrumentele muzicale, unul după altul;

11. Executăm clic pe imaginile care derulează pentru a le opri, mai jos apar trei denumiri de instrumente muzicale;

12. Selectăm răspunsul corect, observăm că pe acesta apare semnul bifare de culoare verde , în caz contrar apare semnul cruciuliță de culoare roșie . Dacă s-a dat răspunsul incorect, nu vom putea continua până când răspunsul nu va fi dat corect. La sfârșitul activității, apare o fereastră cu rezultatul obținut, Fig. 4.93;

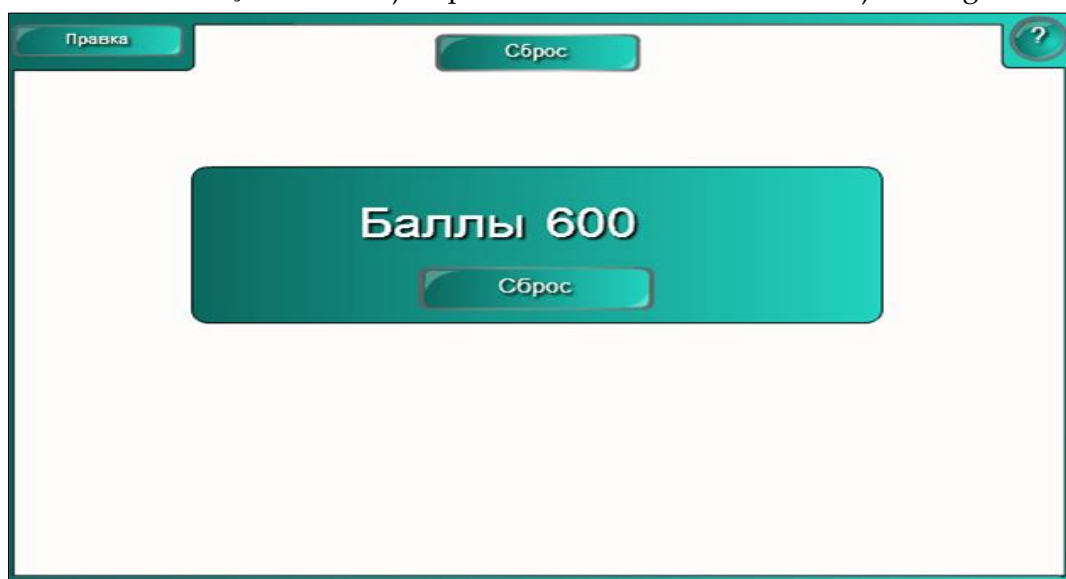


Fig. 4.93. Rezultatul activității.

13. Activăm butonul **Сброс** (Resetare) pentru resetarea activității și repetarea acesteia. Șabloanele predefinite ajută profesorii să creeze rapid și ușor diferite activități interactive, la orice unitate de curs. Anume această activitate interactivă dezvoltă memoria vizuală și păstrează informația despre datele respective un timp îndelungat, față de informația audiată.

**Exemplul 4.20.** Creați un test în care să verificați cunoștințele instruiților, utilizând șabloanele din dosarul **Несколько вариантов ответа** (*Câteva variante de răspuns*), la orice unitate de curs, în care va trebui să alegeți doar un singur răspuns corect din cele patru existente.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm **LAT 2.0 - RU, Занятия** (*Activități*), **Несколько вариантов ответа** (*Câteva variante de răspuns*).

2. Activăm butonul **Интерактивные средства и мультимедиа** (*Interactiv și multimedia*);
3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.94;

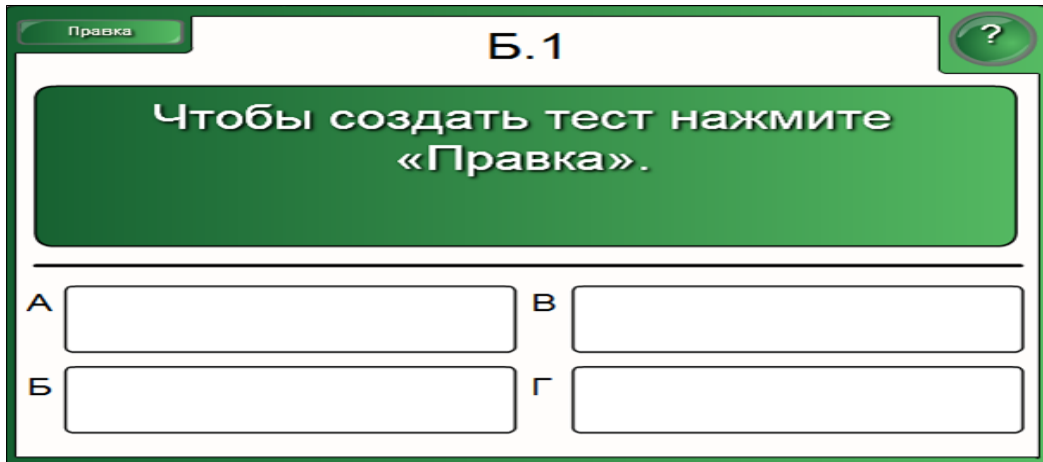


Fig. 4.94. Crearea activității interactive „Несколько вариантов ответа”.

4. Activăm butonul **Помощь** (*Ajutor*), pentru a ne informa cum se creează activitatea respectivă;
5. Activăm butonul **Правка** (*Editare*), apare următoarea interfață, Fig. 4.95;
6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, dacă este nevoie, activând opțiunea **Пароль** (*Parolă*) și introducem parola personală;
7. Selectăm numărul de întrebări din câmpul **Количество вопросов** (*Numărul de întrebări*), de exemplu 4 (avem posibilitate maximum să selectăm 10 întrebări, minimum 1 întrebare), observăm că în stânga-sus au apărut patru file (**Б.1**, **Б.2**, **Б.3** și **Б.4**), corespunzător numărului de întrebări selectate, Fig. 4.95;

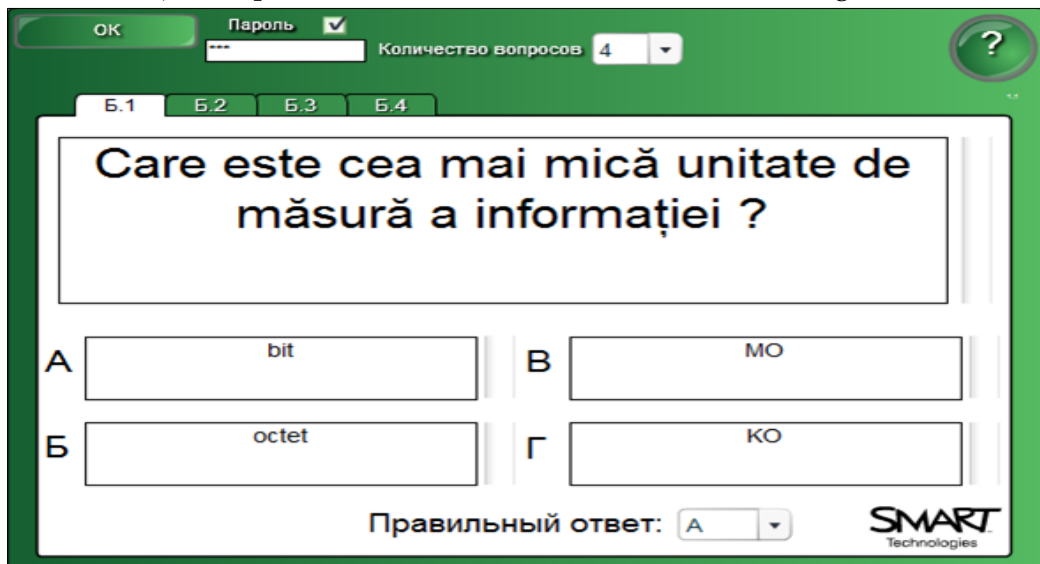


Fig. 4.95. Introducerea primului item și a răspunsurilor respective.

8. Introducem prima întrebare a testului, în fila **Б.1** (fiecare profesor își creează testul în dependență de unitatea de curs (-ele) predată (-e));
9. Introducem răspunsurile, ținând cont că unul dintre ele să fie corect;
10. Indicăm răspunsul corect în câmpul **Правильный ответ** (*Răspuns corect*);
11. Introducem a doua întrebare a testului, în fila **Б.2**;
12. Introducem răspunsurile și, de asemenea, ținând cont că unul dintre ele să fie corect;
13. Indicăm răspunsul corect în câmpul **Правильный ответ** (*Răspuns corect*);
14. Activăm fila **Б.3** și parcurgem pașii de la 11 - 13;
15. Activăm fila **Б.4** și parcurgem pașii de la 11 - 13;
16. Activăm butonul **ОК** pentru a lansa testul, se afișează imaginea din Fig. 4.96 cu prima întrebare a testului;
17. Alegem răspunsul corect, apare o bifă de culoare verde , în caz contrar apare o cruciuliță de culoare roșie
18. Activăm butonul **Следующий** (*Următorul*) pentru a trece la următorul item și astfel procedăm, până răspundem la toate patru întrebări. După ce răspundem la ultima întrebare, în loc de butonul **Следующий** (*Următorul*) apare butonul **Готово** (*Terminare*);

The screenshot shows a test interface with a green border. At the top, there is a button labeled 'Правка' (Edit) on the left, a large green button labeled 'Следующий' (Next) in the center, and a circular button with a question mark '?' on the right. Below this is a large green box containing the question: 'Care este cea mai mică unitate de măsură a informației ?'. Underneath the question, there are four input fields for multiple-choice options, labeled A, B, and Г. Option A is 'КО', B is 'octet', and Г is 'bit'. The 'bit' option is highlighted with a red border and has a green checkmark in the bottom right corner. Option Б is also visible but empty.

Fig. 4.96. Răspunsul corect.

19. Activăm butonul **Готово** (*Terminare*), se afișează imaginea din Fig. 4.97.
20. Activăm butonul **Сброс** (*Resetare*) pentru resetarea activității și repetarea acesteia.



Fig. 4.97. Rezultatul activității.

Testul poate fi alcătuit în funcție de imaginația profesorului și de unitatea de curs pe care o predă.

**Exemplul 4.21.** Creați o activitate interactivă cu 10 evenimente în care să verificați cunoștințele instruiților, utilizând șabloanele din dosarul **Отображение временной шкалы** (*Afișarea cronologiei*), la unitatea de curs Tehnologii informaționale, în care să se dea explicare evenimentelor care au avut loc în anii respectivi.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **LAT 2.0 - RU, Занятия (Lecție), Отображение временной шкалы** (*Afișarea cronologiei*).
2. Activăm butonul **Интерактивные средства и мультимедиа** (*Interactiv și multimedia*);
3. Adăugăm un șablon în pagină, Fig. 4.98;

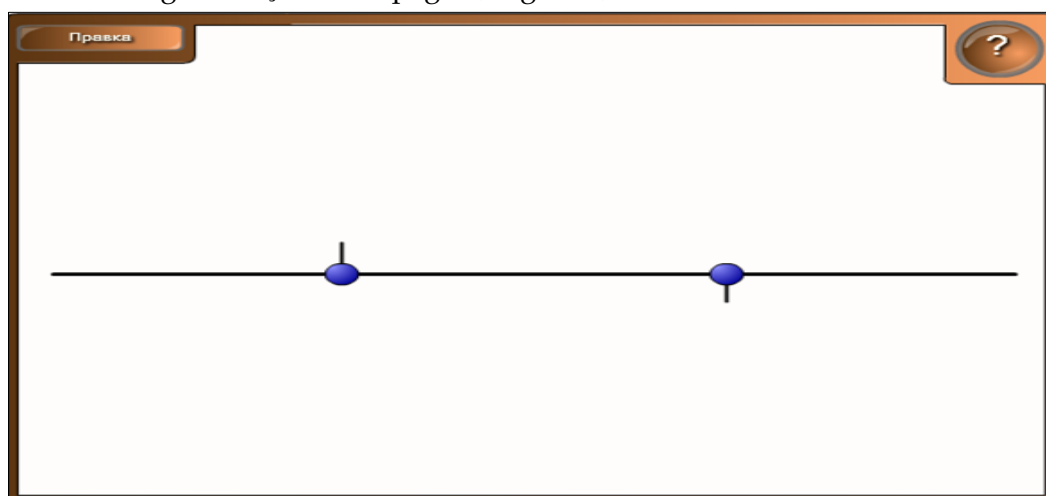


Fig. 4.98. Crearea activității interactive „Отображение временной шкалы”.

4. Activăm butonul **Помощь** (*Ajutor*), dacă este nevoie pentru a ne informa cum se creează activitatea;

5. Activăm butonul **Правка** (*Editare*), se afișează șablonul cu interfața următoare, Fig. 4.99;

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Пароль** (*Parolă*), apoi introducem parola personală, dacă este nevoie;

7. Selectăm numărul de date din cronologia pe care vrem s-o afișăm, de exemplu 10 date (e posibil să alegem maxim 10 date și minimum 2 date);

8. Completăm șablonul cu datele necesare, introducem în coloana **Дата** (*Data*) datele din cronologie, de exemplu, anul sau data calendaristică a companiei **SMART Tehnology** și, respectiv, în coloana **Описание** (*Descriere*) descrierea evenimentului petrecut în acel an, Fig. 4.99;

Дата	Описание
1986	Fondatorul companiei dezvoltă ideea despre Tabla interactivă
1991	Apariția primei Table interactive din lume
1992	Compania SMART semnează acordul strategic cu compania uriașă de calculatoare Intel
1998	SMART lansează Tabla interactivă seria 500
2002	SMART a prezentat SMART Symposium
2003	SMART a prezentat Bridgit data - conferencing software
2005	SMART lansează Tabla interactivă seria 600
2008	SMART prezintă masă interactivă pentru instituțiile preșcolare și instalează a milioana tablă interactivă
2010	SMART prezintă două sisteme interactive de răspuns XE și VE
2011	Numărul de Table interactive instalate a atins cifra de 2 mln, 20 de ani de la apariția primei Table interactive

Fig. 4.99. Completarea șablonului cu datele necesare.

9. Activăm butonul **OK** pentru a lansa activitatea, Fig. 4.100;

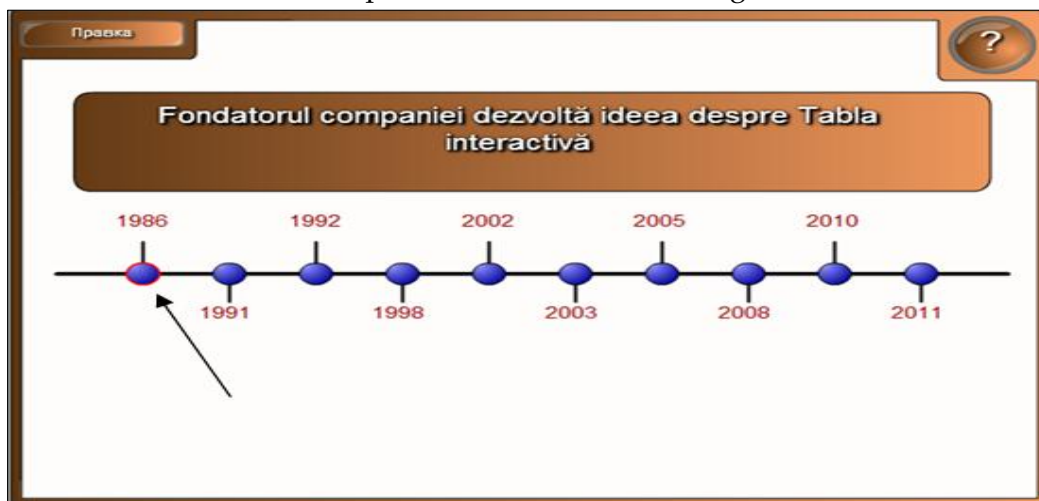


Fig. 4.100. Verificarea răspunsului la evenimentul care a avut loc în 1986.

10. Profesorul începe cu întrebarea, de exemplu: *Ce eveniment a avut loc în anul 1986?* După ce am primit răspunsul, activăm cerculețul corespunzător anului pentru a verifica, Fig. 4.100, Fig. 4.101, executăm încă un clic pe acesta pentru a-l ascunde. De asemenea, procedăm mai departe verificând cunoștințele instruiților punând întrebările respectiv anilor înscriși în activitate;

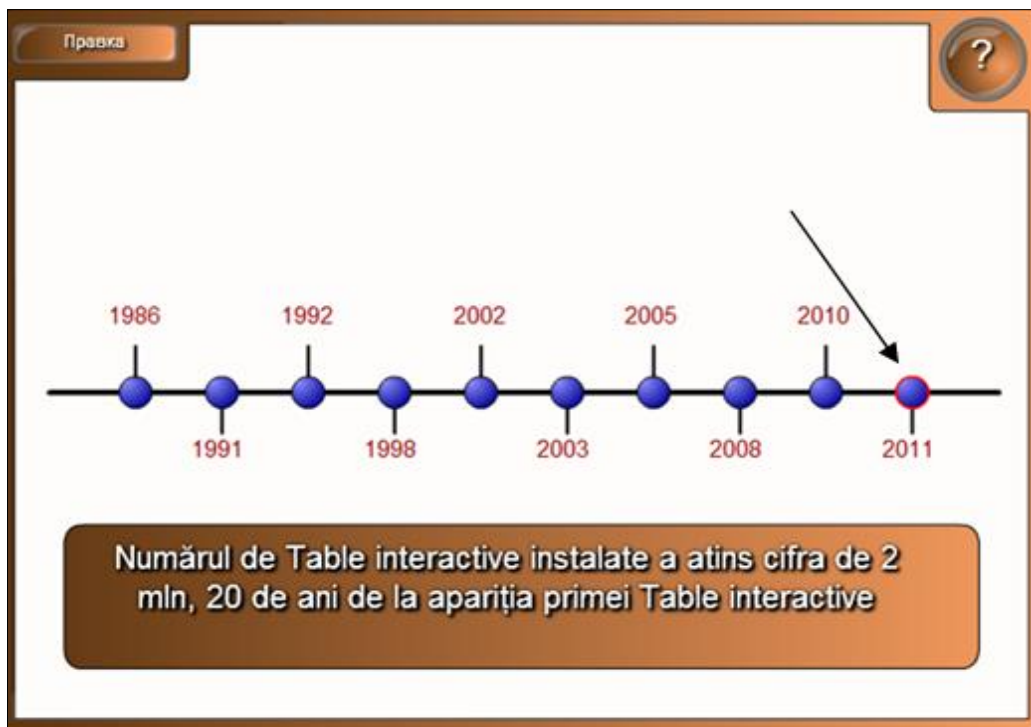


Fig. 4.101. Verificarea răspunsului la evenimentul care a avut loc în 2011.

Din imaginea Fig. 4.100 și Fig. 4.101, observăm că după fiecare an se ascunde un eveniment oarecare. Dacă anul este plasat în partea de sus față de linia orizontală, atunci când se execută clic pe el, pentru a verifica răspunsul, acesta, de asemenea, se plasează în partea de sus și exact așa se întâmplă și cu anii plasați în partea de jos, față de linia orizontală.

Acest șablon e bine de utilizat, la unitățile de curs unde sunt mai multe date, de exemplu, la istorie, la informatică, la geografie, la limbă și literatură română, la limbă rusă etc. În coloana **Дата** (*Data*), de asemenea, avem posibilitate să introducem în loc de an, dată calendaristică.

**Exemplul 4.22.** Creați o activitate interactivă, de sine stătător, cu 10 evenimente, în care să verificați cunoștințele instruiților, utilizând șabloanele din dosarul **Отображение временной шкалы** (*Afișarea cronologiei*), la unitatea de curs pe care o predați, în care să se dea explicație evenimentelor care au avut loc în datele respective, asemănător cu imaginea din Fig. 4.102.

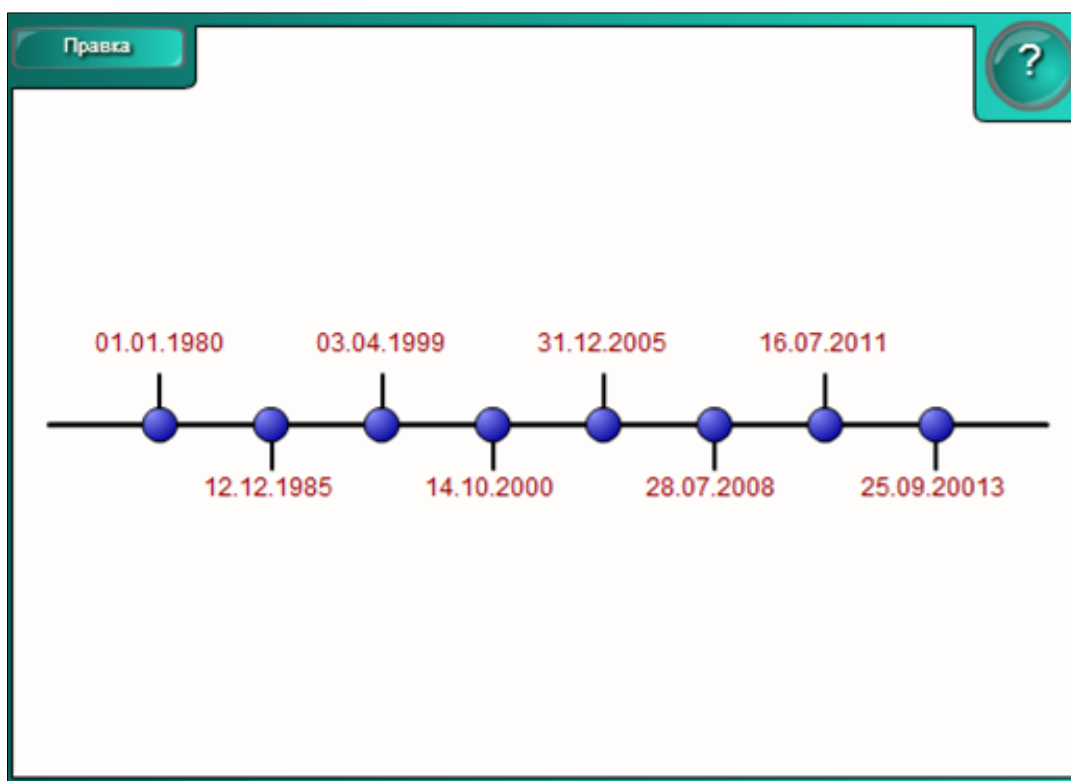


Fig. 4.102. Activitate interactivă „Отображение временной шкалы”.

**Exemplul 4.23.** Creați o activitate interactivă, la unitatea de curs pe care o predați, utilizând șabloanele din dosarul **Пары** (*Pereche*) în care să se găsească perechile de imagini identice printre cele ascunse.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **LAT 2.0 - RU, Занятия** (*Activități*), **Пары** (*Pereche*);
2. Activăm butonul **Интерактивные средства и мультимедиа** (*Interactiv și multimedia*). Activitatea constă în selectarea a câte două imagini identice, ca, ulterior, acestea să dispară de pe ecran;
3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează șablonul cu imaginea din Fig. 4.103, implicit, cu 2 perechi de cuburi. Cuburile e bine să le numerotăm, deoarece cifra ne ajută mai rapid să memorăm unde se găsește imaginea respectivă;
4. Activăm butonul **Помощь** (*Ajutor*), dacă este nevoie;
5. Activăm butonul **Правка** (*Editare*), se afișează șablonul cu următoarea interfață, Fig. 4.104;
6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Пароль** (*Parolă*), apoi introducem parola personală, dacă este nevoie;



7. Activăm opțiunea **Отобразить номера элементов** (Afișează numărul elementelor) în caz că vrem ca pe cuburi să fie afișate numere. Numerele le afișăm pentru a reține, mai ușor, unde este ascunsă imaginea respectivă;

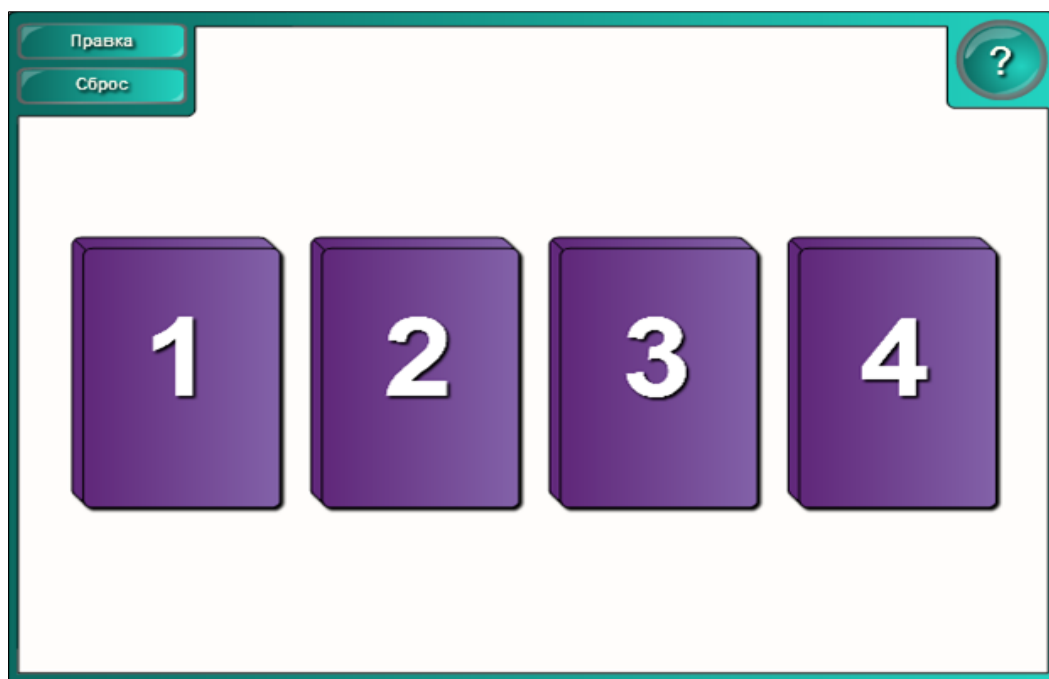


Fig. 4.103. Crearea activității interactive „Пары”.



Fig. 4.104. Completarea șablonului cu datele necesare.

8. Selectăm numărul de perechi din câmpul **Количество пар** (*Numărul de perechi*), de exemplu, 5 perechi (avem posibilitate să selectăm maximum 12 perechi și minimum 2 perechi);

9. Completăm șablonul cu datele necesare, inserăm imaginile în așa mod ca să fie identice, două câte două;

10. Activăm opțiunea **Удалить изображение** (*Ștergere imagine*), apoi clic pe imaginea care vrem să o ștergem, în caz că am greșit, dacă este nevoie;

11. Activăm butonul **ОК** pentru a lansa activitatea, pe ecran apare următoarea imagine, Fig. 4.105. Numerele pe cuburi sunt afișate datorită comenzii **Отобразить номера элементов** (*Afișează numărul elementelor*), sub aceste numere sunt ascunse imaginile recent adăugate;

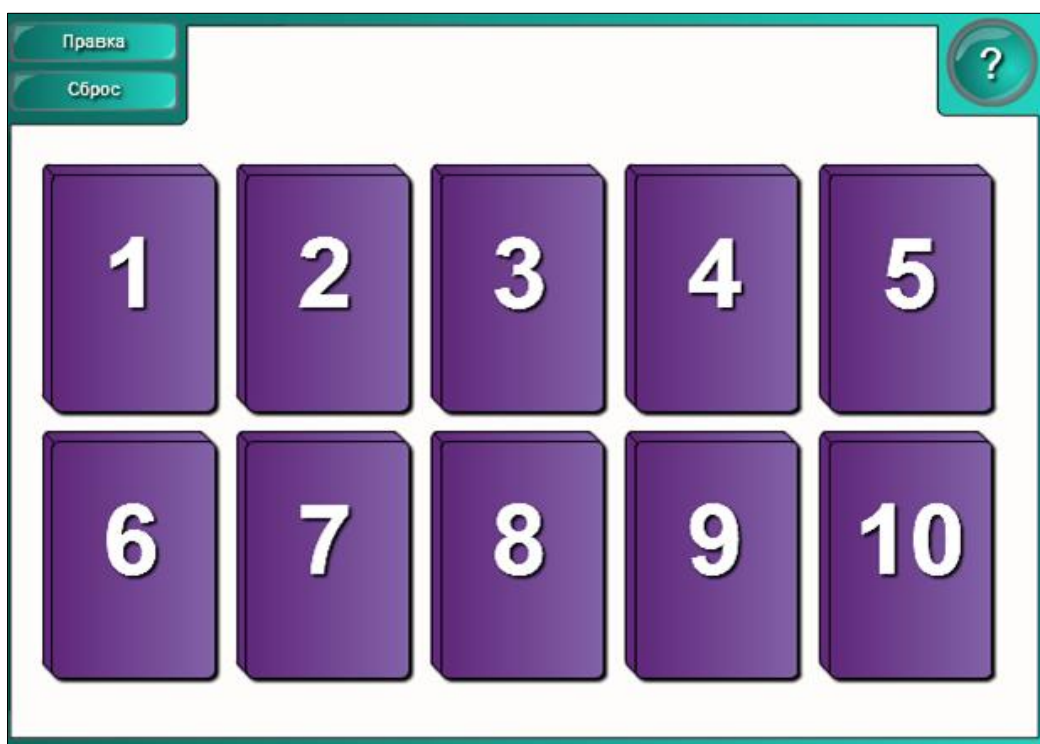


Fig. 4.105. Lansarea activității „Пары”.

12. Executăm clic pe două cuburi și, dacă nimerim peste două imagini identice, ele dispar, Fig. 4.106 (*imagini identice*). În Fig. 4.107 se vede cum imaginile identice au dispărut, în caz contrar cuburile se restabilesc la forma inițială;

13. Continuăm exact așa până dispar toate perechile de imagini, apoi se afișează rezultatul, Fig. 4.108.

14. Activăm butonul **Сброс** (*Resetare*) pentru resetarea activității și repetarea acesteia. Această activitate ajută foarte mult la antrenarea memoriei.

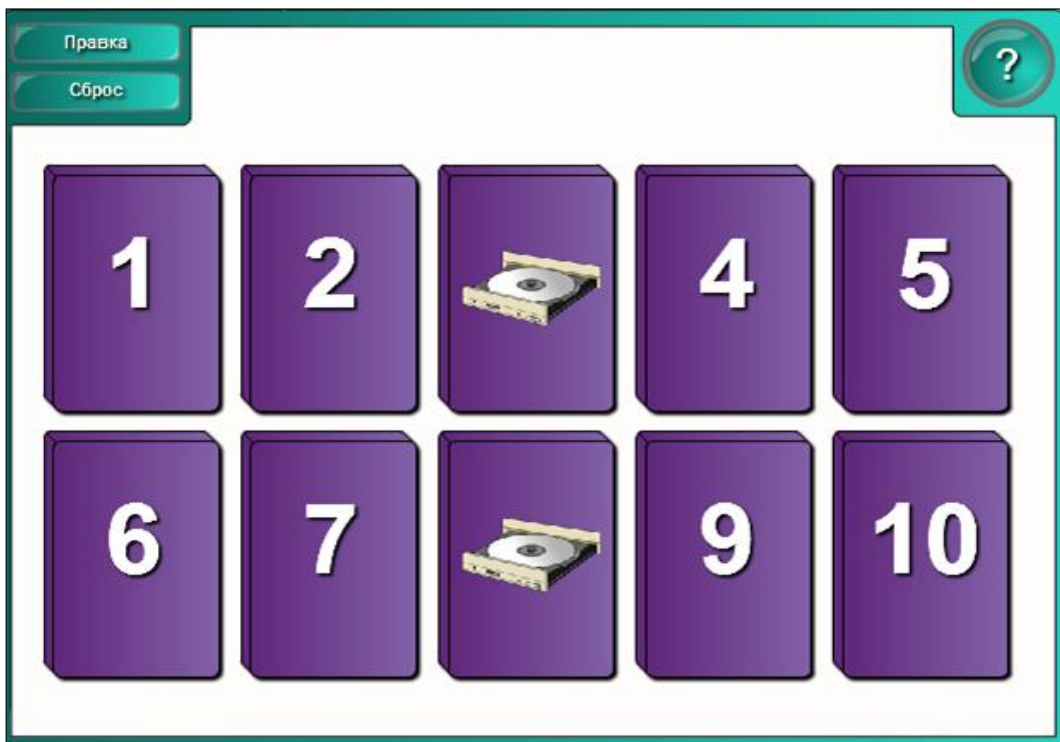


Fig. 4.106. Activarea a două imagini identice.

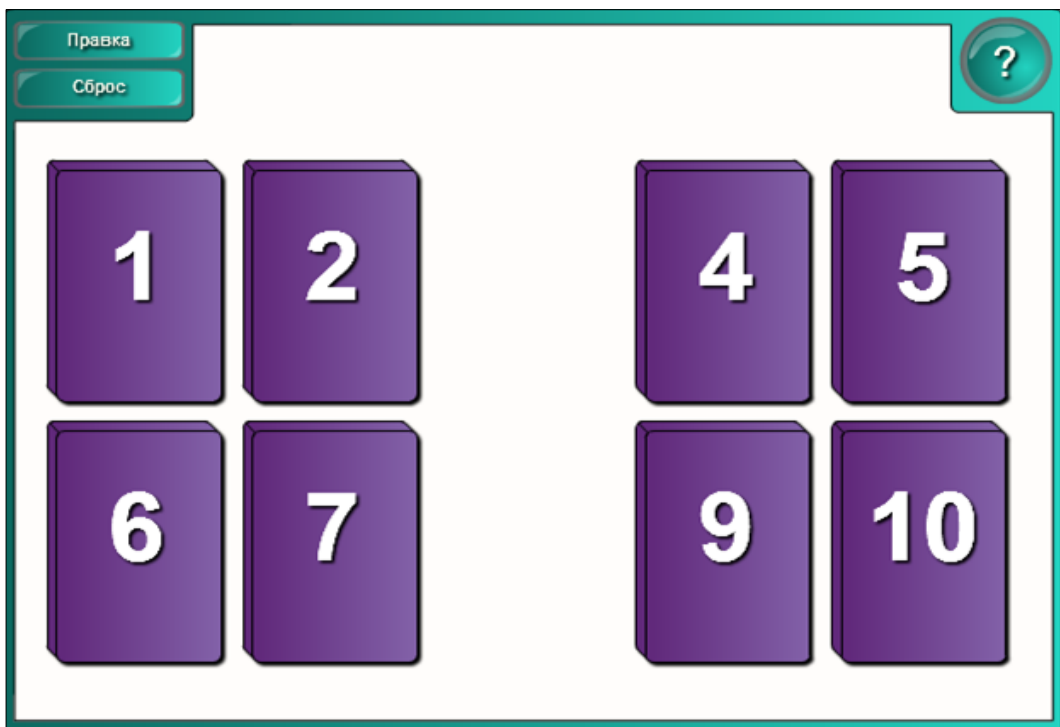


Fig. 4.107. Dispariția imaginilor identice.

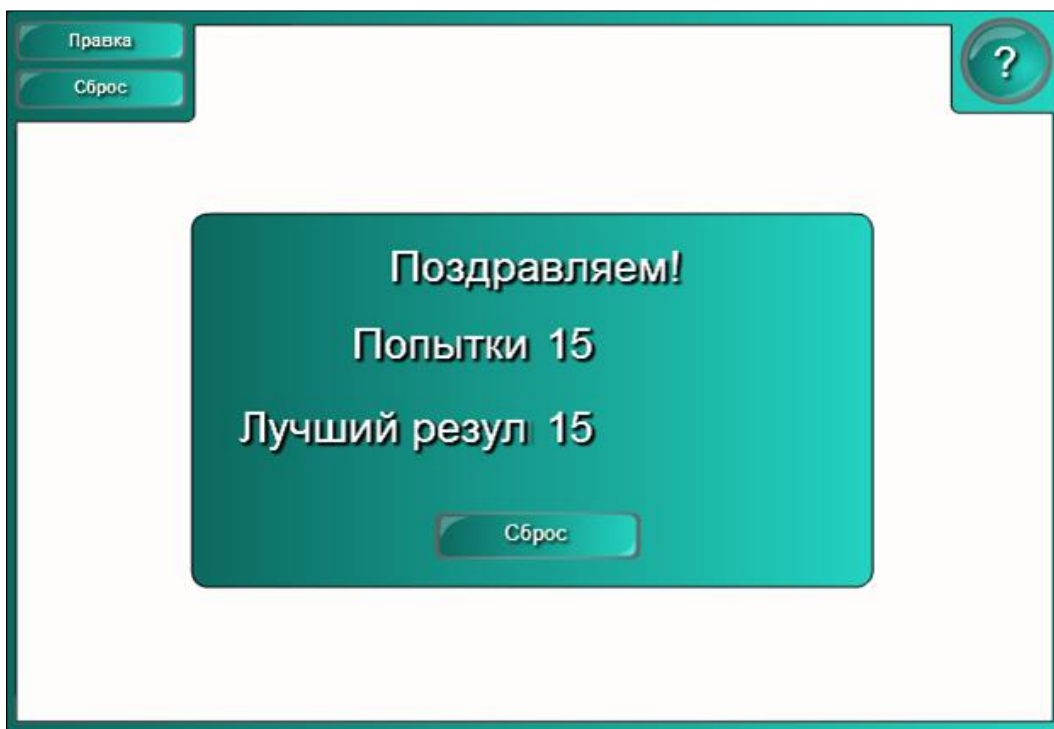


Fig. 4.108. Rezultatul activității.

**Exemplul 4.24.** Creați o activitate interactivă, la orice unitate de curs, utilizând șabloanele din dosarul **Отображение заметок** (*Note de afișare*) care ne va ajuta să verificăm cunoștințele instruiților etc.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **LAT 2.0 - RU, Занятия** (*Activități*), **Отображение заметок** (*Note de afișare*). Activitatea constă în activarea pe rând a butoanelor cu cifre, pentru ca pe ecran să apară întrebarea despre care va trebui să se dea răspunsul necesar sau în cazul în care avem nevoie de a înscrie un plan al unei lecții, un plan al unui articol la o conferință sau să afișăm întrebarea sau tema pe care instruitul trebuie să o explice etc.;

2. Activăm butonul **Интерактивные средства и мультимедиа** (*Interactiv și multimedia*);

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.109, implicit, în stânga sunt plasate 5 butone numerotate;

4. Activăm butonul **Помощь** (*Ajutor*), dacă este nevoie;

5. Activăm butonul **Правка** (*Editare*), se afișează șablonul cu interfața următoare, Fig. 4.110;

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Пароль** (*Parolă*), apoi introducem parola personală, dacă este nevoie;

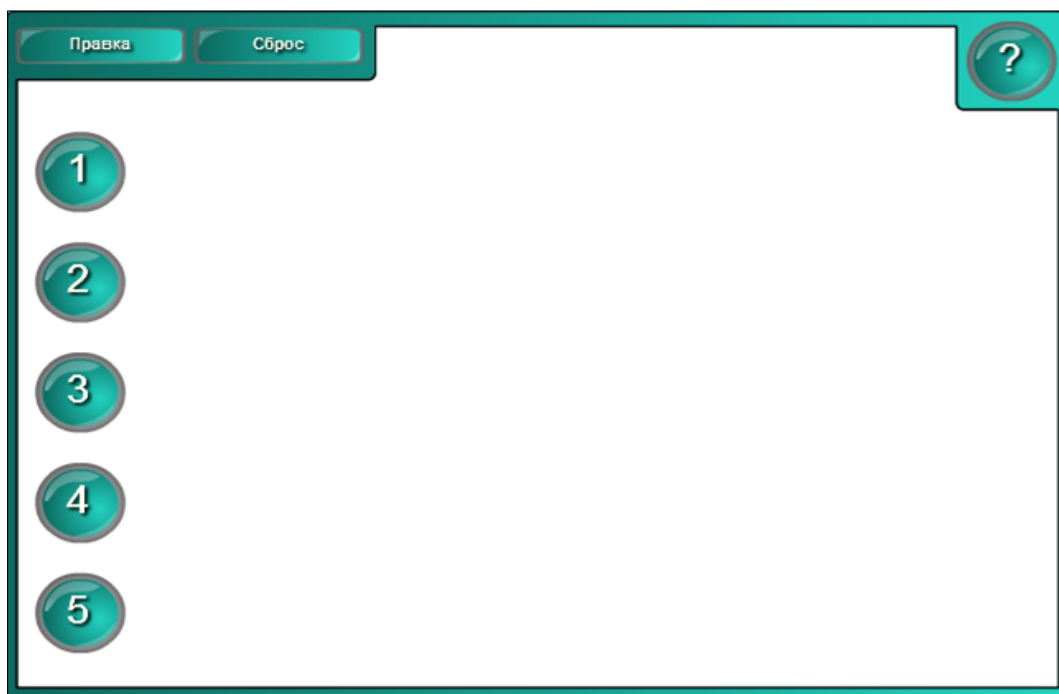


Fig. 4.109. Crearea activității interactive „Отображение заметок”.

7. Completăm șablonul, introducem întrebările necesare, Fig. 4.110;

Fig. 4.110. Completarea șablonului cu datele necesare.

8. Activăm butonul **OK** pentru a lansa activitatea, pe ecran apare exact imaginea din Fig. 4.109;

9. Executăm clic pe butonul cu cifra 1, se afișează prima întrebare, apoi după ce primim răspunsul respectiv, activăm butonul cu cifra 2, pentru ca să afișăm întrebarea a doua și așa mai departe, până afișăm toate întrebările, Fig. 4.111. De asemenea, instruitul poate să-și aleagă cifra care el dorește pentru a răspunde la întrebare, nu este obligat să respecte ordinea consecutivității;

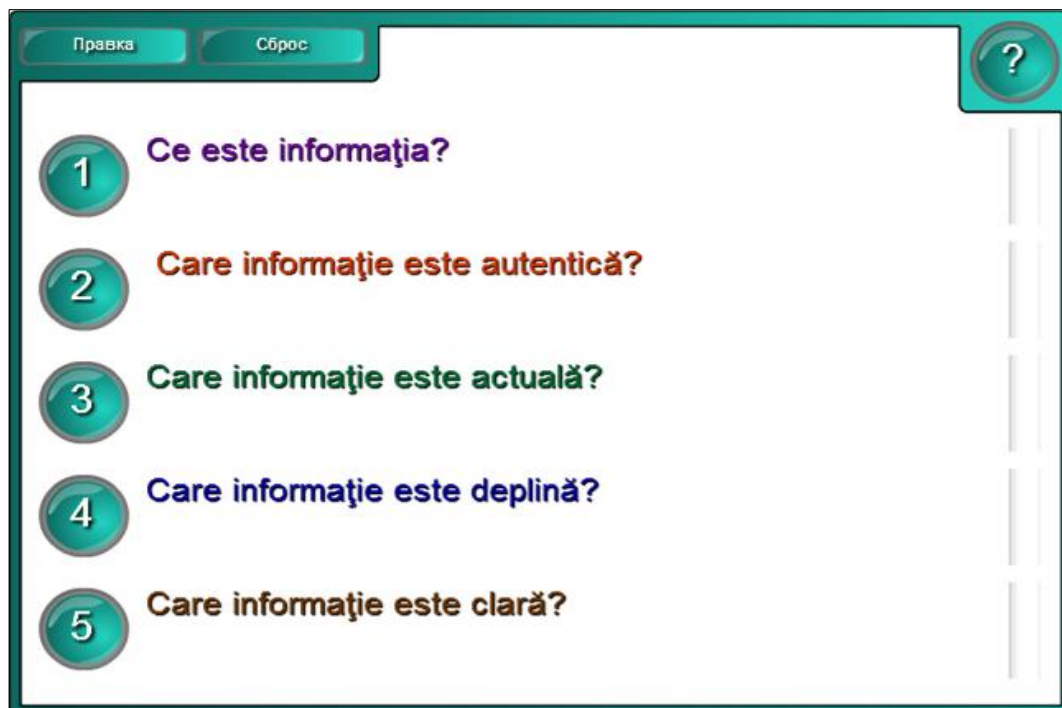


Fig. 4.111. Afișarea întrebărilor.

10. Activăm butonul **Сброс** (*Resetare*) pentru resetarea activității.

Activitatea interactivă **Отображение заметок** (*Note de afișare*) o putem utiliza atât în cazul în care profesorul explică tema, conform unui plan, cât și în cazul în care trec la răspuns câțiva instruiți, de asemenea, în cazul unui training sau a unei conferințe etc.

**Exemplul 4.25.** Creați o activitate interactivă, utilizând șabloanele din dosarul **Мозаика** (*Mozaica*) la unitatea de curs pe care o predați.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **LAT 2.0 – RU, Занятия** (*Activități*), **Мозаика** (*Mozaica*). Activitatea constă în activarea unui element în care este introdus un text, în urma căruia să apară imaginea corespunzătoare acestuia;

2. Activăm butonul **Интерактивные средства и мультимедиа** (*Interactiv și Multimedia*);

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.112, implicit, apare *Mozaica* de mărimea 2x4, formată din 8 elemente cu culori aleatoare;

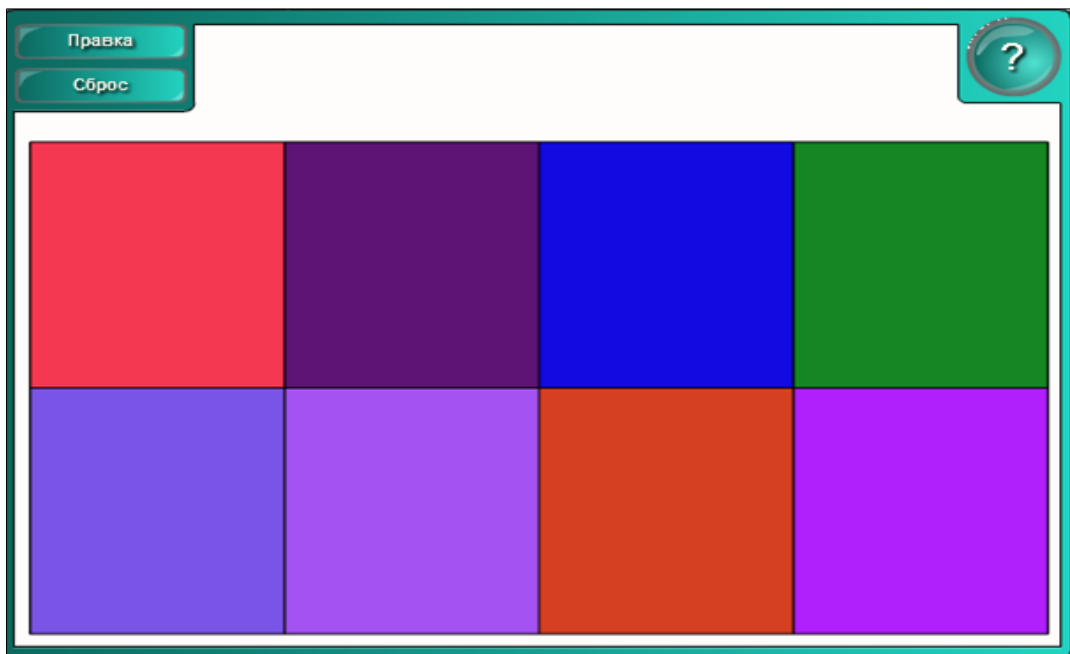


Fig. 4.112. Crearea activității interactive „Мозаика”.

4. Activăm butonul **Помощь** (*Ajutor*), dacă este nevoie;
5. Activăm butonul **Правка** (*Editare*), se afișează un șablon, ce conține următoarele file: **Мозаика** (*Mozaica*), **Текст** (*Text*), **Объекты** (*Obiecte*), **Параметры** (*Opțiuni*), Fig. 4.113;

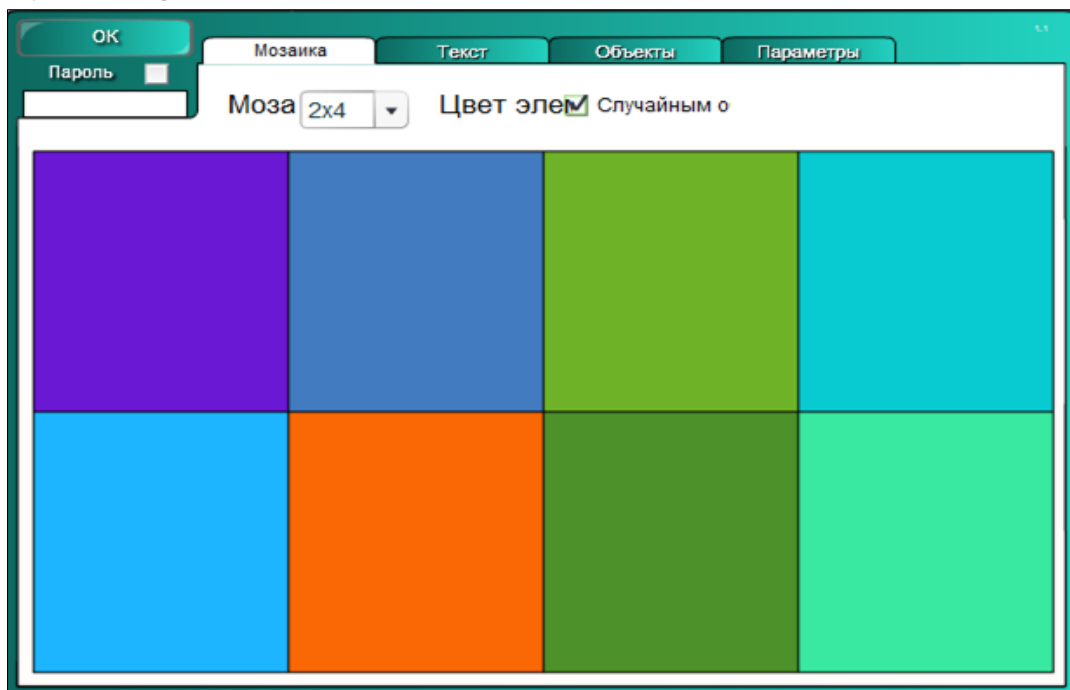


Fig. 4.113. Completarea filei Мозаика cu datele necesare.

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Пароль** (*Parolă*), apoi introducem parola personală, dacă este nevoie;

7. Activăm fila **Мозаика** (*Mozaica*) și selectăm dimensiunile ei, de exemplu 2x4 (e posibil de la 2x4 până la 5x7 maximum);

8. Selectăm culorile necesare activând opțiunea **Цвет элемента** (*Culoarea elementului*) de câte ori dorim, culorile apar aleator (executând clic de mai multe ori pe această opțiune);

9. Activăm fila **Текст** (*Text*), bifăm opțiunea **Текст** (*Text*) pentru ca să se afișeze câmpurile **Шрифт** (*Font*) și **Размер** (*Dimensiune*), Fig. 4.114;

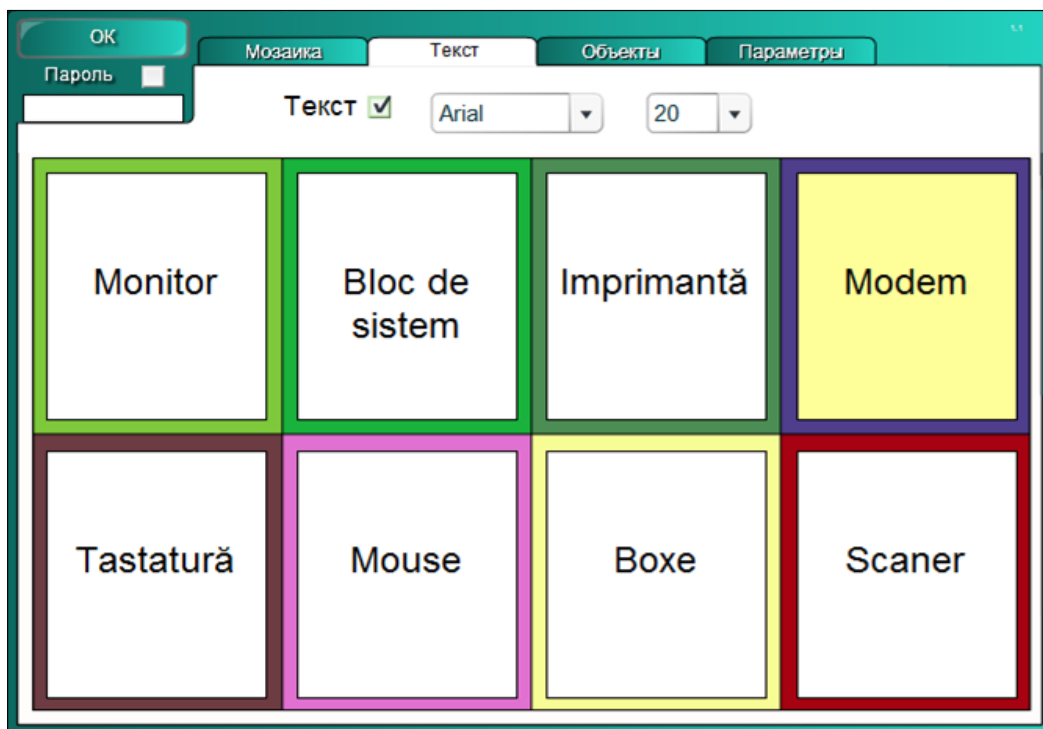


Fig. 4.114. Completarea filei *Текст* cu datele necesare.

10. Completăm șablonul cu datele necesare, introducem textul necesar în celulele respective, de diferite culori;

11. Selectăm Fontul (Arial sau Comic Sans) și dimensiunea caracterelor de la 12 puncte (pt) până la 50 de puncte (pt), observăm că se formatează toate caracterele din șablon automat, fără a le selecta, Fig. 4.114;

12. Activăm fila **Объекты** (*Obiecte*), Fig. 4.115;

13. Completăm șablonul cu datele necesare, inserăm imaginile din **Gallery** (*Galerie*) sau din dosarul **My Content** (*Conținutul meu*), dacă sunt adăugate anterior sau dintr-un dosar de pe calculator, redimensionându-le până la mărimea celu-



lei, Fig. 4.115. De asemenea, avem posibilitate să inserăm și alte obiecte în afară de imagini: fișiere de sunet, animație etc.;



Fig. 4.115. Completarea filei *Объекты* cu datele necesare.

14. Selectăm, pe rând, fiecare imagine în parte și îi indicăm ordinea **На задний план** (*Trimitere în ultimul plan*), pentru ca imaginea să nu apară deasupra șablonului;

15. Activăm fila **Параметры** (*Opțiuni*) pentru a stabili parametrii necesari, Fig. 4.116;

16. Activăm opțiunea **Взаимодействие** (*Interacțiune*) pentru a avea acces la modificarea proprietăților imaginii, în caz contrar, imaginea rămâne neschimbată;

17. Selectăm din câmpul **Выбор мозаики** (*Selectare Mozaica*) una din comenzile propuse, care permit deschiderea *Mozaicii* după cum noi dorim sau aleatoriu. Dacă alegem prima opțiune, atunci vom avea posibilitate singuri să dirijăm activitatea, adică să executăm clic pe *Mozaica* care dorim, în caz contrar apare un buton cu numele **Случайным образом** (*Aleatoriu*), pe care vom activa și aleatoriu se va afișa *Mozaica* în celulă;

18. Activăm opțiunea **Ответить** (*Răspuns*) în caz că vrem să apară cuvântul **Проверка** (*Verificare*) în șablon;

19. Activăm butonul **ОК** pentru a lansa activitatea, pe ecran apare imaginea din Fig. 4.117;

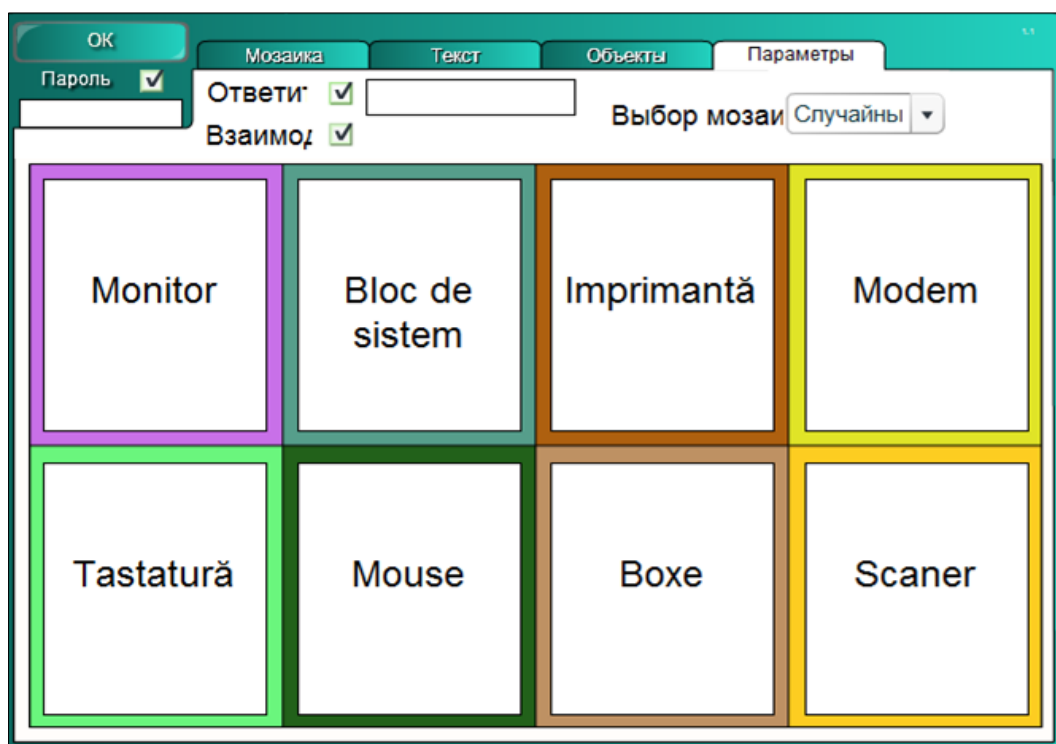


Fig. 4.116. Stabilirea parametrilor necesari în fila Параметры.



Fig. 4.117. Lansarea activității interactive.

20. Activăm butonul **Случайным образом** (*Aleatoriu*), se descoperă o imagine oarecare, după care conversăm pe tema acestei imagini cu instruiții. În continuare, activăm încă de atâtea ori până le descoperim pe toate imaginile și, de asemenea, punem în discuție, pe rând, imaginile descoperite.

21. Activăm butonul **Сброс** (*Resetare*) pentru a reseta activitatea și pentru a o începe de la început, dacă este nevoie.

Activitatea interactivă **Мозаика** (*Mozaica*) se utilizează în calitate de demonstrare, de studiere a unor imagini ce țin de unitatea de curs pe care o predăm. Asemenea activități, pot fi create la orice unitate de curs utilizând diverse imagini.

**Exemplul 4.26.** Creați o activitate interactivă, la unitatea de curs *Informatica*, utilizând șabloanele din dosarul **Сортировка вихрей - текст** (*Vârtej sortare - text*) în care să identificați *Dispozitivele de introducere* și *Dispozitivele de redare a datelor* (prezentate prin **text**).

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **LAT 2.0 - RU, Занятия** (*Activitate*), **Сортировка вихрей - текст** (*Vârtej sortare-text*). Activitatea constă în identificarea *Dispozitivelor de introducere* și a *Dispozitivelor de redare a datelor*, introducând în șablon doar *Text*;

2. Activăm butonul **Интерактивные средства и мультимедиа** (*Interactiv și multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.118, care conține butonul **Правка** (*Editare*), **Помощь** (*Ajutor*) și **Сброс** (*Resetare*) cu aceleași funcții descrise anterior;

4. Activăm butonul **Помощь** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Закрыть** (*Închidere*);

5. Activăm butonul **Правка** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare, se afișează un șablon, ce conține următoarele opțiuni: *Parola*, *Numele primului grup* și *Numele grupului al doilea*, Fig. 4.119;

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Пароль** (*Parolă*), apoi introducem parola, dacă este nevoie;

7. Completăm șablonul cu datele necesare, introducem *Numele primului grup* și *Numele grupului al doilea*, de exemplu: *Intrare* și *Redare*;

8. Activăm opțiunea din dreapta-sus (butonul de validare), ca vârtejurile să se rotească în timpul activității, în caz contrar rămân neschimbate;

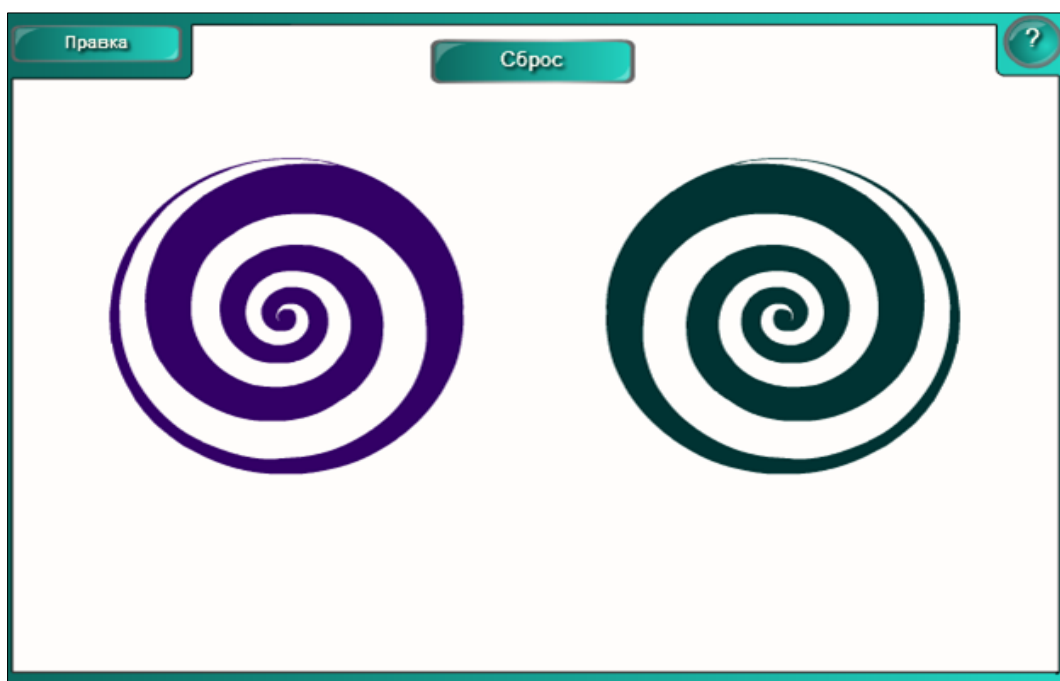


Fig. 4.118. Crearea activității interactive „Сопоставка вухпеў-мексн”.

9. Introducem pe orizontală denumirile dispozitivelor, conform numerotării, selectăm categoria respectivă din care acestea fac parte, Fig. 4.119;

1	Intrare	Intrare	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Redare		
1	Tastatură	Intrare	▼
3	Mouse	Intrare	▼
5	Scanner	Intrare	▼
7	Camera video	Intrare	▼
9	Microfon	Intrare	▼
11	Imprimantă	Redare	▼
13	Videoproiect.	Redare	▼
15	Joystick	Intrare	▼
2	Tabletă	Intrare	▼
4	Aparat foto	Intrare	▼
6	Monitor	Redare	▼
8	Difuzor	Redare	▼
10	Ploter	Redare	▼
12	Tablă interac.	Intrare	▼
14	GIS	Intrare	▼
16	Creion optic	Intrare	▼

Fig. 4.119. Completarea șablonului cu datele necesare.

10. Activăm butonul OK pentru a lansa activitatea, pe ecran apare imaginea din Fig. 4.120;

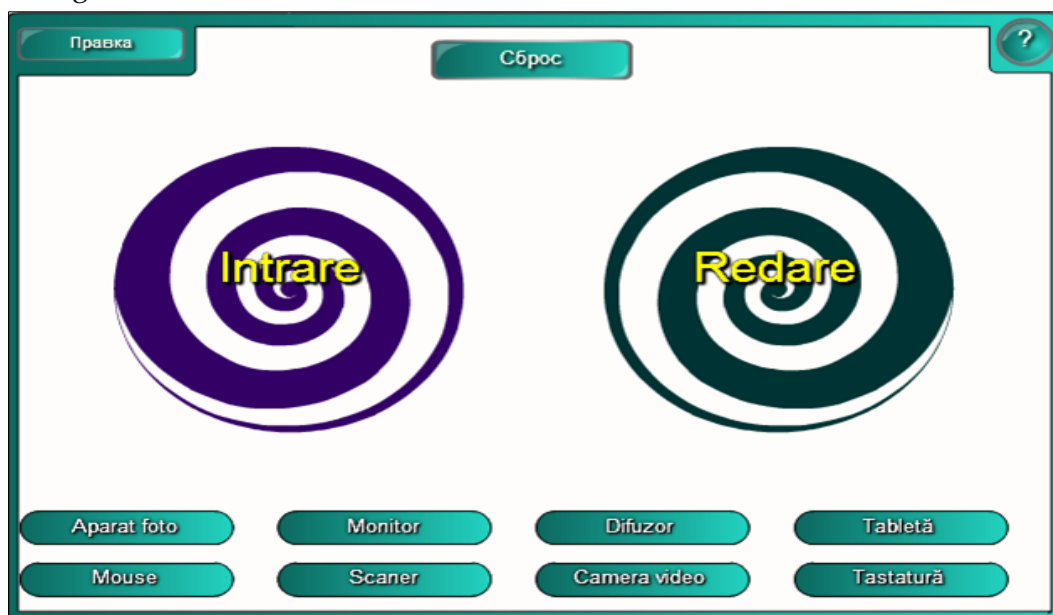


Fig. 4.120. Lansarea activității interactive.

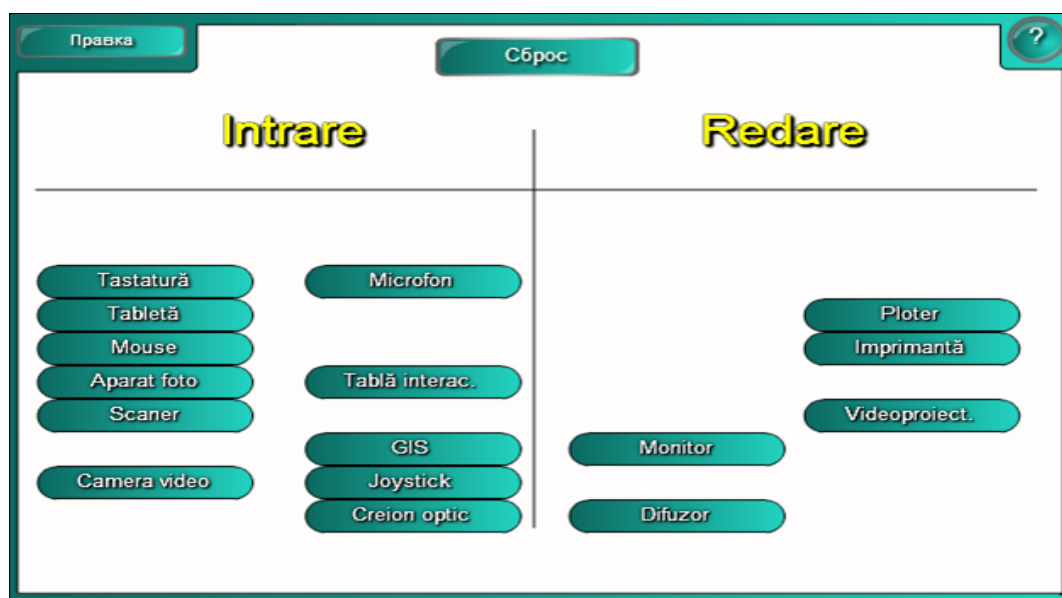


Fig. 4.121. Rezultatul activității.

11. Tragem numele dispozitivului în categoria din care considerăm că face parte și, dacă e corect, adică corespunde categoriei, dispare de pe ecran, în caz contrar se întoarce la locul inițial. Reamintim că la *tabla interactivă* pot lucra concomitent doi instruiți, deoarece aceasta poate fi configurată ca să funcționeze atât la o atingere, cât și la atingeri multiple. După ce am terminat de rezolvat activitatea, pe ecran se afișează următoarea imagine cu rezultatul obținut, Fig. 4.121;

12. Activăm butonul **Сброс** (*Resetare*) pentru resetarea activității. Activitatea interactivă **Сортировка вихрей - текст** (*Vârtej sortare - text*) se utilizează în calitate de identificare a datelor din orice unitate de curs pe care o predăm.

**Exemplul 4.27.** Creați o activitate interactivă, de sine stătător, la unitatea de curs *Matematica*, utilizând șabloanele din dosarul **Сортировка вихрей - текст** (*Vârtej sortare - text*) în care să identificați numerele pare și numerele impare, activitatea fiind asemănătoare cu cea din Fig. 4.122 și Fig. 4.123.

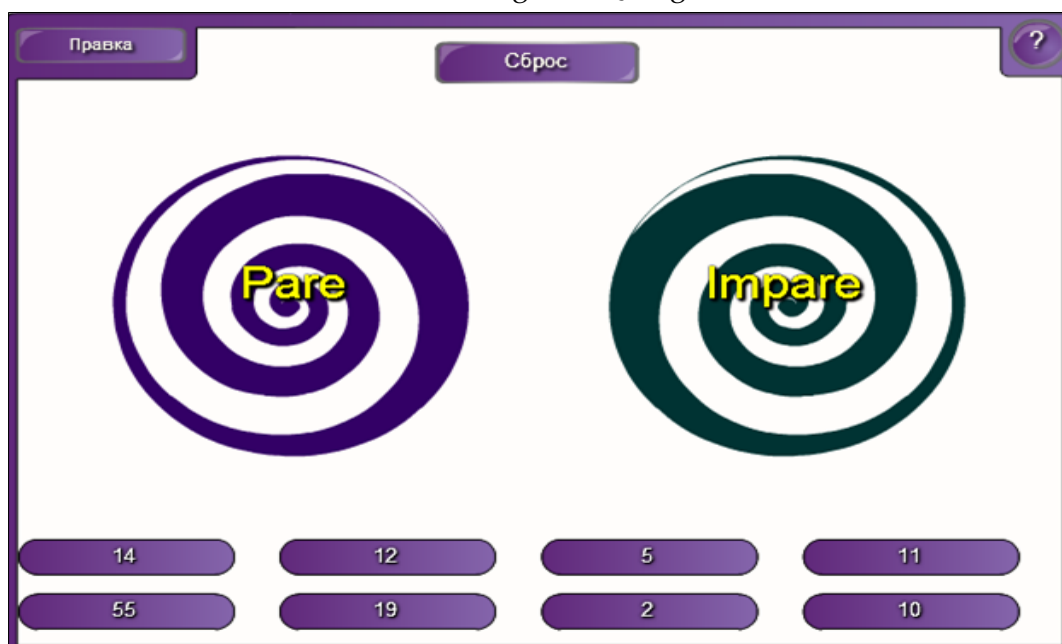


Fig. 4.122. Identificarea numerelor Pare și a numerelor Impare.

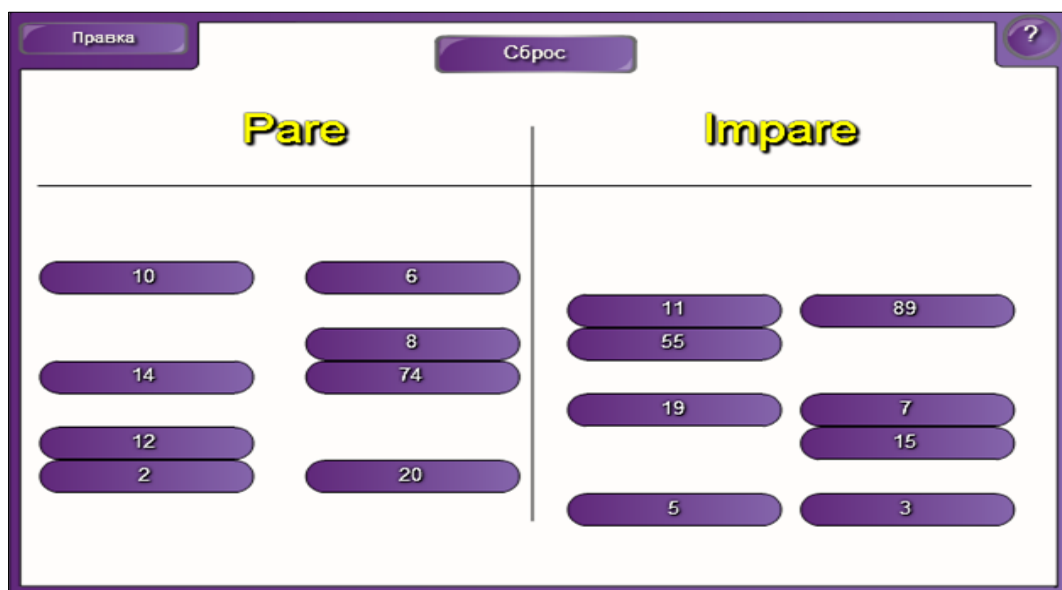


Fig. 4.123. Rezultatul activității.

**Exemplul 4.28.** Creați o activitate interactivă, la unitatea de curs *Informatica*, utilizând șabloanele din dosarul **Сортировка вихрей - изображение** (*Vârtej sortare - imagine*), în care să identificați *Dispozitivele de introducere* și *Dispozitivele de redare a datelor* (prezentate prin *imagine*).

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **LAT 2.0 - RU, Занятия** (*Activități*), **Сортировка вихрей - изображение** (*Vârtej sortare - imagine*). Activitatea constă în identificarea imaginilor *Dispozitivelor de introducere* și a *Dispozitivelor de redare a datelor*, introducând în șablon doar *imagine*, față de exemplul 4.26 unde se introduce *text*;

2. Activăm butonul **Интерактивные средства и мультимедиа** (*Interactiv și multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.124, care conține, de asemenea, aceleași butoane **Правка** (*Editare*), **Помощь** (*Ajutor*) și **Сброс** (*Resetare*) cu aceleași funcții descrise anterior;

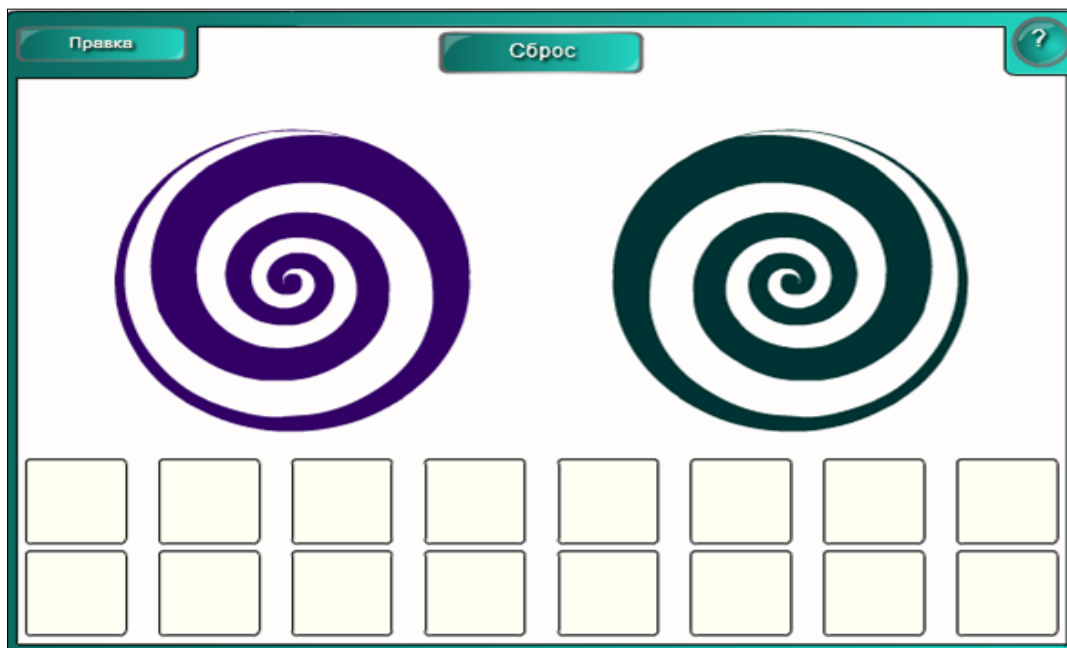


Fig. 4.124. Crearea activității interactive „Сортировка вихрей - изображение”.

4. Activăm butonul **Помощь** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Закрывать** (*Închidere*);

5. Activăm butonul **Правка** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare, se afișează un șablon ce conține următoarele opțiuni: *Parola*, *Numele primului grup*, *Numele grupului doi* și *Numărul de imagini*, Fig. 4.125;



Fig. 4.125. Completarea șablonului cu datele necesare.

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Пароль** (*Parolă*), apoi introducem parola, dacă este nevoie;

7. Completăm șablonul cu datele necesare, introducem *Numele primului grup* și *Numele grupului al doilea*, exact ca și în cazul precedent;

8. Selectăm numărul de imagini, de exemplu, 8 (se permite maximum 16 imagini și minimum 1 imagine);

9. Activăm opțiunea din dreapta-sus (butonul de validare), ca vârtejurile să se rotească în timpul activității, în caz contrar rămân neschimbate;

10. Adăugăm imaginile respective, selectăm categoria respectivă din care acestea fac parte;

11. Activăm butonul **OK** pentru a lansa activitatea, pe ecran apare imaginea din Fig. 4.126;

12. Tragem imaginile în categoria din care considerăm că face parte și, dacă e corect, atunci acesta dispare de pe ecran, în caz contrar se întoarce la locul inițial. După ce am terminat activitatea, pe ecran se afișează următoarea imagine, Fig. 4.127;

13. Activăm butonul **Сброс** (*Resetare*) pentru resetarea activității.

Activitatea interactivă **Сортировка вихрей - изображение** (*Vârtej sortare - imagine*) se utilizează în calitate de identificare a imaginilor din orice unitate de curs pe care o predăm.



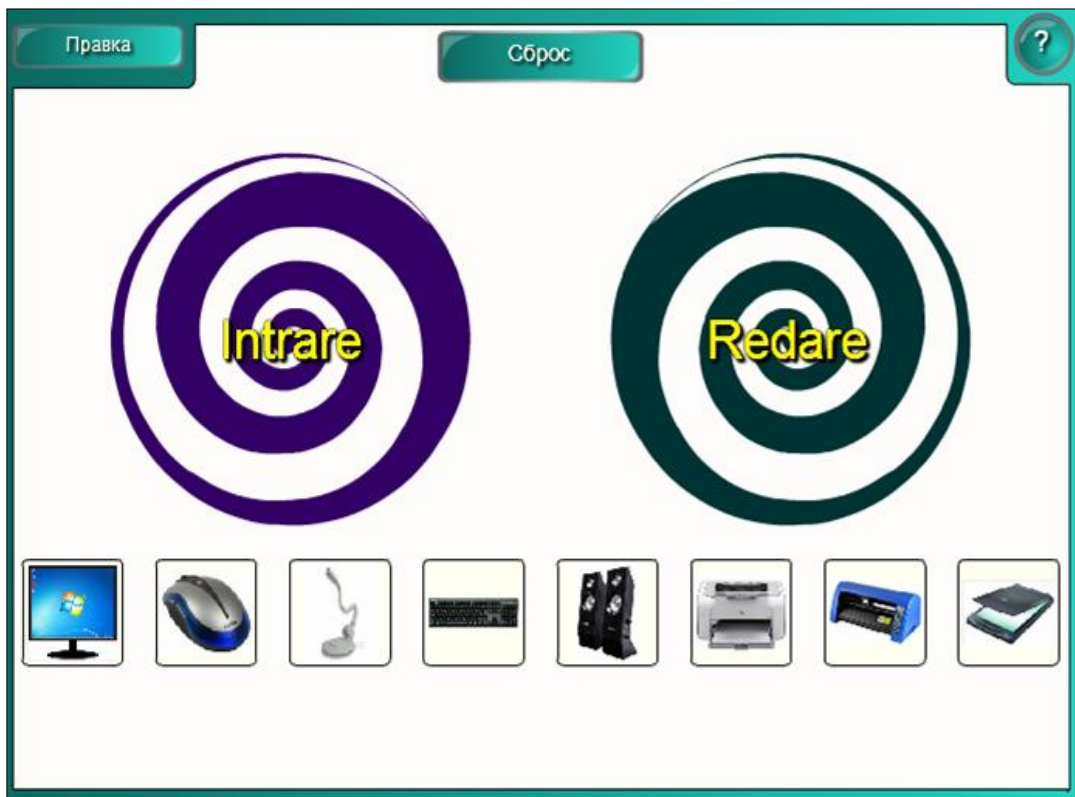


Fig. 4.126. Identificarea dispozitivelor de Intrare și de Redare a datelor.

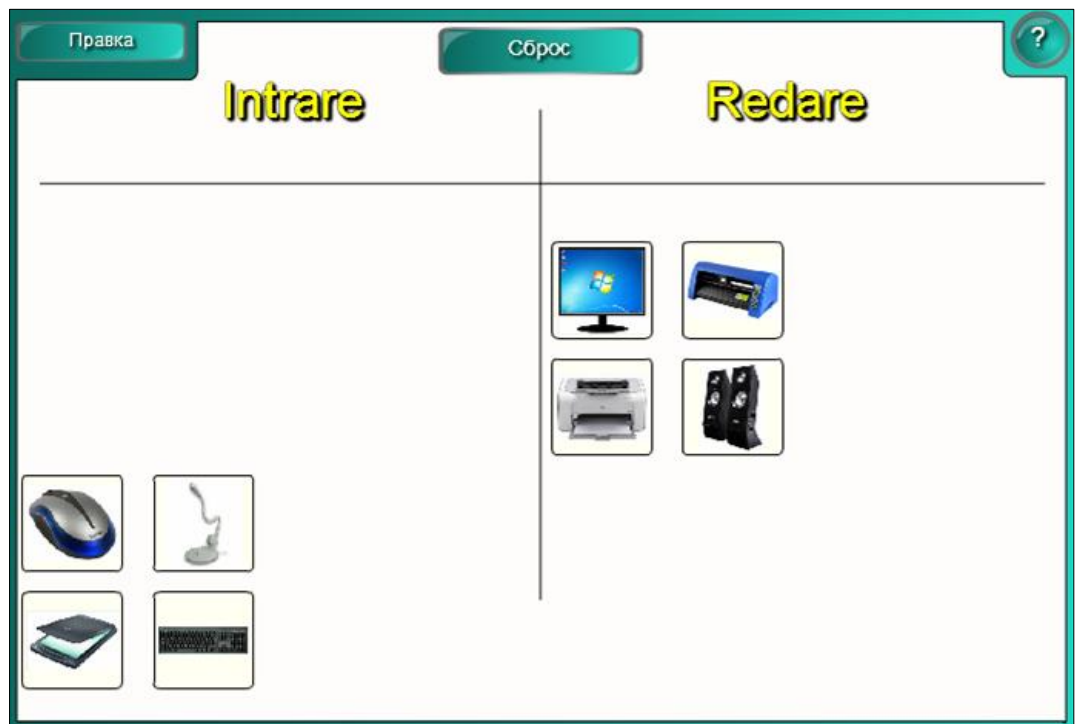


Fig. 4.127. Rezultatul acțiunii.

**Exemplul 4.29.** Creați o activitate interactivă, de sine stătător, la unitatea de curs *Informatica*, cu 12 imagini, utilizând șabloanele din dosarul **Сортировка вихрей - изображение** (*Vârtej sortare - imagine*), în care să identificați imaginile care fac parte din grupul *SmartArt-uri* și *Forme* integrate în pachetul de birotică Microsoft Office. Rezultatul activității fiind asemănător cu imaginile din Fig. 4.128, Fig. 4.129 și Fig. 4.130.

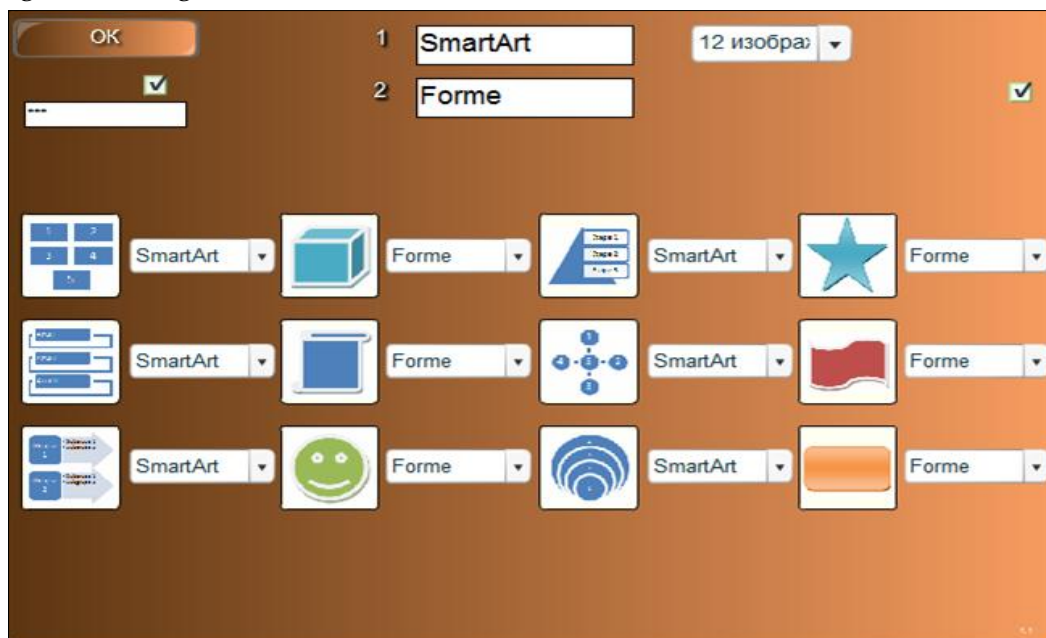


Fig. 4.128. Completarea șablonului cu datele necesare.

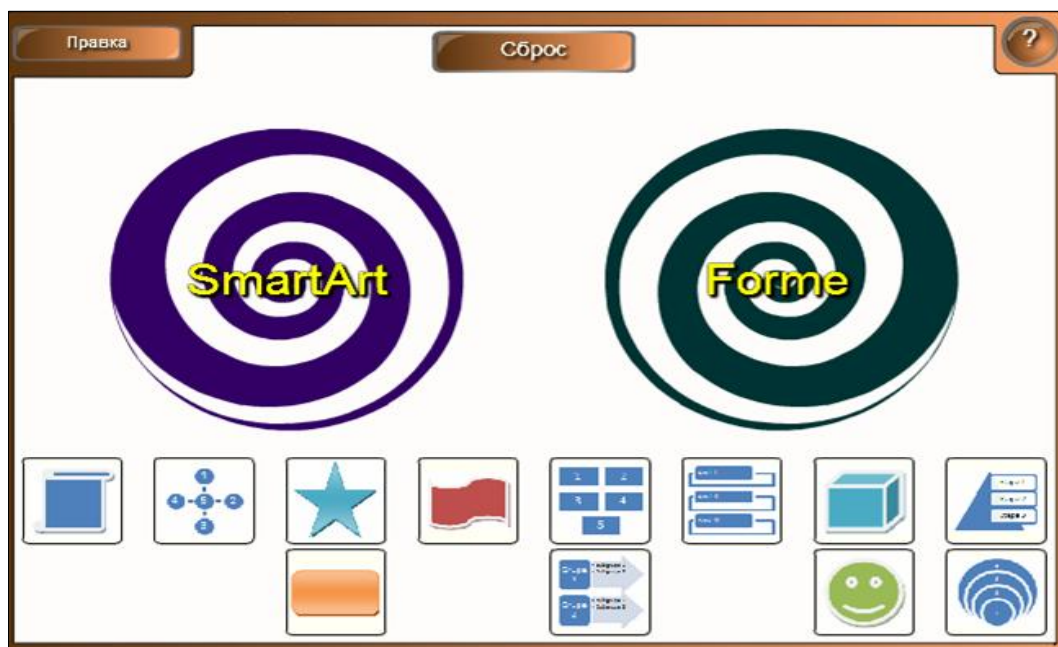


Fig. 4.129. Identificarea SmartArt-urilor și a Formelor.

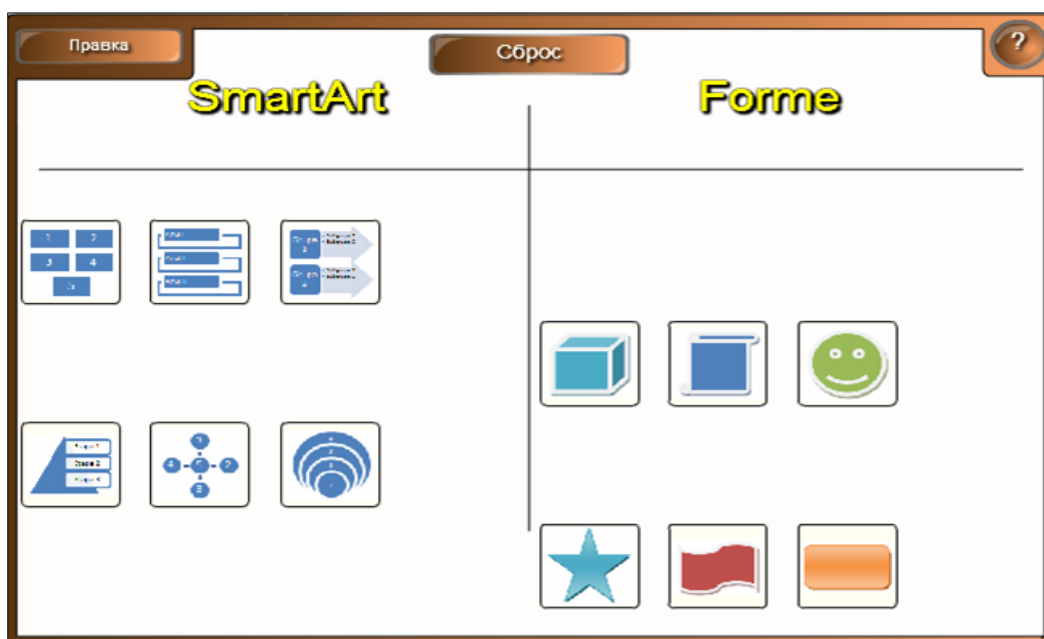


Fig. 4.130. Rezultatul activității.

Exact așa tip de activități putem crea la orice unitate de curs, în care vom identifica datele sau imaginile pe care le conține aceasta, de exemplu: identificarea unghiurilor, a numerelor de diferite tipuri, a părților de vorbire, animalelor, păsărilor, plantelor, elementelor chimice, fructelor și legumelor, țărilor, continentelor, oceanelor, evenimentelor care au avut loc în două perioade diferite etc.

**Exemplul 4.30.** Creați o activitate interactivă, utilizând șabloanele din dosarul **Сортировка по категориям - изображение** (*Sortare după categorie - imagine*) în care să identificați *Fructele și Legumele*.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **LAT 2.0 - RU, Занятия** (*Activități*), **Сортировка по категориям - изображение** (*Sortare după categorie - imagine*). Activitatea constă în identificarea *Fructelor și a Legumelor*;
2. Activăm butonul **Интерактивные средства и мультимедиа** (*Interactiv și multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;
3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.131, care conține butoanele **Правка** (*Editare*), **Проверка** (*Verificare*), **Сброс** (*Resetare*), **Решить** (*Rezolvă*) și **Помощь** (*Ajutor*);
4. Activăm butonul **Помощь** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulam sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Заккрыть** (*Închidere*);

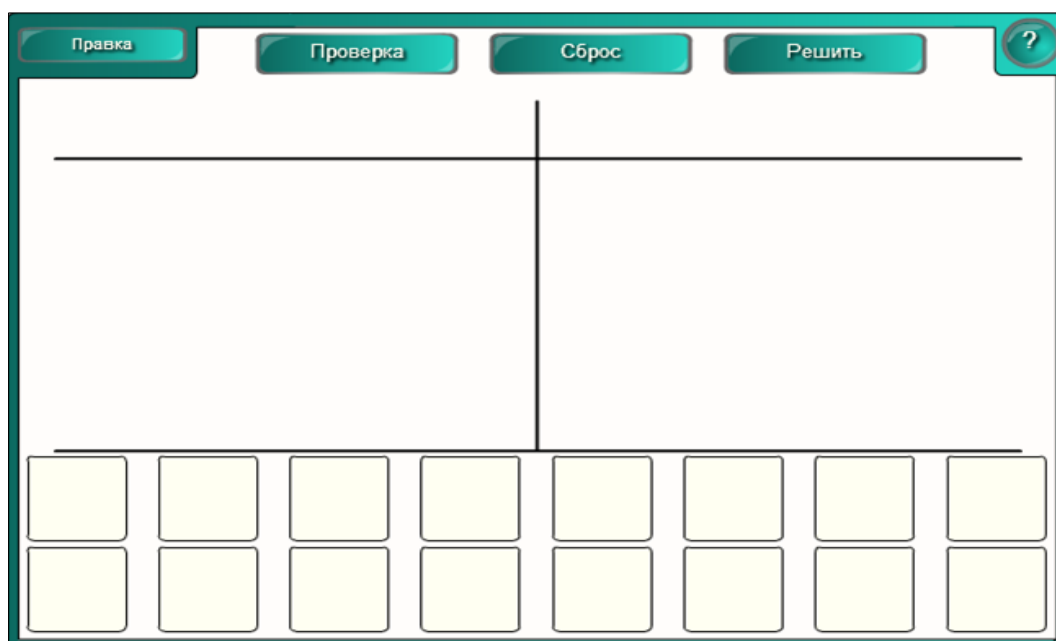


Fig. 4.131. Crearea activității interactive „Сортировка по категориям – изображение”.

5. Activăm butonul **Правка** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare, se afișează un șablon, ce conține imaginea din Fig. 4.132;

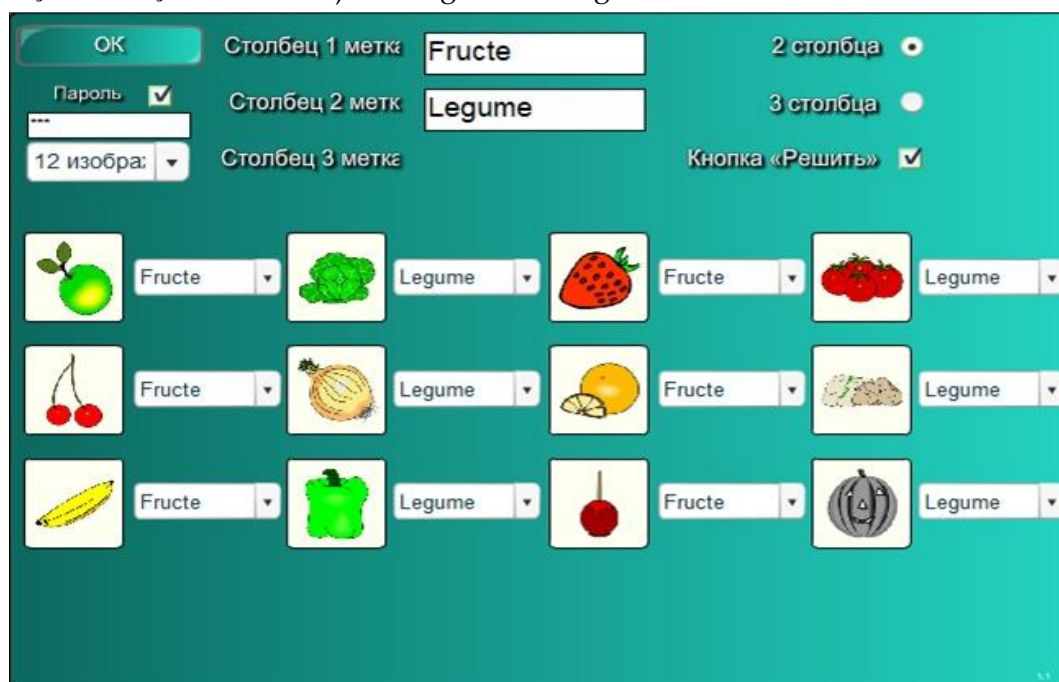


Fig. 4.132. Completarea șablonului cu datele necesare.

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Пароль** (*Parolă*), apoi introducem parola, dacă este nevoie;

7. Selectăm numărul de imagini, de exemplu 12 imagini (se permite maximum 16 imagini și minimum 1 imagine);

8. Selectăm opțiunea în care indicăm numărul de coloane/categorii, de exemplu 2 coloane (maximum 3 coloane), implicit sunt propuse 2 coloane;

9. Activăm opțiunea **Кнопка «Решить»** (Butonul „Rezolvă”) pentru rezolvarea corectă a sarcinii, dacă este nevoie;

10. Completăm șablonul cu datele necesare, adăugăm imaginile respective, apoi selectăm categoria respectivă, din care acestea fac parte, de exemplu, *Fructe* sau *Legume*;

11. Activăm butonul **ОК** pentru a lansa activitatea, pe ecran se afișează imaginea din Fig. 4.133;

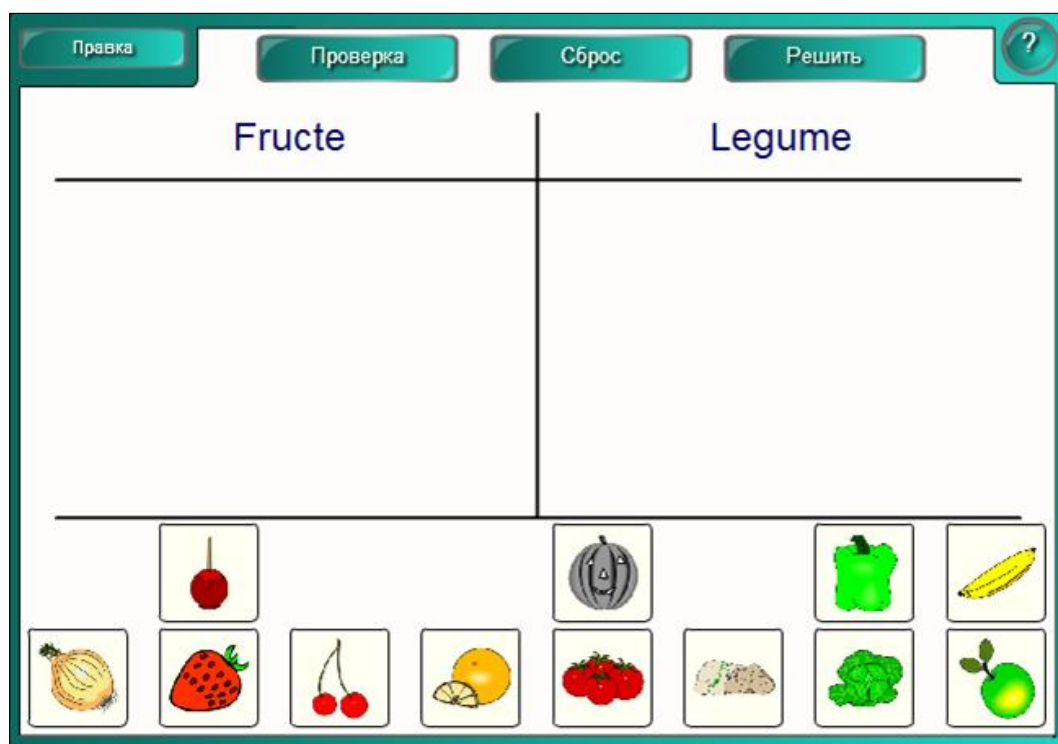


Fig. 4.133. Identificarea Fructelor și a Legumelor.

12. Tragem fructele în categoria **Fructe** și legumele în categoria **Legume**;

13. Activăm butonul **Проверка** (Verificare) pentru a verifica rezultatul. Obiectele care aparțin categoriei sale, conțin semnul bifare de culoare verde , în dreapta lor, în caz contrar conțin semnul cruciuliță de culoare roșie , Fig. 4.134. Prin activarea repetată a butonului **Проверка** (Verificare) acestea dispar;

14. Activăm butonul **Решить** (Rezolvă) pentru a soluționa problema, în rezultat, obținem imaginea din Fig. 4.135;

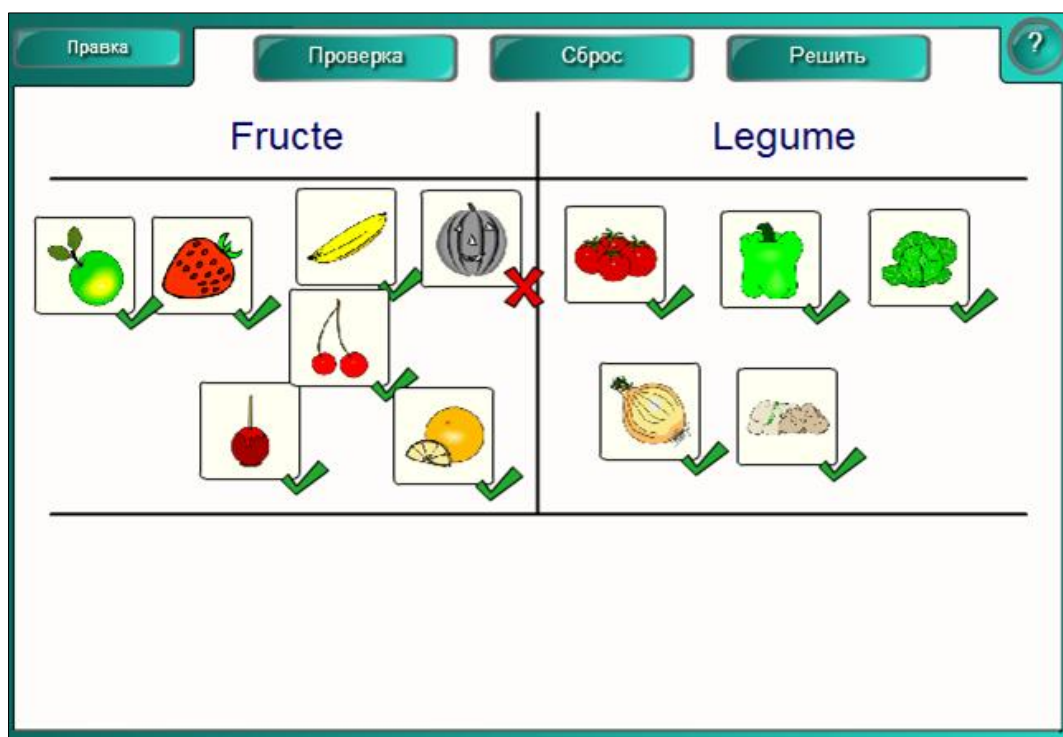


Fig. 4.134. Verificarea rezultatului.

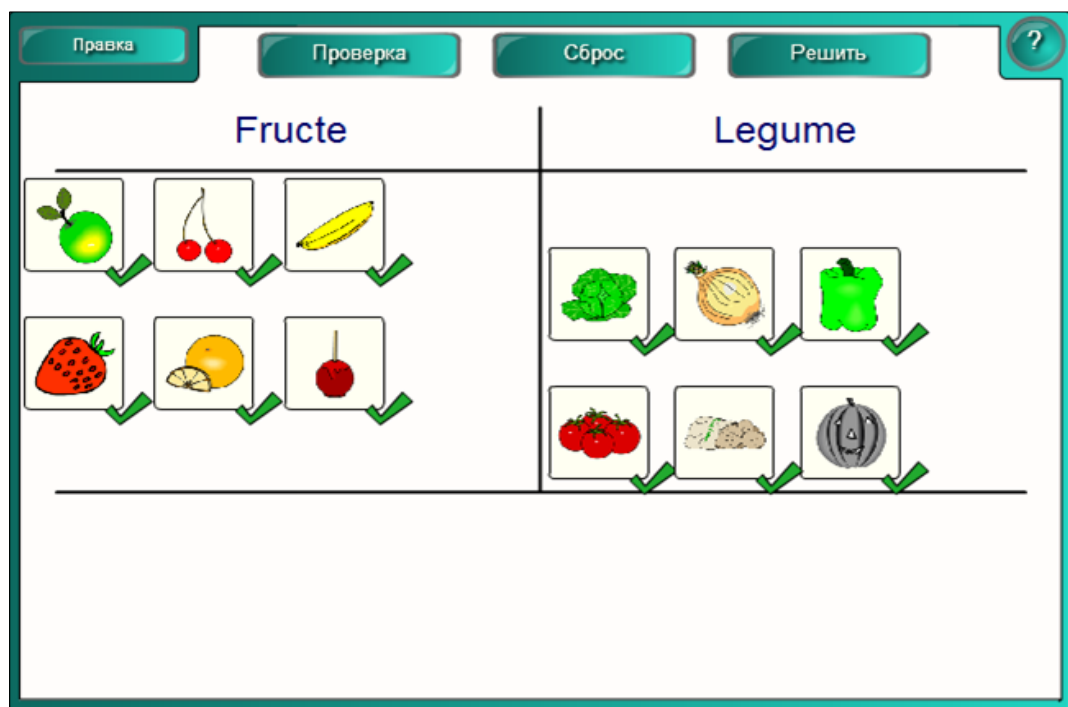


Fig. 4.135. Rezultatul activității.

15. Activăm butonul **Сброс** (Resetare) pentru resetarea activității.

Activitatea interactivă **Сортировка по категориям - изображение** (*Sortare după categorie – imagine*) se utilizează în cazul în care vrem să identificăm după două sau după trei categorii imaginile ce aparțin unității de curs pe care o predăm. Exact așa activități putem crea, utilizând imagini din diverse domenii de activitate, pentru a le cunoaște mai bine categoriile din care acestea fac parte. Cel mai bine se memorizează informația vizuală, de aceea e necesar de a crea cât mai multe și diverse activități interactive, în imagini, pentru verificarea cunoștințelor.

**Exemplul 4.31.** Creați o activitate interactivă, la unitatea de curs *Chimie*, utilizând șabloanele din dosarul **Сочетание изображений** (*Combinare imagine*) în care să combinați denumirea/eticheta cu imaginea corespunzătoare.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **LAT 2.0 - RU, Занятия** (*Activități*), **Сочетание изображений** (*Combinare imagine*);
2. Activăm butonul **Интерактивные средства и мультимедиа** (*Interactiv și multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;
3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.136, care conține butoanele **Правка** (*Editare*), **Проверка** (*Verificare*), **Сброс** (*Resetare*), **Решить** (*Rezolvă*) și **Помощь** (*Ajutor*) cu aceleași funcții descrise anterior;

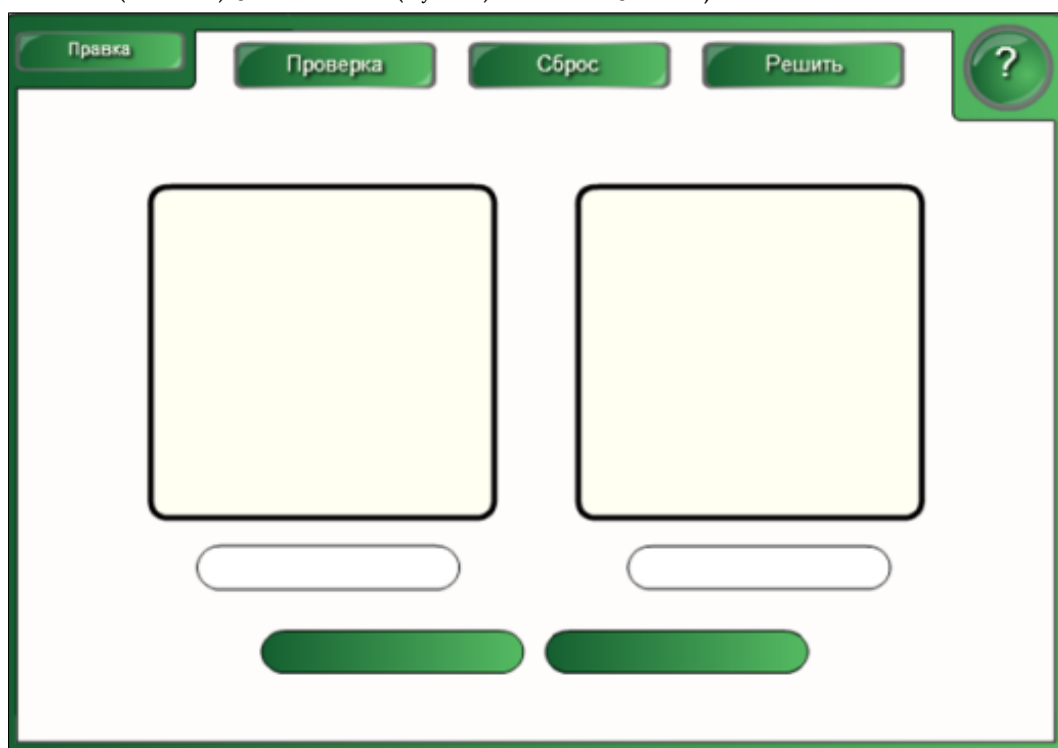


Fig. 4.136. Crearea activității interactive „Сочетание изображений”.

4. Activăm butonul **Помощь** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulăm sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Закреть** (*Închidere*);

5. Activăm butonul **Правка** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare, se afișează un șablon, ce conține imaginea din Fig. 4.137;

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Пароль** (*Parolă*), apoi introducem parola, dacă este nevoie;

7. Selectăm numărul de imagini, de exemplu, 5 imagini (se permite maximum 5 imagini și minimum 2 imagini);

8. Activăm opțiunea **Кнопка «Решить»** (*Butonul „Rezolvă”*) pentru rezolvarea corectă, dacă este nevoie;

9. Completăm șablonul cu datele necesare;

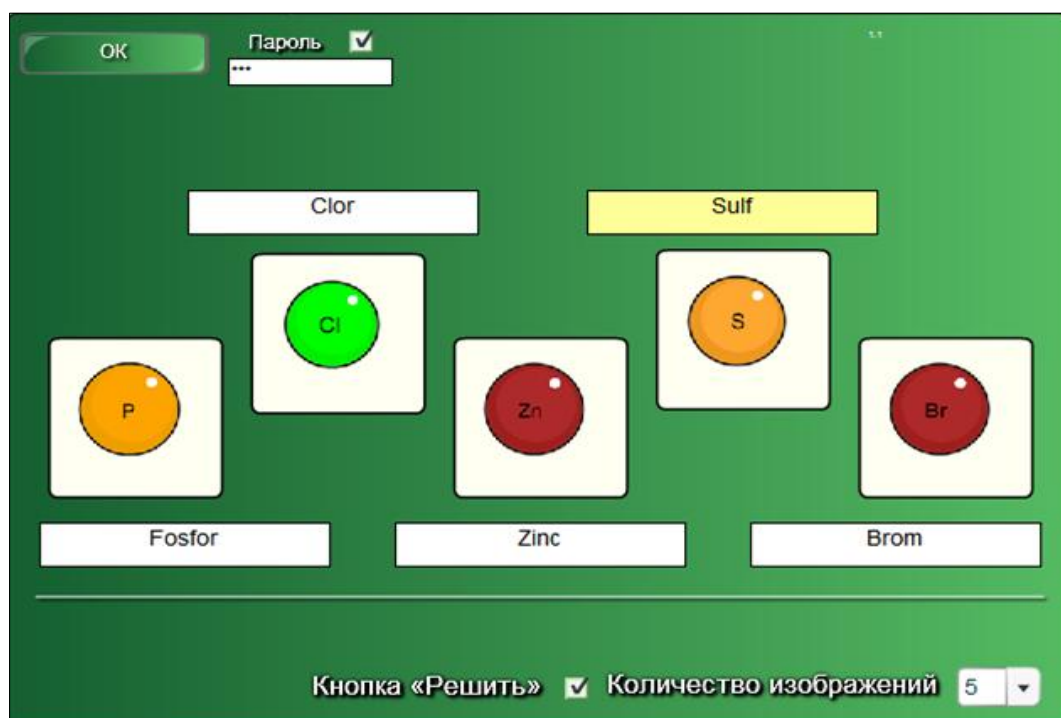


Fig. 4.137. Completarea șablonului cu datele necesare.

10. Activăm butonul **ОК** pentru a lansa activitatea, pe ecran apare imaginea din Fig. 4.138 în care este necesar de combinat denumirea cu imaginea corespunzătoare;

11. Tragem denumirea/eticheta elementului chimic la imaginea respectivă;

12. Activăm butonul **Проверка** (*Verificare*) pentru a verifica rezultatul. Dacă am plasat corect denumirea, la imaginea corespunzătoare, atunci apare semnul



bifare de culoare verde , în dreapta etichetei, în caz contrar apare semnul cruciuliță de culoare roșie , Fig. 4.139. Prin activarea repetată a butonului **Проверка** (*Verificare*), acestea dispar;

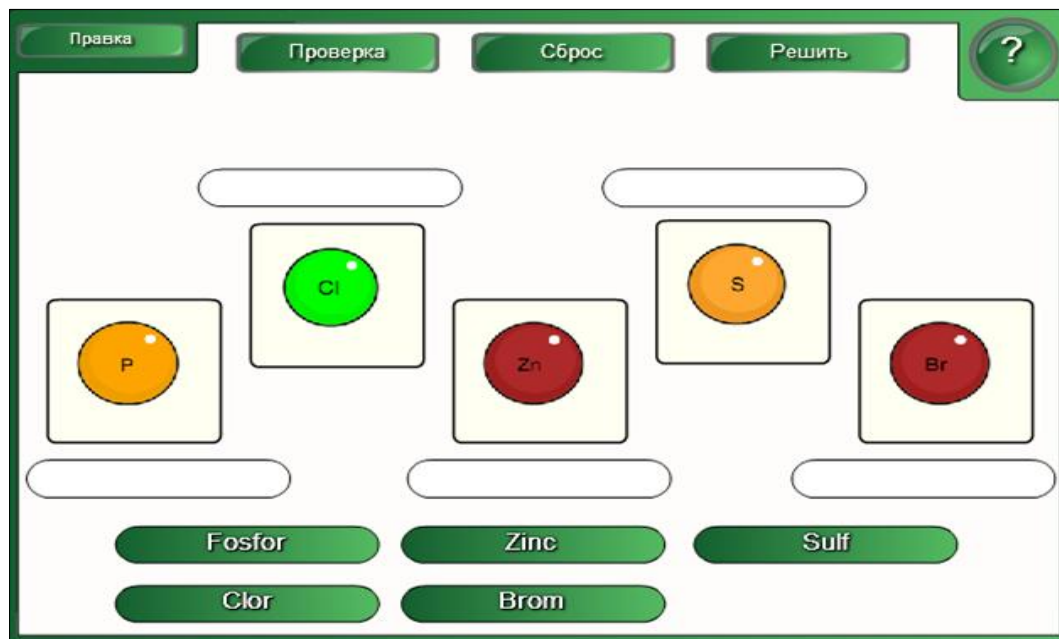


Fig. 4.138. Rezolvarea activității.

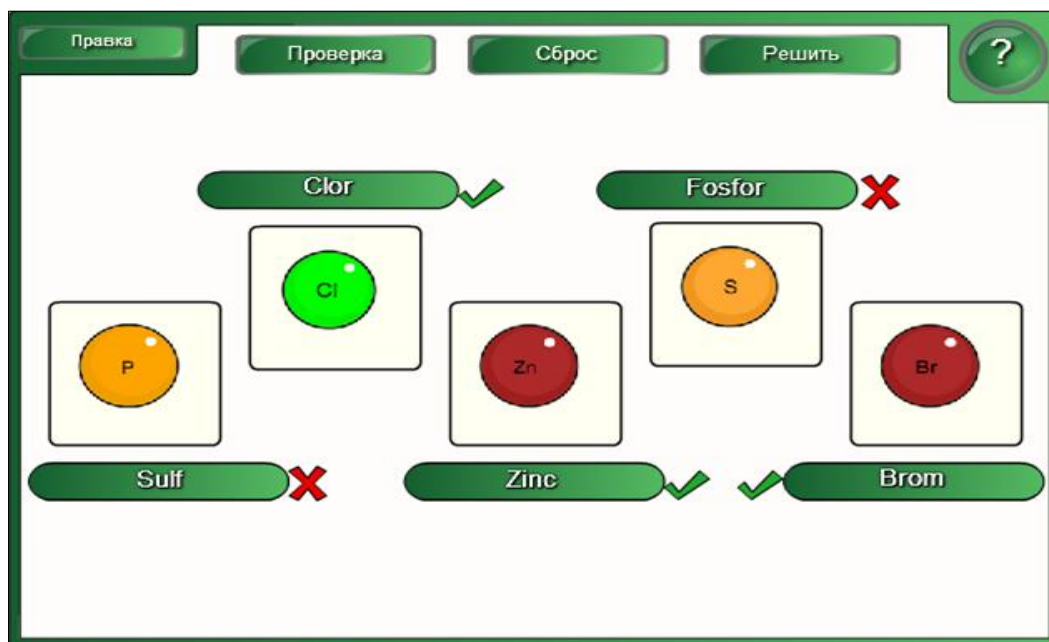


Fig. 4.139. Verificarea rezultatului.

13. Activăm butonul **Решить** (*Rezolvă*) pentru a soluționa problema, în rezultat, obținem imaginea din Fig. 4.140;

14. Activăm butonul **Сброс** (*Resetare*) pentru resetarea activității.

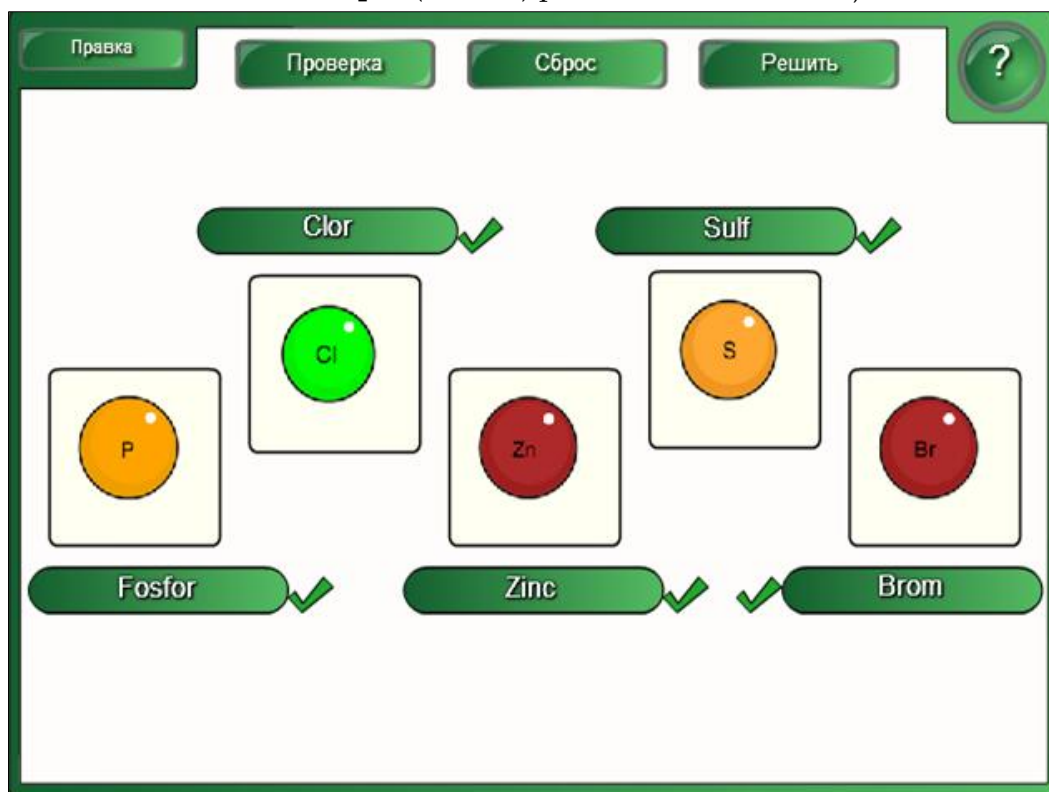


Fig. 4.140. Rezultatul activității.

Activitatea interactivă **Сочетание изображений** (*Combinare imagine*) se utilizează în calitate de a combina denumirile/etichetele, corespunzător imaginilor din șablon. Asemenea activități putem crea la orice unitate de curs pe care o predăm, pentru o memorare mai bună a temei predate.

**Exemplul 4.32.** Creați o activitate interactivă, de sine stătător, cu 3 imagini, la unitatea de curs *Informatica*, utilizând șabloanele din dosarul **Сочетание изображений** (*Combinare imagine*), în care să combinăm denumirea, imaginii corespunzătoare, rezultatul fiind asemănător cu cele din Fig. 4.141, Fig. 4.142.

Imaginile pot fi din orice temă corespunzător unității de curs pe care o predăm, atât în instituțiile de învățământ universitar, cât și preuniversitar. Aflăm informații mai detaliate, referitor la activitatea respectivă, activând butonul **Помощь** (*Ajutor*).



Fig. 4.141. Completarea șablonului cu datele necesare.



Fig. 4.142. Rezultatul activității.

**Exemplul 4.33.** Creați o activitate interactivă, la unitatea de curs *Tehnologii informaționale*, utilizând șabloanele din dosarul **Активные точки** (*Puncte active*) în care să identificați elementele interfeței grafice ale ferestrei softului educațional SMART Notebook.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **LAT 2.0 - RU, Занятия** (*Activități*), **Активные точки** (*Puncte active*).

2. Activăm butonul **Интерактивные средства и мультимедиа** (*Interactiv și multimedia*), observăm că acesta, ca și celelalte, conține șase șabloane cu aceeași interfață numai de culori diferite;

3. Adăugăm un șablon de o culoare oarecare, în pagină (slide). Interfața, după cum o vedem, în imaginea fiecărui șablon, este foarte simplă, compusă din câteva elemente de bază: butoanele **Правка** (*Editare*), **Помощь** (*Ajutor*) și, implicit, este activată opțiunea **Звук** (*Sonet*) plasată în stânga-jos, specifică pentru redarea sunetului, atunci când se execută clic în șablon, pe elementul afișat în partea de sus, Fig. 4.143.



Fig. 4.143. Crearea activității interactive „Активные точки”.

4. Activăm butonul **Помощь** (*Ajutor*) pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu fundalul de culoare verde, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui

șablon. În dreapta acesteia, este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulăm sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Заккрыть** (*Inchidere*);

5. Activăm butonul **Правка** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare a activității, pe ecran se afișează o imagine, ce conține următoarele butoane și opțiuni, Fig. 4.144:

- **ОК** (*OK*) - confirmă elementele selectate;
- **Пароль** (*Parolă*) - include parola;
- **Добавить** (*Adăugare*) - adaugă puncte active cu eticheta corespunzătoare;
- **Удалить** (*Ștergere*) - șterge punctul activ;
- **Переместить** (*Mutare*) - plasează punctul activ în locul necesar;
- **Изменить метки** (*Schimbarea etichetei*) - modifică eticheta punctului activ;
- **Таймер** (*Cronometru*) - cronometrează timpul în șablon;
- **Счет за расстояние** (*Contul pentru distanță*) - opțiune care apare implicit, indică contul pentru distanță;
- **Карта мира** (*Harta lumii*) - opțiune care apare, implicit, afișează imaginea *Harta lumii*, Fig. 4.144;



Fig. 4.144. Rezultatul activării butonului *Правка*.



Fig. 4.145. Selectarea opțiunilor necesare pentru crearea activității interactive.

6. Selectăm în loc de opțiunea **Карта мира** (*Harta lumii*), opțiunea **Другая** (*Altele*), Fig. 4.145, se afișează următoarea imagine, Fig. 4.146;



Fig. 4.146. Selectarea opțiunii *Другая*.

7. Adăugăm imaginea dorită (aceasta este din timp pregătită), activând **Вставка** (*Inserare*), **Рисунок из файла** (*Imagine din fișier*), după care o aranjăm în șablon și îi aplicăm, obligator, ordinea **На задний план** (*Trimitere în ultimul plan*) față de șablonul existent din pagină, Fig. 4.147;

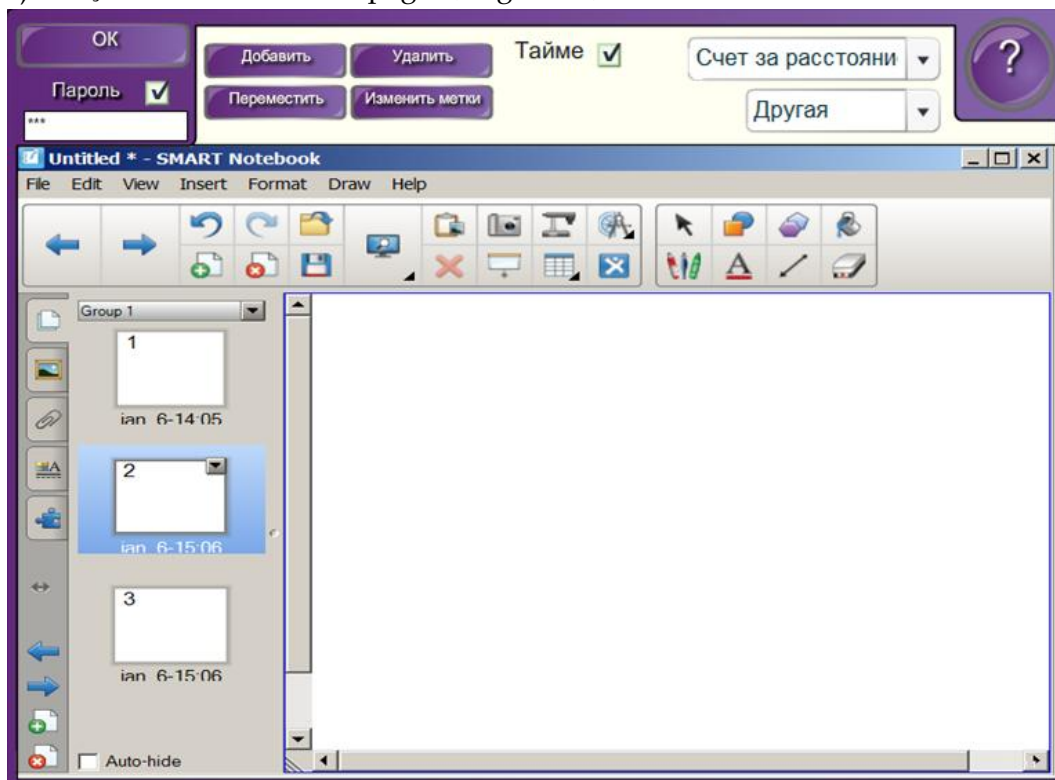


Fig. 4.147. Imaginea personală adăugată în șablon.

8. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Пароль** (*Parolă*), dacă este nevoie și introducem parola;

9. Conectăm opțiunea **Таймер** (*Cronometru*), dacă este nevoie ca această activitate interactivă să fie rezolvată în timp;

10. Activăm butonul **Добавить** (*Adăugare*) pentru a adăuga punctele active pe interfața grafică a ferestrei aplicației SMART Notebook. Executăm clic pe element și introducem denumirea respectivă. În continuare procedăm exact așa, adăugând atâtea puncte active, câte elemente conține fereastra aplicației, Fig. 4.148;

11. Activăm butonul **Удалить** (*Ștergere*) pentru a șterge punctul activ creat greșit. Trebuie să fim conștienți de faptul că punctul activ se șterge fără posibilitatea de restabilire a acestuia;

12. Activăm butonul **Переместить** (*Mutare*), în caz că vrem să mutăm punctul activ în alt loc, după care îl tragem în locul necesar;

13. Activăm butonul **ОК**, pentru a lansa activitatea, observăm că apare imaginea din Fig. 4.149;

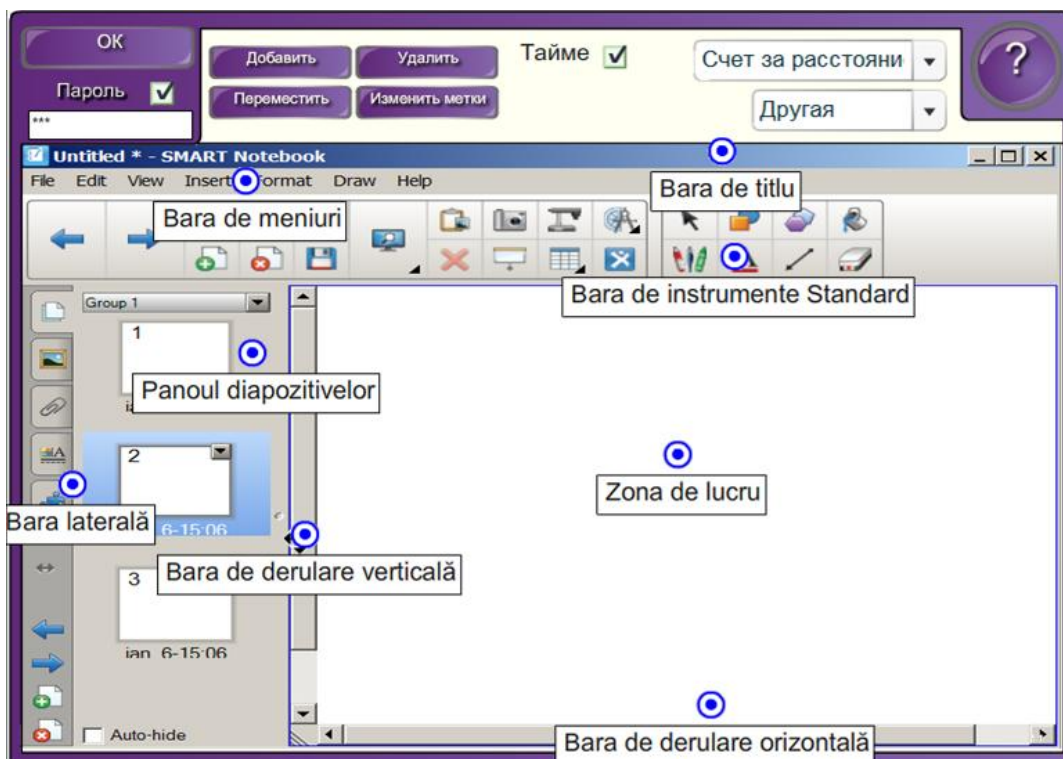


Fig. 4.148. Completarea șablonului cu datele necesare.

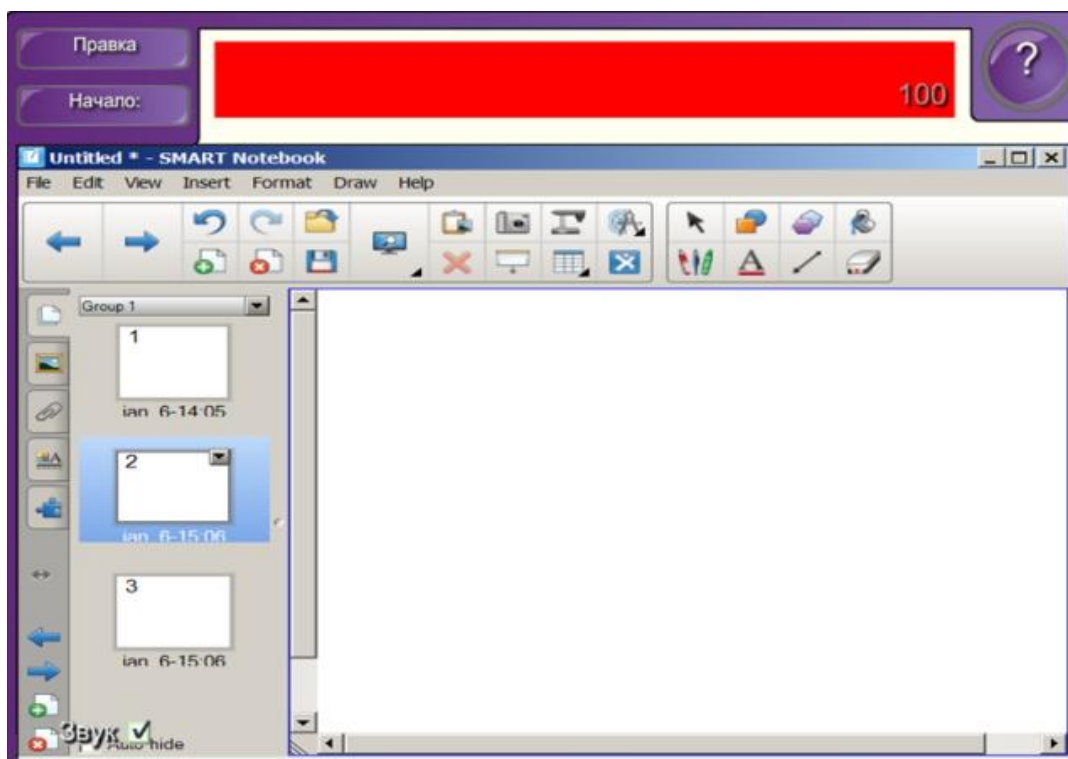




Fig. 4.149. Lansarea activității.



14. Activăm butonul **Начало** (*Început*) pentru a începe activitatea. În continuare, în timp ce este indicată denumirea elementelor în partea de sus, pe fundalul de culoare roșie și alăturat este timpul cronometrat, se dă clic pe elementul de pe interfața grafică, în funcție de cât de bine le cunoaștem localizarea acestora. Dacă apare punctul activ de culoare albastră , înseamnă că răspunsul e corect, în caz contrar, apare punctul de culoare roșie , Fig. 4.150. Din imagine, la moment, se vede destul de clar că trebuie să executăm clic în locul unde considerăm că este plasat elementul *Bara de titlu* etc.;

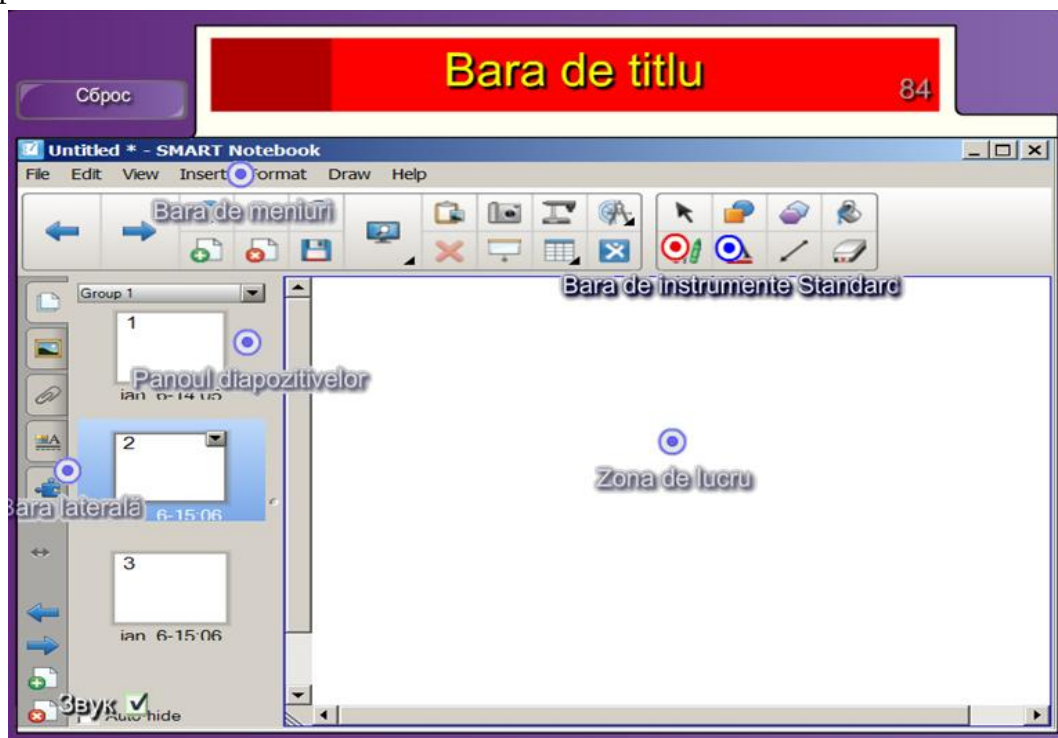


Fig. 4.150. Rezolvarea activității.

După ce am identificat toate elementele interfeței grafice ale ferestrei aplicației SMART Notebook, în timpul cronometrat, pe ecran apare o fereastră cu următoarea informație **Поздравляем!** (*Felicitări!*), **Ваш результат** (*Rezultatul Dumneavoastră*), **Лучший результат** (*Cel mai bun rezultat*), Fig. 4.151.



15. Activăm butonul **Сброс** (*Resetare*) pentru a reseta activitatea.

16. Activăm butonul **Закреть** (*Închidere*) pentru a închide doar fereastra informativă. Pentru a redacta datele introduse, în caz că am depistat o greșeală în timpul testării acestuia, introducem parola, dacă este necesar, apoi activăm butonul **ОК**. În cazul în care n-am stabilit parolă, activăm butonul **Правка** (*Editare*) pentru a trece în regim de editare.



Fig. 4.151. Rezultatul activității.

Amintim că în Fig. 4.148 unde este selectată, implicit, opțiunea **Счет за расстояние** (*Contul pentru distanță*) mai sunt, în listă, încă 2 opțiuni:

a. **Счет за область** (*Contul pentru zonă*) – se evidențiază zona în care executăm clic, atunci când dăm răspunsul corect, apare punctul activ de culoare albastră , în caz contrar, acesta apare de culoare roșie .

b. **Счет за отсутствует** (*Contul lipsește*) – nu se afișează fereastra informativă din Fig. 4.151.

Asemenea activități, cu alt conținut, avem posibilitate să creăm, de exemplu, dacă în Fig. 4.145 în loc de opțiunea **Другая** (*Altele*), vom selecta una din următoarele:

- **Карта мира** (*Harta lumii*);
- **Организм человека** (*Corpul uman*);
- **Сетка** (*Grilă*);
- **Диаграмма Венн** (*Diagrama lui Venn*) etc.

În toate cazurile, în afară de opțiunea **Другая** (*Altele*), imaginile respective sunt incluse în **Галерея** (*Galeria*). Ne-am convins că, în cazul în care vrem să adăugăm o imagine personală, alegem opțiunea **Другая** (*Altele*), numai că imaginii inserate trebuie obligator să-i indicăm ordinea **Send to Back** (*Trimitere în ultimul plan*) față de șablonul existent din pagină, în caz contrar este imposibil de a crea activitatea dorită.

**Exemplul 4.34.** Creați o activitate interactivă, de sine stătător, la unitatea de curs *Tehnologii informaționale*, utilizând șabloanele din dosarul **Активные точки** (*Puncte active*), în care să identificați elementele interfeței grafice a ferestrei aplicației Microsoft Word. Rezultatul activității fiind asemănător imaginii din Fig. 4.152.

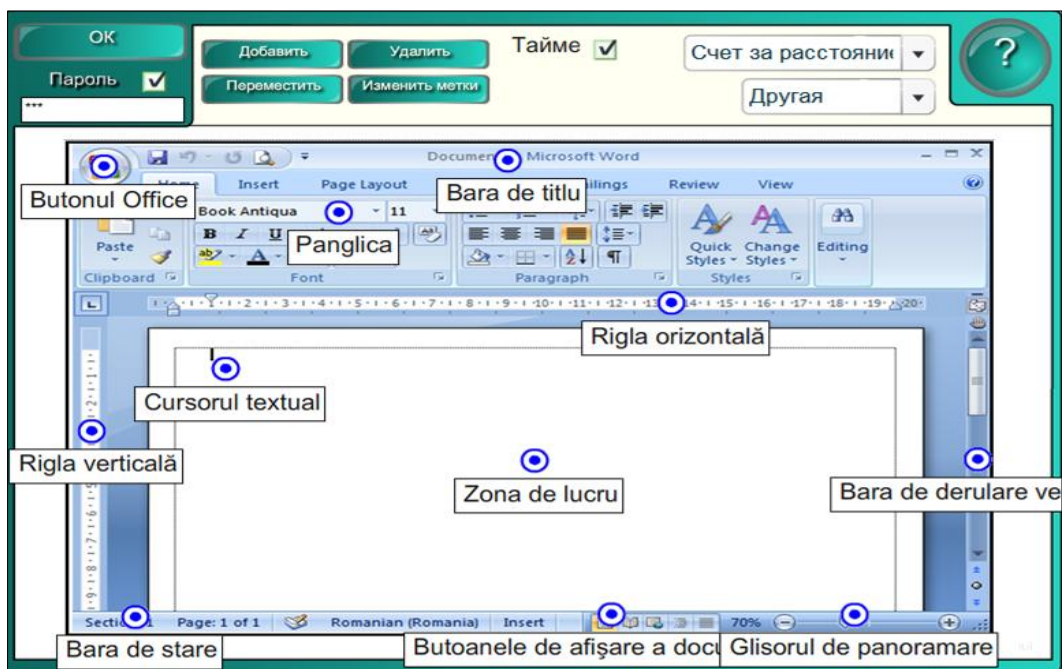


Fig. 4.152. Activitatea interactivă „Identificarea elementelor interfeței grafice ale ferestrei aplicației Microsoft Word”.

**Exemplul 4.35.** Creați o activitate interactivă, de sine stătătoare, la unitatea de curs *Biologie*, utilizând șabloanele din dosarul **Активные точки** (*Puncte active*), în care să identificați părțile corpului uman, rezultatul activității fiind asemănător imaginii din Fig. 4.153.

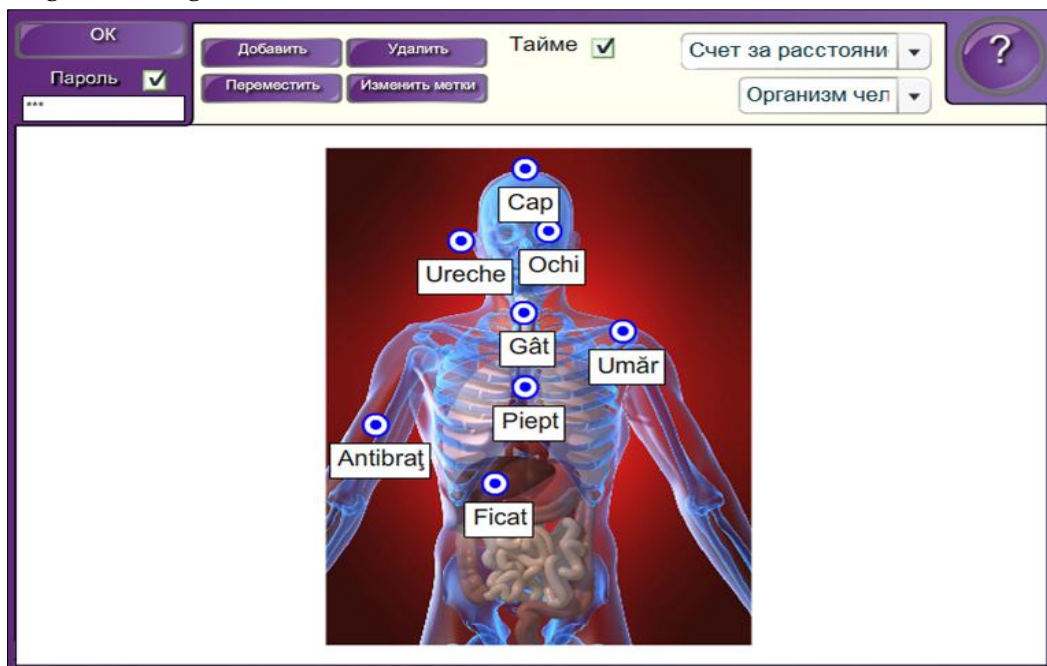


Fig. 4.153. Activitate interactivă „Активные точки”.

Asemenea activități putem crea utilizând orice imagine, din orice domeniu de activitate.

**Exemplul 4.36.** Creați o activitate interactivă, la unitatea de curs *Informatica*, utilizând șabloanele din dosarul **Подбор ключевого слова** (*Potrivire cuvinte-cheie*), în care să potriviți cuvântul cu descrierea corespunzătoare.

**Rezolvare:** Pentru a rezolva acest exemplu, procedăm astfel:

1. Selectăm categoria **LAT 2.0 - RU, Занятия** (*Activități*), **Подбор ключевого слова** (*Potrivire cuvinte-cheie*).

2. Activăm butonul **Интерактивные средства и мультимедиа** (*Interactiv și multimedia*), se afișează 6 șabloane de același tip, de diferite culori;

3. Adăugăm un șablon în pagină, se afișează imaginea din Fig. 4.154, care conține butoanele **Правка** (*Editare*), **Проверка** (*Verificare*), **Сброс** (*Resetare*), **Решить** (*Rezolvă*) și **Помощь** (*Ajutor*).

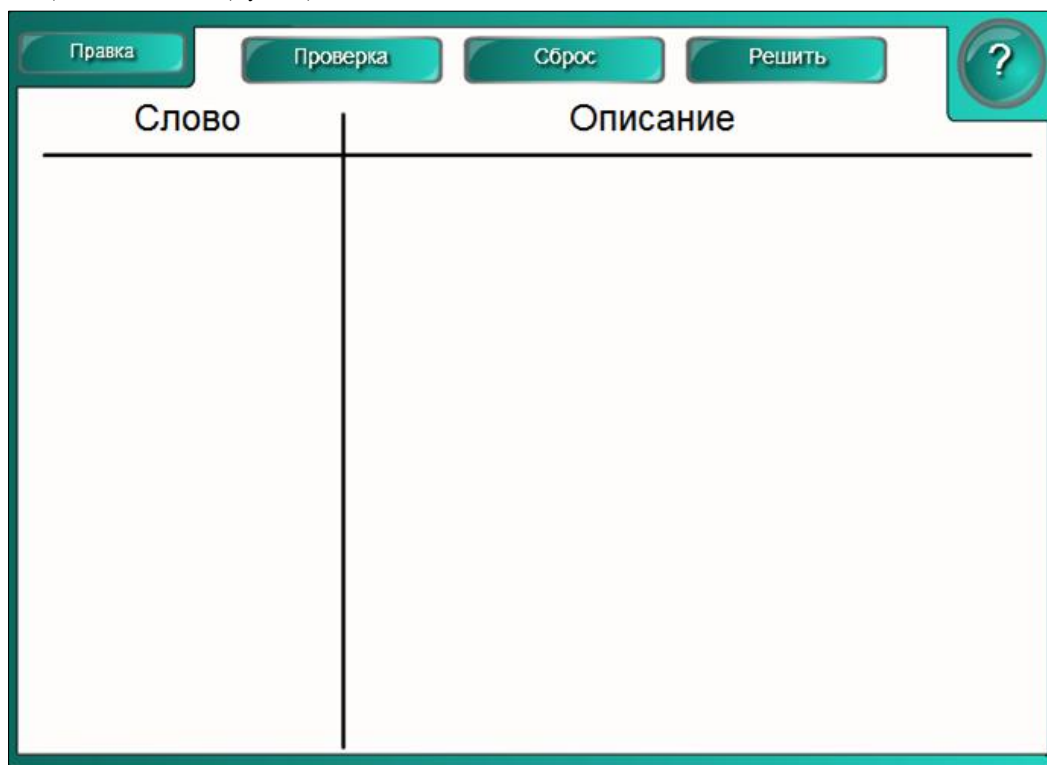


Fig. 4.154. Crearea activității interactive „Подбор ключевого слова”.

4. Activăm butonul **Помощь** (*Ajutor*), dacă este nevoie, pe ecran se afișează o fereastră de sugestie, cu câteva sfaturi despre configurarea acestui șablon. În dreapta acesteia este plasată o bară de derulare, datorită căreia derulăm sugestia descrisă. Pentru a renunța la aceasta activăm butonul **Закрывать** (*Închidere*);

5. Activăm butonul **Правка** (*Editare*) pentru a trece în regimul de editare, se afișează un șablon, cu imaginea din Fig. 4.155;

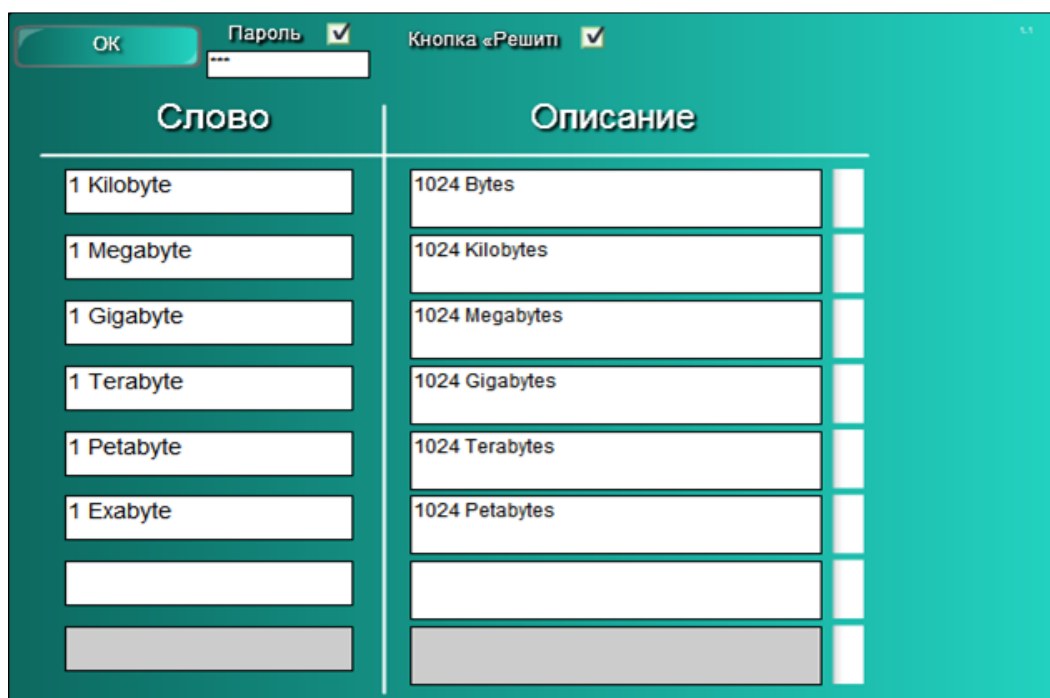


Fig. 4.155. Completarea șablonului cu datele necesare.

6. Blocăm accesul la date și la modificarea acestora, activând opțiunea **Пароль** (*Parolă*), apoi introducem parola, dacă este nevoie;

7. Activăm opțiunea **Кнопка «Решить»** (*Butonul „Rezolvă”*) pentru a viziona rezolvarea corectă, dacă este nevoie, după lansarea activității și rezolvarea acesteia;

8. Completăm șablonul cu datele necesare, introducem, în coloana **Слово** (*Cuvânt*), cuvintele necesare (orice cuvinte-cheie) și, dacă acestea sunt prea lungi, pe buton va apărea o parte din cuvânt, urmat de trei puncte de suspensie;

9. Introducem în coloana **Описание** (*Descriere*) descrierea corespunzătoare cuvintelor introduse în prima coloană (completăm atâtea rânduri câte dorim), Fig. 4.155 ;

10. Activăm butonul **ОК** pentru a lansa activitatea, pe ecran se afișează imaginea din Fig. 4.156;

11. Tragem cuvântul în coloana **Слово** (*Cuvânt*), corespunzător descrierii din coloana **Описание** (*Descriere*);

12. Activăm butonul **Проверка** (*Verificare*) pentru a vizualiza răspunsul corect. În fața butonului ce conține cuvântul apare semnul bifare de culoare verde , dacă acesta corespunde descrierii, în caz contrar apare semnul cruciuliță de culoare roșie  **✗**, Fig. 4.157. Prin activarea repetată a butonului **Проверка** (*Verificare*), acestea dispar;



Fig. 4.156. Rezolvarea activității.

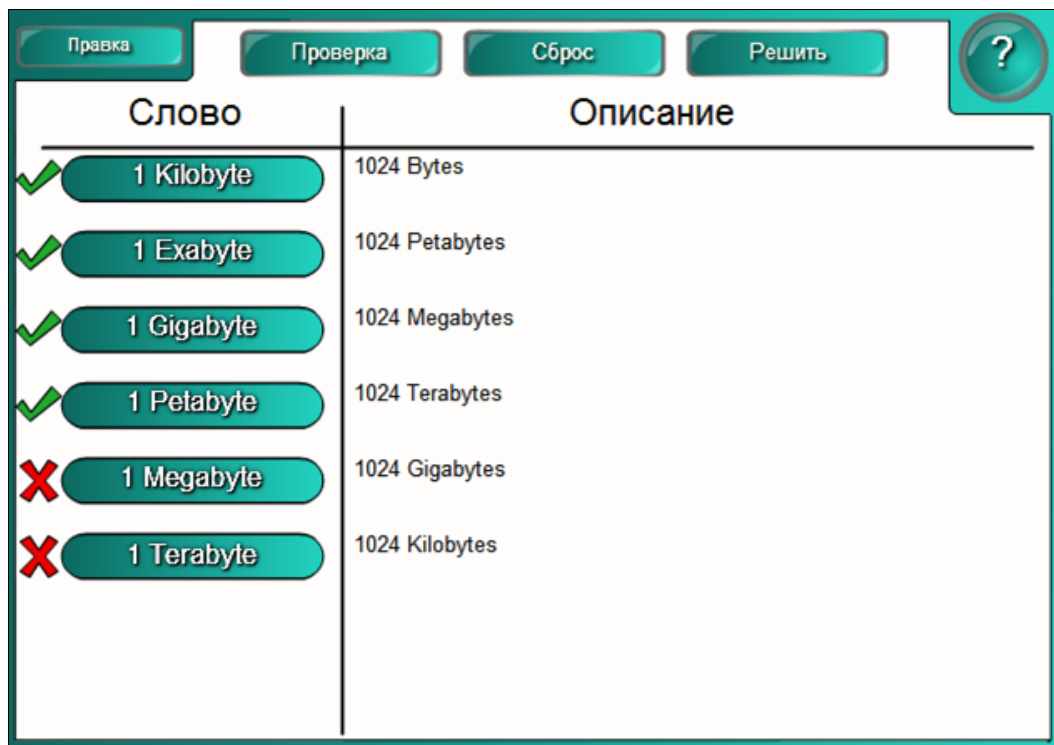


Fig. 4.157. Verificarea rezultatului.

13. Activăm butonul **Решить** (*Rezolvă*) pentru a soluționa problema, în rezultat, obținem imaginea din Fig. 4.158;



Fig. 4.158. Rezultatul activității.

14. Activăm butonul **Сброс** (*Resetare*) pentru resetarea activității sau pentru a aranja, aleator, cuvintele din șablon, în ordinea dorită.

**Exemplul 4.37.** Creați o activitate interactivă, de sine stătătoare, la unitatea de curs *Informatica*, utilizând șabloanele din dosarul **Подбор ключевого слова** (*Potrivire cuvinte-cheie*), în care să potriviți cuvântul cu descrierea corespunzătoare. Rezultatul activității fiind asemănător imaginilor din Fig. 4.159 – Fig. 4.161.

În această activitate observăm că la descrierea cuvântului *Program*, nu încap toată informația și apar două săgeți, în dreapta acesteia, care permit derularea descrierii.

De asemenea, în categoria, **LAT 2.0 RU**, nu mai puțin importante sunt **Файлы и страницы Notebook** (*Paginile și fișierele Notebook*), deoarece atunci când vrem să pregătim o lecție pentru predare avem nevoie de acestea și de multe altele pe care le conține categoria respectivă: grafice, diverse jocuri, mostre de șabloane existente, mijloace *Interactiv și Multimedia*, pagini SMART Notebook, pagini pentru lecții, pagini de titlu și multe alte elemente folosite pentru elaborarea unei prezentări interactive.

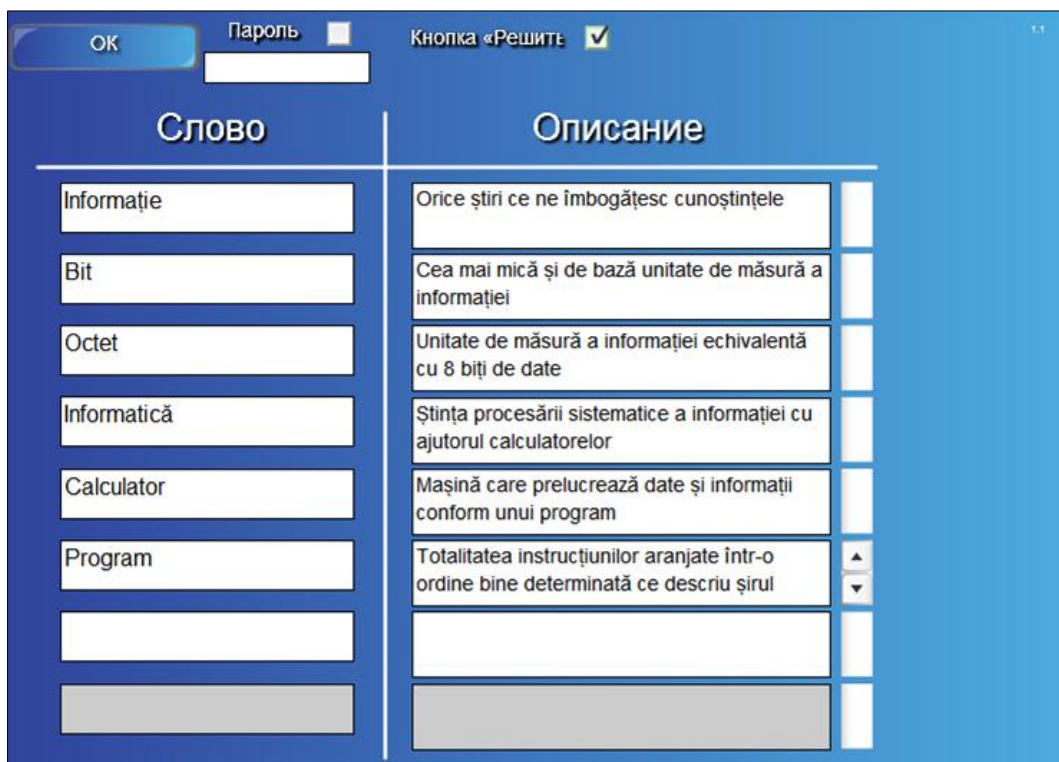


Fig. 4.159. Completarea șablonului cu datele necesare.



Fig. 4.160. Rezolvarea activității.



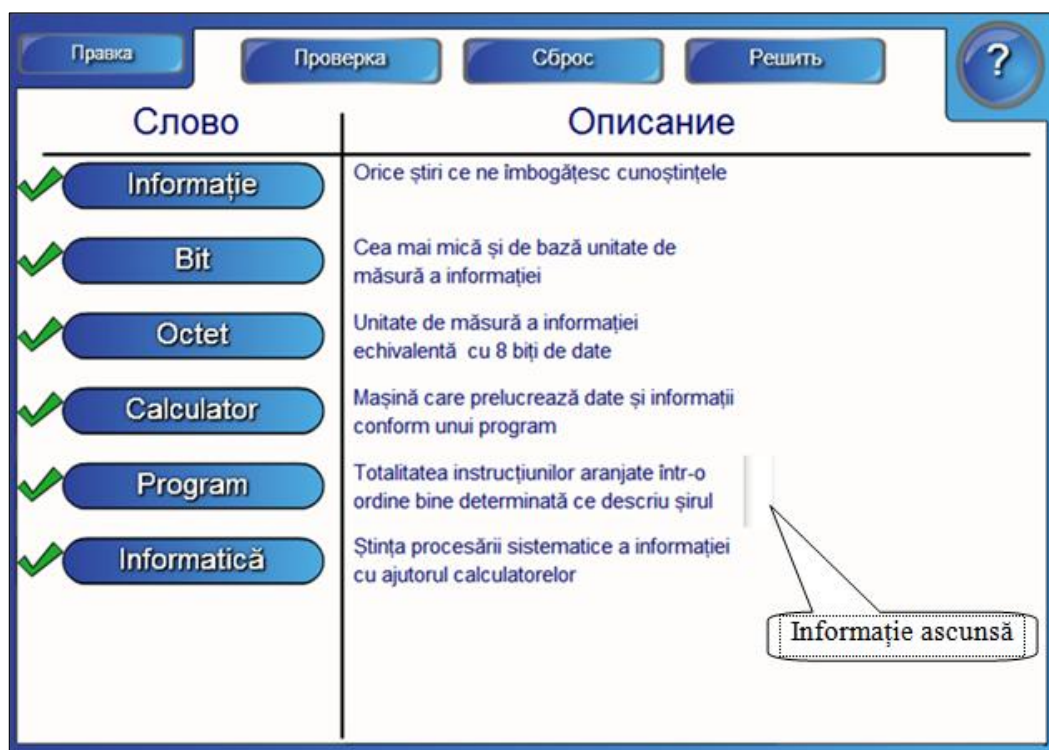


Fig. 4.161. Rezultatul activității.

#### Concluzii la capitolul 4

În capitolul intitulat „Galeria SMART Notebook”, conform finalităților de învățare stipulate la început de capitol, am învățat să identificăm funcționalitățile filei **Gallery** (Galerie) față de alte file existente din *Bara laterală*.

De asemenea, am învățat să navigăm, să gestionăm și să aplicăm în practică resursele *Galeriei*, să identificăm elementele componente ale acesteia, am învățat să identificăm obiectele din Gallery SMART Notebook și am studiat conținuturile categoriilor integrate în fila Galerie.

Am reușit să aplicăm în practică problemele rezolvate din acest capitol, utilizând resursele existente ale *Barei laterale*, configurând interfața machetelor în diverse limbi (engleză, rusă, română etc.). O deosebită atenție am acordat utilizării resurselor integrate în Gallery SMART Notebook și le-am aplicat în practică pentru predarea-învățarea-evaluarea materiei respective la orice unitate de curs.

Am făcut cunoștință cu elementele filei **Gallery** (Galerie) care conține diverse resurse utile, ce ne pot ajuta la elaborarea prezentărilor pentru predarea lecțiilor interactive, la evaluarea materiei predate.

Totodată, elementele filei **Gallery** (Galerie) ne ajută să completăm rapid materia pe care o predăm în timpul lecției cu diverse imagini grafice și elemente multimedia.

## 5. PORTALUL PROFESORILOR - SMART EXCHANGE. GESTIONAREA PREZENTĂRII


### Finalități de învățare

*La finele studierii temei respective, cadrul didactic/utilizatorul va fi capabil:*

- să lanseze site-ul SMART Exchange;
- să identifice elementele interfeței grafice a site-ului SMART Exchange;
- să configureze interfața site-ului în limba necesară;
- să se înregistreze pe site-ul SMART Exchange;
- să navigheze corect pe site-ul SMART Exchange;
- să caute diverse resurse pe site-ul SMART Exchange;
- să extragă resurse din site-ul SMART Exchange și să le salveze;
- să gestioneze prezentările existente;
- să plaseze pe site-ul SMART Exchange prezentări SMART Notebook;
- să se înregistreze și să ia parte la forum.

### 5.1. Lansarea și interfața site-ului SMART Exchange

Se lansează acesta prim mai multe căi:

1. Introducem într-un browser oarecare [www.exchange.smarttech.com](http://www.exchange.smarttech.com);
2. Activăm butonul  (SMART Exchange) de pe Bara de instrumente Standard a softului educațional SMART Notebook;

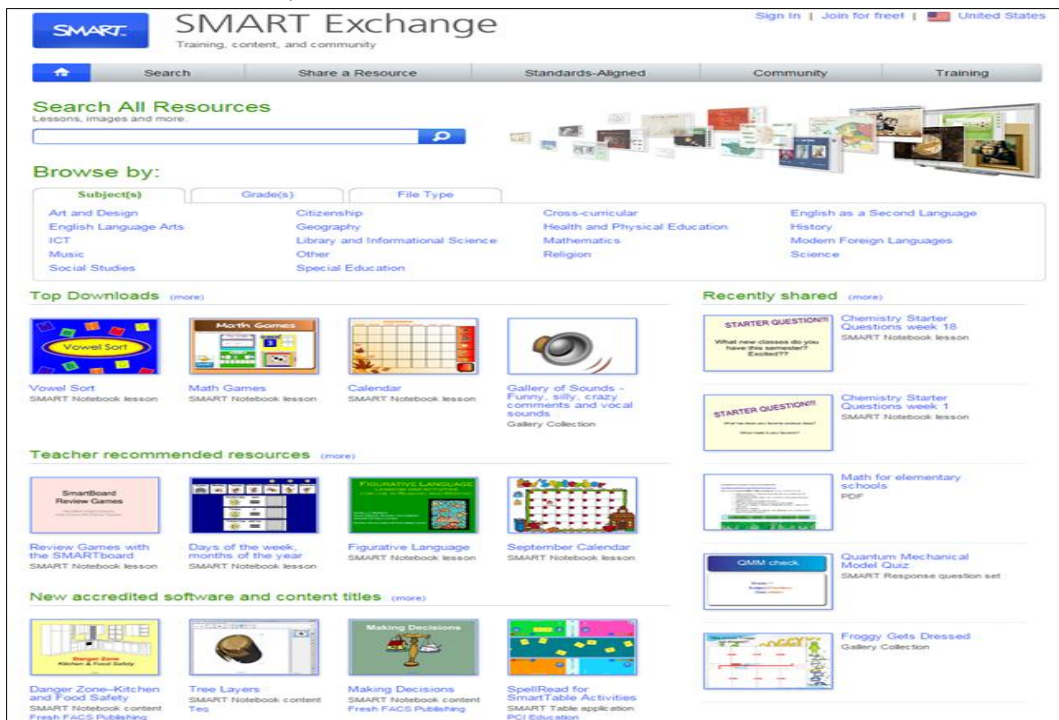


Fig. 5.1.a. Interfața site-ului SMART Exchange (En).

3. Activăm fila **Gallery (Galeria)** din *Bara laterală* a softului educațional SMART Notebook, categoria **SMART Exchange**, apoi activăm link-ul [exchange.smarttech.com](http://exchange.smarttech.com), din zona a II-a, a panoului respectiv.

Indiferent de metoda preferată, în toate cazurile rezultatul final este una din imaginile din Fig. 5.1.a sau Fig. 5.1.b, totul depinde de cum este configurată interfața site-ului, în limba engleză sau în limba rusă. Observăm că în limba engleză avem cinci file de căutare și transmitere, pe când în limba rusă avem doar două file, plasate în partea de sus, îndată după denumirea acestuia.

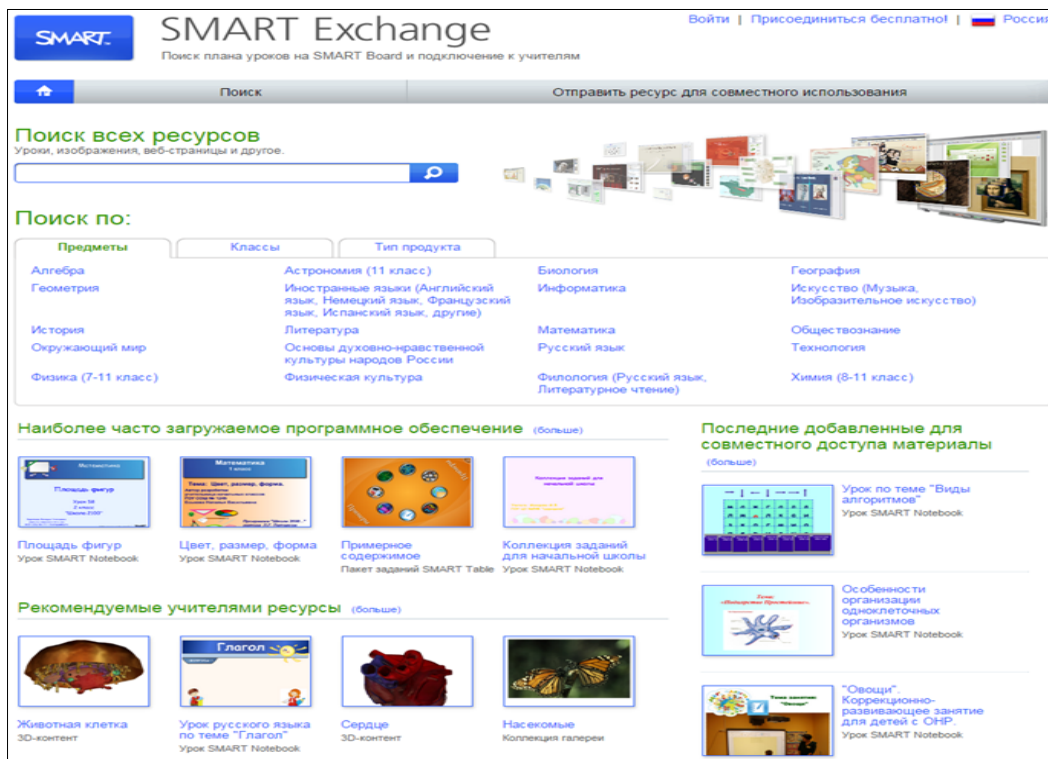


Fig. 5.1.b. Interfața site-ului SMART Exchange (Ru).

În continuare, vom enumera elementele interfeței grafice ale site-ului SMART Exchange (EN, RU, RO):

1. **SMART Exchange** – denumirea site-ului;
2. **Sign In (Boïmu/Autentificare)** – opțiunea de acces la site-ul SMART Exchange;
3. **Join for free (Присоединиться бесплатно/Alăturati-vă gratuit)** – opțiunea de înregistrare pe site-ul SMART Exchange;
4. **United States (Statele Unite)** – opțiunea de configurare a interfeței site-ului în limba dorită (anume această denumire ne dă de înțeles în ce limbă este configurată interfața site-ului, în cazul în care este configurat în limba rusă, este scris Россия etc.);

5. Butonul **Home** (*Главная/Acasă*) – punctul de pornire;
6. Cinci file plasate alături de punctul de pornire (în EN): **Search** (*Căutare*), **Share a Resource** (*Distribuire resurse*), **Standards-Aligned** (*Standarde-aliniate*), **Community** (*Comunitate*), **Training** (*Formare*);
7. **Search All Resources** (*Поиск всех ресурсов/ Căutarea tuturor resurselor*) – primul câmp de căutare;
8. **Browse by** (*Поиск по/ Răsfoire după*) – al doilea câmp de căutare;
9. **Top Downloads** (*Наиболее часто загружаемое программное обеспечение/ Noi descărcări*) – lista celor mai solicitate materiale;
10. **Recently shared** (*Последние добавленные для совместного доступа материалы/ Ultimele materiale comune*) – lista ultimelor resurse adăugate pentru un acces comun la ele;
11. **Teacher recommended resources** (*Рекомендуемые учителями ресурсы/ Resursele recomandate de profesori*) – lista resurselor recomandate de profesor;
12. **New accredited software and content titles** (*Noi resurse acreditate și titluri de conținut*) – lista resurselor existente.

## 5.2. Înregistrarea pe site-ul SMART Exchange

Acces la site-ul **SMART Exchange** au doar persoanele înregistrate, de aceea, în dorința de a începe lucrul pe acest site, e bine să ne înregistrăm, activând opțiunea **Join for free** (*Присоединиться бесплатно/ Alăturați-vă gratuit*), pe ecran se afișează imaginea din Fig. 5.2, în care completăm câmpurile respective, apoi activăm butonul **Agree and Continue** (*Согласиться и продолжить/ De acord și continuă*), în caz contrar **Cancel** (*Отмена/ Revocare*).

The screenshot shows the registration page for SMART Exchange. The header includes the SMART logo and the text 'SMART Exchange Training, content, and community'. Below the header, there is a 'Join now' section with a 'Required fields' label. The form contains several input fields, each with a green checkmark indicating it is filled: 'Enter email address' (aprelid@gmail.com), 'Create password' (masked with dots), 'Confirm password' (masked with dots), 'Create display name' (Lidiana), 'First name' (Lidia), 'Last name' (Popov), and 'Country' (Moldova). A checkbox is checked, with the text: 'SMART or an authorized SMART representative may contact me (by phone, e-mail or mail) with information about SMART solutions, events and special offers. You can withdraw your consent at any time. To remove your e-mail address or manage your preferences, visit smarttech.com/subscriptions.' Below the form, there is a line of text: 'By clicking on the button below, I agree with the SMART Exchange Terms of Use'. At the bottom, there are two buttons: 'Agree and Continue' (green) and 'Cancel' (blue).

Fig. 5.2. Înregistrarea pe site-ul SMART Exchange.

În continuare, se afișează imaginea din Fig. 5.3, de asemenea, completăm câmpurile cu datele necesare ce țin de domeniul în care activăm și de materia de care vom avea nevoie curând (e bine să le bifăm pe toate, pentru a avea acces la orice materie), apoi activăm butonul **Submit** (*Отправить/Trimite*), în caz contrar **Cancel** (*Отмена/Revocare*).

**SMART Exchange**  
Training, content, and community

**Join now**

Email address: aprelid@gmail.com  
 Display name: Lidiana  
 First name: Lidia  
 Last name: Popov  
 Country: Moldova

Sharing the following information will help provide you with the most relevant content.

**Career**  
 Teacher

**Workplace**  
 University / College

**Subject area**

- Art and Design
- Citizenship
- Cross-curricular
- English as a Second Language
- English Language Arts
- Geography
- Health and Physical Education
- History
- ICT
- Library and Informational Science
- Mathematics
- Modern Foreign Languages
- Music
- Other
- Religion
- Science
- Social Studies
- Special Education

**Grade level**

- Pre-Kindergarten
- Kindergarten
- Grade 1
- Grade 2
- Grade 3
- Grade 4
- Grade 5
- Grade 6
- Grade 7
- Grade 8
- Grade 9
- Grade 10
- Grade 11
- Grade 12
- Post-Secondary

**Which SMART products do you use?**

- SMART Board interactive white board
- SMART Response interactive response system
- SMART Table interactive learning center
- SMART Classroom Suite interactive learning software
- SMART Notebook Math Tools
- SMART amp
- SMART Document Camera
- SMART Sync classroom management software
- SMART Slate wireless slate
- SMART Podium interactive pen displays
- SMART Ideas concept mapping software

**Submit** **Cancel**

Fig. 5.3. Înregistrarea pe site-ul SMART Exchange.

După înregistrare, există posibilitatea de a accesa datele plasate pe site-ul respectiv și chiar de a le extrage, dacă este nevoie etc.

În cazul în care suntem deja înregistrați și este nevoie de careva date, de pe acest site, activăm opțiunea **Sign In** (*Autentificare*) pentru logare, introducem adresa poștei electronice și parola stabilită la înregistrare, apoi activăm butonul **Sign In** (*Autentificare*), pe ecran se afișează imaginea din Fig. 5.4, în care observăm, în colțul din dreapta-sus, în loc de cuvintele **Sign In** (*Autentificare*) este numele personal, în cazul nostru **Lidiana**, Fig. 5.4.

The screenshot shows the SMART Exchange website interface. At the top left is the SMART logo and the text "SMART Exchange Training, content, and community". In the top right corner, the user's name "Lidiana" is displayed next to "Sign Out" and a flag for "United States". Below the header is a navigation bar with tabs for "Search", "Share a Resource", "Standards-Aligned", "Community", and "Training". The main content area features a "Search All Resources" section with a search bar and a collection of resource thumbnails. Below this is a "Browse by:" section with filters for "Subject(s)", "Grade(s)", and "File Type". The "Subject(s)" filter is expanded, showing a grid of subjects including Art and Design, English Language Arts, ICT, Music, Social Studies, Citizenship, Geography, Library and Informational Science, Other, Special Education, Cross-curricular, Health and Physical Education, Mathematics, Religion, English as a Second Language, History, Modern Foreign Languages, and Science. At the bottom, there are sections for "Top Downloads" and "Recently shared", each displaying thumbnails and titles of resources such as "Koosh Ball Sight Words", "Number Sense", "Jeopardy", "Game Board for review", "Chemistry Mole Problems", and "Chemistry Starter Questions week 1".

Fig. 5.4. Logarea pe site-ul SMART Exchange.

### 5.3. Configurarea site-ului SMART Exchange în limba necesară

În cazul în care este nevoie ca interfața să fie configurată în altă limbă, față de cea prezentă, activăm numele țării existente **United States** (*Statele Unite*) din colțul din dreapta-sus, Fig. 5.4, pe ecran se afișează imaginea din Fig. 5.5, implicit, fiind activă fila **North America** (*America de Nord*), conform ultimei configurări.

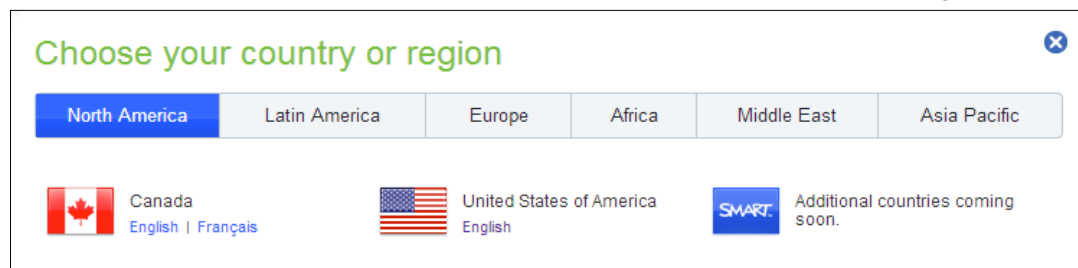


Fig. 5.5. Configurarea interfeței SMART Exchange în limba necesară.

Activăm fila **Europe** (*Europa*), se afișează imaginea din Fig. 5.6 din care selectăm țara și, respectiv, limba necesară, pentru interfața **SMART Exchange**, de exemplu, **Россия/Русский** (în imagine este marcat într-un dreptunghi de culoare neagră).

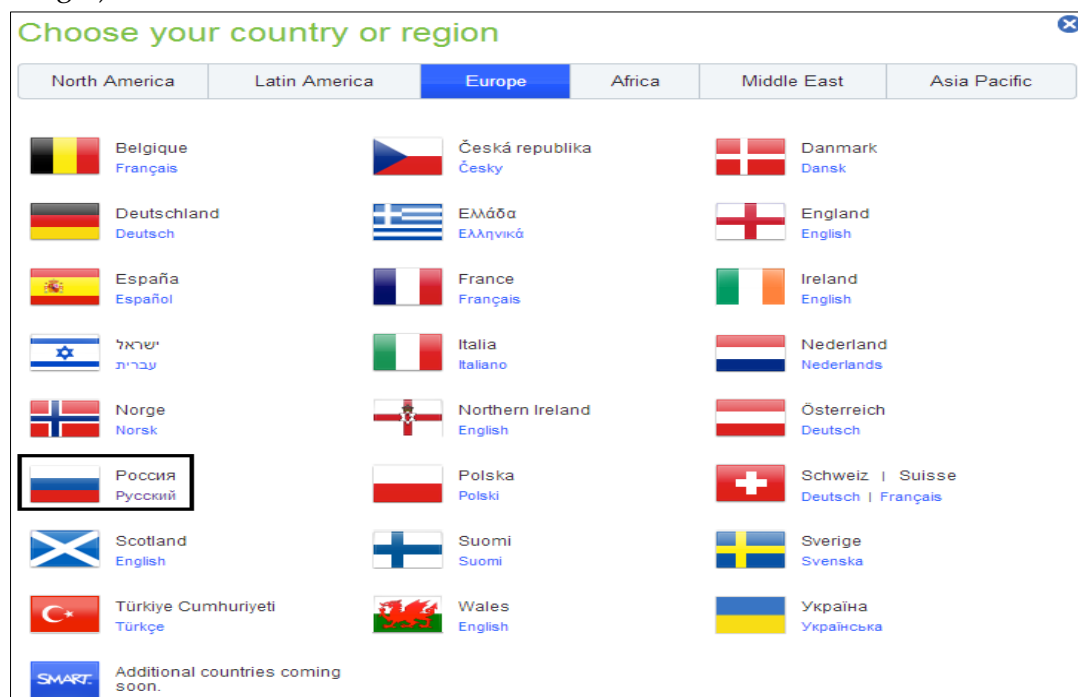


Fig. 5.6. Selectarea țării și, respectiv, a limbii pentru interfața SMART Exchange.

Imediat, interfața site-ului **SMART Exchange**, își modifică aspectul și în colțul din dreapta-sus în loc de **United States** (*Statele Unite*), apare **Россия** (*Rusia*), (este marcat printr-un dreptunghi de culoare neagră, plasat în dreapta-sus), Fig. 5.7.

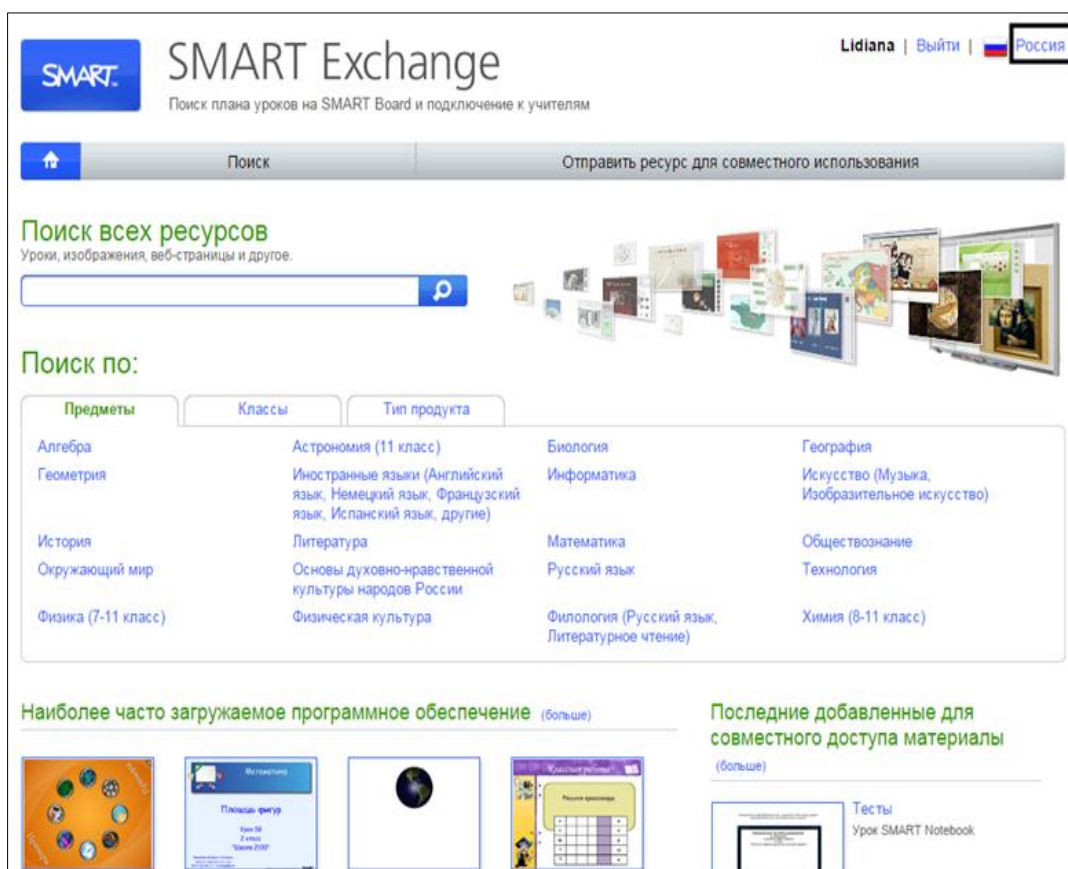


Fig. 5.7. Interfața SMART Exchange configurată în limba rusă.

Cu părere de rău, astăzi nu avem posibilitate să configurăm interfața site-ului SMART Exchange în limba română. Din imaginile Fig. 5.8.a și Fig. 5.8.b, dacă conectăm fila Asia Pacific (Азиатско-Тихоокеанский регион), atunci vedem că site-ul respectiv ne informează cu următorul mesaj: **Additional countries coming soon** (Вскоре будут добавлены другие страны/Degrabă vor fi adăugate alte țări), adică vom avea posibilitatea să configurăm și în alte limbi față de cele existente la moment (mesajul este marcat, în ambele imagini, printr-o săgeată neagră).



Fig. 5.8.a. Selectarea țării și, respectiv, a limbii pentru configurarea interfeței site-ului (Ru).





Fig. 5.8.b. Selectarea țării și, respectiv, a limbii pentru configurarea interfeței site-ului (En).

În imaginile din Fig. 5.1.a, cu interfața site-ului în limba engleză și, respectiv, în Fig. 5.1.b cu interfața site-ului în limba rusă, mai jos, în stânga, este plasat câmpul **Top Downloads** (*Наиболее часто загружаемое программное обеспечение/Software-ul cel mai descărcat*) în care sunt afișate cele mai solicitate prezentări de către cadrele didactice. Mai la dreapta, în câmpul **Recently shared** (*Последние добавленные для совместного доступа материалы/Ultimele materiale adăugate pentru acces comun*) sunt afișate ultimele resurse informaționale adăugate de către cadrele didactice, pentru un acces comun la ele.

#### 5.4. Căutarea și extragerea resurselor SMART Notebook

Site-ul SMART Exchange conține o gamă largă de lecții pentru softul educațional SMART Notebook, diverse însărcinări, imagini, materiale din **Gallery** (*Galerie*), pagini Web etc., create în acest soft. Aici putem găsi diverse resurse, seturi de întrebări pentru SMART Response, sisteme de răspuns interactive, link-uri și alte tipuri de conținut multimedia etc. Ne putem conecta cu colegii prin intermediul comunității on-line a cadrelor didactice, pentru a face schimb de activități de lecții, de idei, de intuiții și povești de succes prin intermediul acestuia.

SMART Exchange este susținut de mai mult de 48 de țări în mai mult de 23 de limbi. Fiecare țară în parte are resursele sale, sistematizate pe obiecte și clase convenabile pentru regiunea selectată.

SMART Exchange conține o gamă largă de resurse universale, create cu scopul de a oferi profesorilor acces la toate resursele educaționale SMART Notebook și cu posibilitatea de a interacționa cu colegii și profesioniștii.

Toate aceste resurse se împart pe categorii: Discipline; Clase; Tip fișier. Aceste materiale sunt create și plasate pe site-ul respectiv de profesori din toată lumea. Aceste resurse le putem utiliza ca lecții deja create pentru unitatea de curs pe care o predăm, cu posibilitatea de a le modifica, de a le adapta la metodele noastre de predare.

Pe site-ul SMART Exchange putem descoperi diverse resurse educaționale gratuite, gata pentru utilizare, din SMART Notebook. Din gama de resurse educa-

ționale gratuite, create de profesori din toată lumea, ce aparțin diverselor unități de curs, uneori, avem nevoie de unele resurse concrete, la unitatea de curs pe care o predăm.

Apare întrebarea: *Cum găsim resursele de care avem nevoie?*

Există câteva metode de căutare a resurselor SMART Exchange, vom descrie doar două de bază:

**Metoda I.** Căutarea tuturor resurselor după un cuvânt-cheie, utilizând câmpul **Search All Resources** (Поиск всех ресурсов/Căutarea tuturor resurselor), Fig. 5.1.a sau Fig. 5.1.b;

**Metoda II.** Căutarea tuturor resurselor după diverse categorii: unitate de curs, clasă, tip fișier, utilizând câmpul **Browse by** (Поиск по/Răsfoire după), Fig. 5.1.a sau Fig. 5.1.b.

Pentru a căuta o informație oarecare, după un cuvânt-cheie, utilizând **Metoda I**, procedăm astfel:

1. Activăm opțiunea **Sign In** (Autentificare), pe ecran apare următoarea imagine din Fig. 5.9.a sau Fig. 5.9.b;

The screenshot shows the English version of the SMART Exchange sign-in page. On the left, there is a 'Sign in to SMART Exchange' section with input fields for 'Email Address' and 'Password', a 'Forgot your password?' link, a 'Keep me signed in' checkbox, and a green 'Sign In' button. On the right, there is a 'Not a member yet?' section with a sub-header 'Join the growing SMART Exchange community and you can', a bulleted list of benefits (connecting with educators, sharing resources, saving time, updating files), and a green 'Join for free!' button.

Fig. 5.9. a. Accesul la site-ul SMART Exchange (En).

The screenshot shows the Russian version of the SMART Exchange sign-in page. On the left, there is a 'Войти в SMART Exchange' section with input fields for 'Адрес электронной почты' and 'Пароль', a 'Забыли пароль?' link, an 'Остаться в системе' checkbox, and a green 'Войти' button. On the right, there is an 'Еще не вступили в сообщество?' section with a sub-header 'Присоединяйтесь к постоянно развивающемуся сообществу SMART Exchange и вы сможете', a bulleted list of benefits (communicating with educators, sharing resources, saving time, updating files), and a green 'Присоединиться бесплатно!' button.

Fig. 5.9. b. Accesul la site-ul SMART Exchange (Ru).

2. În câmpul **Email Address** (*Адрес электронной почты/ Adresa de e-mail*), introducem adresa poștei electronice;

3. În câmpul **Password** (*Пароль/Parola*), introducem parola personală;

4. Activăm butonul **Sign In** (*Войти/Autentificare*) pentru autentificarea datelor introduse, cu posibilitatea accesului la site-ul respectiv. Observăm, în colțul din dreapta-sus, unde era scris **Sign In** (*Войти/Autentificare*), la moment, este afișat numele care a fost introdus în câmpul **Create display name** (*Создай un nume de afișare*), Fig. 5.2;

5. Introducem cuvântul-cheie după care căutăm informația necesară, de exemplu, **Mathematics**, cu caracterele, respectiv, limbii din țara/regiunea selectată, de exemplu, **United States** (*Satele Unite*), apoi activăm butonul **Go** (*Начать/Caută*) sau acționăm tasta **Enter**, se afișează o listă de prezentări SMART Notebook, în care este toată informația ce ține de cuvântul-cheie, introdus anterior. Numărul total de prezentări găsite, la moment, este de **17.648**, în limba solicitată – engleză, Fig. 5.10;

The screenshot shows the SMART Exchange website interface. At the top, the logo 'SMART' is on the left, and 'SMART Exchange' with the tagline 'Training, content, and community' is in the center. On the right, there are links for 'Lidiana | Sign Out' and a flag for 'United States'. Below the header is a navigation bar with buttons for 'Search', 'Share a Resource', 'Standards-Aligned', 'Community', and 'Training'. The main content area is titled 'Home > Search'. On the left, there is a 'Current Search' sidebar with a search box containing 'Mathematics', dropdown menus for 'Subject(s)', 'Grade(s)', and 'Countries / Region(s)' (set to 'United States'), and a 'Go' button. Below this is a 'Narrow Results' section showing 'All Types (17,579)' with a list of categories like 'SMART Notebook lessons (7,614)', 'SMART Notebook dual user lessons (14)', 'SMART Notebook Math Tools lessons (439)', 'SMART Response questions (5,337)', and 'SMART Response question sets (645)'. The main search results area shows 'Search Results (17,648)' in a red box. Below this, there are 'Related Premium resources' with four thumbnails: 'Mathematics', 'Making Graphs', 'Mathematics Grid', and 'Mathematics Timer'. A 'Sort by:' section offers options: 'Best match', 'Newest first', 'Most downloads', and 'Most recommended'. At the bottom, a detailed result for 'Mathematics [SMART Notebook lesson]' is shown, including a preview of a pattern problem, the title 'Patterns', subject 'Mathematics', grade 'Grade 7', country 'United States', author 'Submitted by: jabakerds', search terms 'Mathematics, 7th grade, patterns', and buttons for 'Click to Preview', 'Download (0.18 MB)', and 'Open in SMART Notebook Express'.

Fig. 5.10. Căutarea resurselor după cuvântul-cheie „Mathematics” (En).

6. Introducem alt cuvânt-cheie, de exemplu, **Биология**, cu caracterele respectiv limbii din țara/regiunea selectată, de exemplu, **Russia**, apoi activăm butonul **Начать** (*Începe*) sau acționăm tasta **Enter**, se afișează o listă de prezentări SMART Notebook, în care este afișată toată informația ce ține de cuvântul-cheie,

introdus anterior. Numărul total de prezentări găsite este 328, în limba solicitată – rusă, Fig. 5.11;

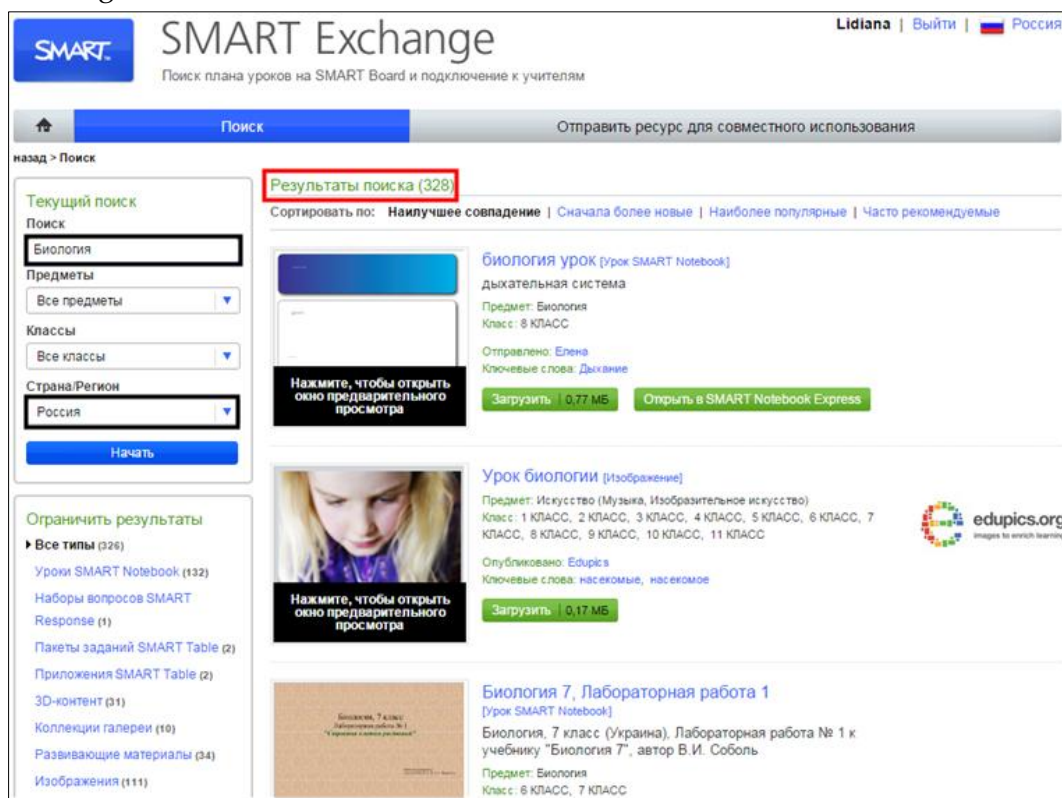


Fig. 5.11. Căutarea resurselor după cuvântul-cheie „Биология” (Ru).

7. Activăm comanda de sortare a prezentărilor după diferite criterii, plasată sub rezultatul căutării.

În continuare, să descriem posibilitățile de căutare a resurselor SMART Exchange prin altă metodă.

Pentru a căuta o informație oarecare, după diverse categorii, utilizând **Metoda II**, în cazul în care deja suntem autentificați, procedăm astfel:

1. Activăm butonul **Home** (*Pornire*) pentru a reveni la pagina de Start;
2. Selectăm **Subject** (s) (*Unitatea de curs (-ele)*), **Grad** (s) (*Clasa (-ele)*), **File Type** (*Tipul fișierului*), de exemplu **Информатика**, **Clasa 10**, **Россия**, Fig. 5.12;
3. Activăm butonul **Go** (*Începe*), imediat se afișează o listă de prezentări SMART Notebook, în care este afișată toată informația ce ține de unitatea de curs și de clasa respectivă, în limba solicitată de către utilizator. Numărul total de prezentări găsite, la moment, este de **72**, Fig. 5.12;
4. Activăm comanda de sortare a prezentărilor după diferite criterii (este evidențiată, în imagine, printr-un dreptunghi de culoare roșie). De asemenea, dacă

vrem să căutăm, altă informație, după alte criterii, atunci activăm din nou butonul **Home** (*Pornire*) și introducem alte date, în aceeași limbă sau în altă limbă selectată.

The screenshot shows the SMART Exchange search interface. On the left, there are filters for 'Предметы' (Subjects) set to 'Информатика', 'Классы' (Classes) set to '10 КЛАСС', and 'Страна/Регион' (Country/Region) set to 'Россия'. The search results are displayed in a list format. A red box highlights the sorting options: 'Сортировать по: Наилучшее совпадение | Сначала более новые | Наиболее популярные | Часто рекомендуемые'. The first result is 'Алгебра логики' (Boolean Algebra) by Konstantin, 2.16 MB. The second result is 'Законы логики' (Laws of Logic) by Konstantin, 0.72 MB. The third result is 'Файловая СИСТЕМА' (File System) by srbkrtina, 0.72 MB.

Fig. 5.12. Căutarea resurselor după trei criterii (marcate în stânga).

După ce am găsit resursele necesare, pentru unitatea de curs solicitată, urmează procedura de vizionare preventivă a prezentărilor afișate în listă, apoi extragerea și salvarea acestora pe calculatorul nostru. Observăm, în dreapta lor, este un buton cu numele **Download** (*Загрузить/Descarcă*). Este nevoie de a viziona obligator prezentarea găsită, deoarece conținutul acesteia poate să nu ne satisfacă cerințelor noastre. În așa caz, răsfoim toate listele existente de resurse propuse de SMART Exchange și notăm pe o hârtie prezentările pe care le vom extrage sau, deodată după vizionare le extragem, câte una pe rând.

Altă necesitate, obligator să avem instalat, pe calculatorul unde lucrăm, softul educațional SMART Notebook, în caz contrar nu vom avea posibilitate să le vizionăm pe calculatorul nostru.

Pentru a extrage una sau mai multe prezentări SMART Notebook, de pe site-ul SMART Exchange, procedăm în felul următor:

1. Activăm butonul **Download** (*Загрузить /Descarcă*), în câteva secunde se descarcă și, implicit, se salvează, implicit, într-un dosar cu numele **Downloads** (*Descărcări*) sau în locul unde noi îi indicăm, totul depinde de cum este configurată interfața browser-ului în care lucrăm;

2. Lansăm prezentarea și o adaptăm la metodele noastre de predare, ținând cont de faptul că multe obiecte din pagină pot fi grupate sau blocate și va trebui să le degrupăm sau/și să le deblocăm pentru a efectua modificările necesare;

3. Salvăm prezentarea SMART Notebook cu numele și, respectiv, în locul potrivit, utilizând comanda **Save As** (*Salvare ca*), astfel vom gestiona prezentările existente.

### 5.5. Plasarea prezentărilor pe site-ul SMART Exchange și înregistrarea la forum

Ne bucurăm nespuse de mult, atunci când extragem o prezentare reușită, gata creată ce conține materia de care avem nevoie, de aceea e bine ca și noi să plasăm cel puțin o prezentare pe acest site, pentru a face un schimb de experiență cu cadrele didactice din alte localități sau/și din alte instituții de învățământ.

Pentru a plasa pe site-ul SMART Exchange o prezentare SMART Notebook, pentru utilizarea comună a acestora, procedăm astfel:

1. Activăm butonul **Share a resource** (*Отправить ресурс для совместного использования/Trimite resurse pentru utilizarea comună*), Fig. 5.12, pe ecran se afișează imaginea din Fig. 5.13.

The screenshot shows a web form for sharing resources. At the top, there is a search bar and a button labeled 'Отправить ресурс для совместного использования'. Below this, there are two tabs: 'Отправить ресурс для совместного использования' (active) and 'Мои ресурсы'. The form is titled 'Поля, обязательные для заполнения\*' and contains the following sections:

- 1. Выберите ресурс для отправки для совместного использования\***: A button labeled 'Нажмите кнопку «Обзор», чтобы выбрать файл' and a blue 'Обзор' button.
- 2. Введите подробную информацию о ресурсе**:
  - Название ресурса\***: A text input field.
  - Описание\***: A text area for description.
  - Предметы\***: A list of subjects with checkboxes, including:
    - Алгебра
    - Астрономия (11 класс)
    - Биология
    - География
    - Геометрия
    - Иностранные языки (Английский язык, Немецкий язык, Французский язык, Испанский язык, другие)
    - Искусство (Музыка, Изобразительное искусство)
    - Филология (Русский язык, Литературное чтение)
    - Математика
    - Обществознание
    - Окружающий мир
    - Основы духовно-нравственной культуры народов России
    - Русский язык
    - Технология
    - Информатика
    - Физика (7-11 класс)
    - Физическая культура
    - История
    - Литература
    - Химия (8-11 класс)

Fig. 5.13. Completarea câmpurilor (Partea I).

2. Activăm butonul **Обзор** (*Răsfoire*), pentru a selecta fișierul SMART Notebook, care vrem să-l plasăm pe site;

3. Completăm câmpurile obligatorii (care sunt însemnate cu simbolul asterisc de culoare roșie „\*”), Fig. 5.13 și Fig. 5.14;

The screenshot shows a form with the following elements:

- Классы \*** (Classes): A list of checkboxes for educational levels:
  - Дошкольное образование
  - 1 КЛАСС
  - 2 КЛАСС
  - 3 КЛАСС
  - 4 КЛАСС
  - 5 КЛАСС
  - 6 КЛАСС
  - 7 КЛАСС
  - 8 КЛАСС
  - 9 КЛАСС
  - 10 КЛАСС
  - 11 КЛАСС
  - Среднее профессиональное образование
  - Начальное профессиональное образование
  - Высшее образование
- Ключевые слова (через запятую)\*** (Keywords): A text input field.

Fig. 5.14. Completarea câmpurilor (Partea II).

4. Citim atent informația din punctul 3, derulând-o până la capăt, Fig. 5.15;

5. Activăm butonul **Согласен и принимаю условия** (*De acord și accept condiția*), Fig. 5.14, în caz contrar activăm butonul **Отмена** (*Anulare*).

The screenshot shows a form with the following elements:

- 3. Соглашение о совместном использовании ресурсов\*** (3. Agreement on joint use of resources): A scrollable text area containing the following text:

Для предоставления ресурса необходимо ознакомиться и принять условия, приведенные в окне ниже, и нажать кнопку "Согласен и принимаю условия", расположенную под текстом условий внутри окна.

Настоящие условия регулируются законодательством провинции Альберта и соответствующими федеральными законами Канады, применимыми к соглашениям, заключенным или оформленным целиком и полностью в провинции Альберта, независимо от выбора закона и принципов коллизионного права, необходимого в случае применения законов разных юрисдикций. Вы также соглашаетесь, что такие споры могут разрешаться с персональной юрисдикцией, с должным выбором, судебным местом и судебным округом, провинциальными или федеральными судами города Калгари, провинции Альберта, и такие суды будут иметь исключительную юрисдикцию.

Нажатие на кнопку "Согласен и принимаю условия" ниже означает, что я принимаю вышеуказанные условия и согласен на совместное использование моих ресурсов.
- Согласен и принимаю условия** (Agreed and I accept the conditions): A green button.
- Отмена** (Cancel): A blue button.

Fig. 5.15. Completarea câmpurilor (Partea III).

Există posibilitatea de ne înregistra la un **Forum** nou, care se lansează prin [www.smartboard.ru](http://www.smartboard.ru), în rezultat se afișează imaginea din Fig. 5.16:

1. Activăm fila **Регистрация** (*Înregistrare*), apare un formular;
2. Completăm formularul cu datele necesare;
3. Activăm butonul **Регистрация** (*Înregistrare*).

Сообщество учителей SMART		
Форум	Пользователи	Поиск
Регистрация	Вход	
Вы не вошли.		
<b>-- Внимание! Открыта регистрация в программу «Образцовый учитель SMART» в 2014 году!</b>		
Главное	Темы	Сообщений
<input type="checkbox"/> <b>Памятка учителю SMART</b> Важные ссылки и информация для активных пользователей SMART	2	19
<input type="checkbox"/> <b>Новости SMART</b> Важные и интересные сообщения о продуктах и мероприятиях SMART	19	49
<input type="checkbox"/> <b>Техническая поддержка</b> (Модерируется Инженер SMART)	64	380
Свободное общение	Темы	Сообщений
<input type="checkbox"/> <b>Общий форум</b>	12	131
<input type="checkbox"/> <b>Учебные материалы: уроки, картинки, виджеты</b>	41	172
<input type="checkbox"/> <b>Практикум SMART - базовые функции и интересные приемы</b>	6	29
<input type="checkbox"/> <b>Обучение SMART</b>	3	35
Конкурс «Лучший урок SMART»	Темы	Сообщений
<input type="checkbox"/> <b>«Лучший урок SMART – 2014»</b>	2	22

Fig. 5.16. Înregistrarea la Forum.

De fiecare dată când avem întrebări sau vrem să citim răspunsurile colegilor de pe Forum, activăm fila **Вход** (*Intrare*), are loc autentificarea, apoi acesta se transformă în alt buton cu numele **Выход** (*Ieșire*) pe care îl activăm, atunci când vrem să părăsim Forumul.

În imaginea din Fig. 5.17 este prezentă o activitate interactivă cu numele „*Identificare elemente*” în care trebuie de identificat elementele interfeței grafice ale sitului SMART Exchange (interfața machetului activității configurată în limba rusă). Crearea și derularea activității de acest gen, este descrisă în exemplele de probleme rezolvate anterior.



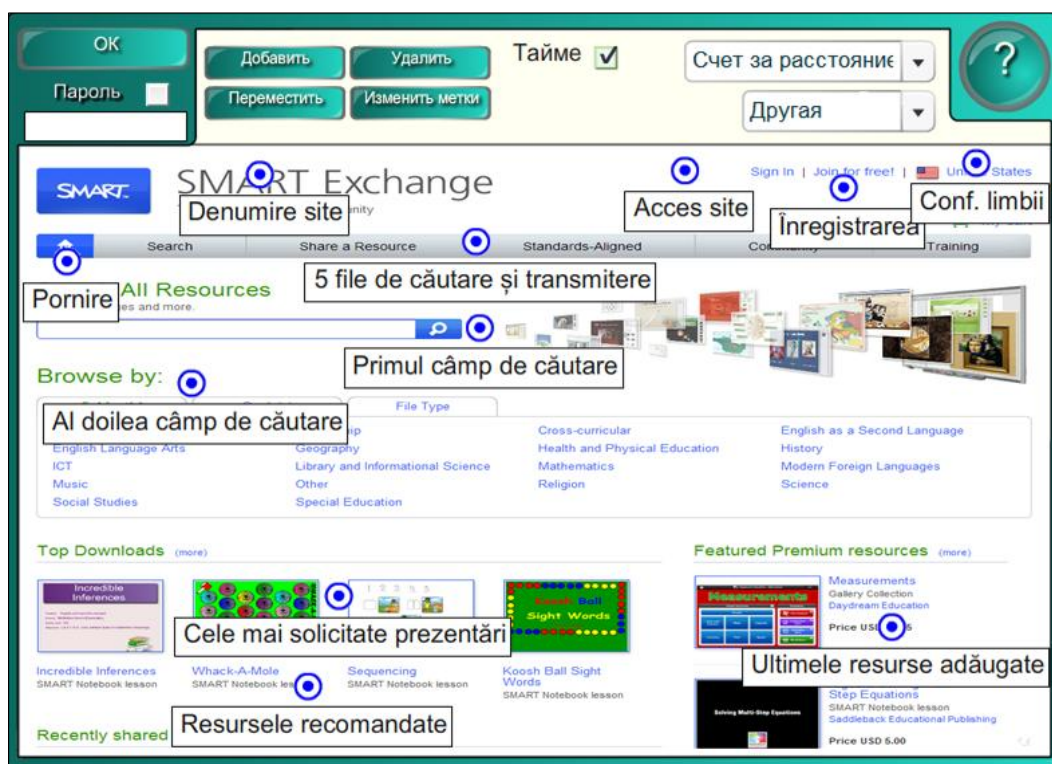


Fig. 5.17. Activitate interactivă „Identificare elemente”.

## Concluzii la capitolul 5

În capitolul intitulat „Portalul profesorilor – SMART Exchange. Gestionarea prezentărilor”, conform finalităților de învățare, stipulate la început de capitol, am învățat să lansăm corect site-ul SMART Exchange, să identificăm elementele interfeței grafice ale acestuia, să-l configurăm în limba necesară, să navigăm corect și să ne înregistrăm pe site-ul respectiv pentru accesul la informație.

De asemenea, am gestionat prezentările existente plasate pe acest site: extragerea și salvarea pe calculator, cu posibilitatea de modificare și adaptare a acestora la metodele proprii de predare. Prezentările SMART Notebook extrase conțin materiale din diverse unități de curs pe care le predăm.

Am învățat să plasăm pe site-ul SMART Exchange prezentări SMART Notebook și ar fi minunat dacă cadrele didactice ar plasa prezentări personale pe acest site, pentru utilizarea în comun de către cadrele didactice din alte instituții de învățământ și localități. Numai în așa mod, vom crește, împărțind ideile cu colegii. De asemenea, ne-am învățat cum să ne înregistrăm la forum, pentru a lua parte la discuții cu alți colegi atât din țara noastră, cât și din alte țări. Discuția în forum ne ajută să creștem, să învățăm lucruri noi, să aflăm ce este nou și care versiuni au mai apărut, recent, ale softului educațional SMART Notebook și multe alte lucruri care ne interesează legate de acest soft.

## 6. INTERACȚIUNEA SOFTULUI EDUCAȚIONAL SMART NOTEBOOK CU DIVERSE RESURSE INFORMAȚIONALE

### Finalități de învățare

*La finele studierii temei respective, cadrul didactic/utilizatorul va fi capabil:*

- să interacționeze softul SMART Notebook cu aplicația MS<sup>1</sup> Word;
- să interacționeze softul SMART Notebook cu aplicația MS Excel;
- să interacționeze softul SMART Notebook cu aplicația MS PowerPoint;
- să interacționeze softul SMART Notebook cu orice alte aplicații;
- să interacționeze softul SMART Notebook cu diverse situri;
- să interacționeze softul SMART Notebook cu diverse secvențe video etc.

Astăzi, mai multe aplicații de diverse tipuri, fie procesoare de texte, fie procesoare tabelare, fie prezentări electronice, fie baze de date, fie editoare grafice etc., susțin datele de intrare scrise de mână, pe suprafața acestora, cu un marker sau orice alt obiect (chiar și cu degetul) integrate cu softul educațional SMART Notebook pentru *tabla interactivă*.

Dacă aplicațiile enumerate mai sus susțin introducerea datelor scrise de mână, adică desenarea unui obiect, evidențierea unui tabel sau a unui text etc., pe o tablă interactivă, atunci toate acestea devin parte componentă a documentului respectiv. Softul educațional SMART Notebook are proprietatea de a interacționa cu diverse aplicații, inclusiv cu aplicațiile pachetului integrat de birotică MS Office. În continuare vom descrie în câteva cuvinte, semnificațiile unor aplicații integrate în acest pachet de birotică:

- **Microsoft Office Word** (*Procesor de texte*) – oferă posibilitatea de a crea, edita, formata, salva și deschide documente text; documentele create pot include pe lângă text și tabele, grafică, diagrame etc.

- **Microsoft Office Excel** (*Calcul tabelar*) – este o aplicație de calcul tabelar ce oferă posibilitatea de a introduce date, de a le analiza și de a face calcule cu acestea; sunt incluse numeroase funcții pentru operații matematice, statistice, financiare, de baze de date, de dată și timp etc.

- **Microsoft Office PowerPoint** (*Prezentări*) – destinat realizării de prezentări grafice pe calculator, permite crearea de prezentări multimedia pe bază de slide-uri care pot include alături de text și grafică, tabele, diagrame, animație etc.

---

<sup>1</sup> Microsoft – cea mai mare companie americană, producătoare de *software* din lume, companie care dezvoltă, produce, licențiază și face întreținerea la o gamă largă de servicii în principal legate de calculatoare. Deseori numele firmei se prescurtează „MS”.

Aplicațiile trebuie să conțină un suport pentru introducerea datelor scrise de mână, în caz contrar apar într-un strat transparent peste datele din programul curent.

### 6.1. Interacțiunea softului SMART Notebook cu procesorul de texte MS Word

Aplicația Microsoft Word suportă introducerea datelor scrise de mână, ceea ce înseamnă că aceasta interacționează cu softul SMART Notebook. Toate operațiunile legate de scriere, desenare cu markerul pe suprafața acesteia, sunt considerate părți componente ale documentului Word. Apare întrebarea:

*Cum să scriem și să desenăm cu markerul în aplicația Microsoft Word?*

Pentru aceasta, mai întâi adăugăm cerneala în această aplicație, procedând în felul următor:

1. Lansăm aplicația Microsoft Word;
2. Deschidem documentul în care vrem să scriem sau să desenăm cu markerul;
3. Activăm butonul **Start** (Pornire), **All Programs** (Toate programele), **SMART Tehnologies** (Tehnologii SMART), **SMART Ink** (Cerneală SMART), pe aplicație în dreapta-sus este plasată .....**Ink** .....

Totodată, în aplicația Microsoft Word observăm un lucru foarte important și anume, în fila **Review** (Revizuire), în afară de cele șase grupuri, a mai apărut un grup nou cu numele **Ink** (Cerneală), datorită faptului, că pe acest calculator este instalat softul SMART Notebook pentru *tabla interactivă*, în caz contrar acesta lipsește, Fig. 6.1.

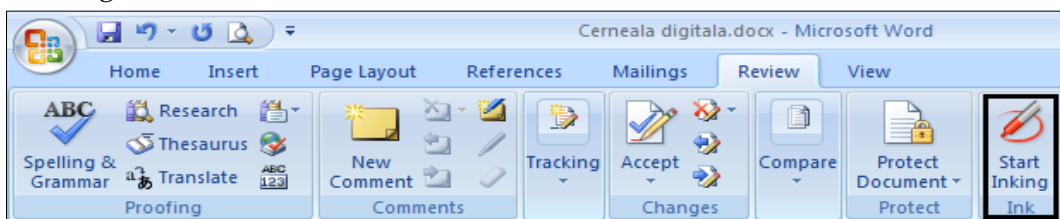


Fig. 6.1. Grupul Ink în aplicația Word.

Grupul **Ink** (Cerneală) include o comandă cu numele **Start Inking** (Pornire cerneală), activându-l, *Panglica* capătă un alt aspect, apare secțiunea **Ink Tools** (Instrumente Cerneală) din care selectăm creionul, culoarea și grosimea liniei pentru a scrie sau a desena în document etc., Fig. 6.2.



Fig. 6.2. Butonul Start Inking în aplicația Word, activat.

Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Close Ink Tools** (Închidere instrumente cerneală).

În imaginea din Fig. 6.3. este prezentat un model de evidențiere a textului, în timpul lecției, în documentul Word, cu cerneală digitală, de culoare verde și galbenă, de diferite grosimi.

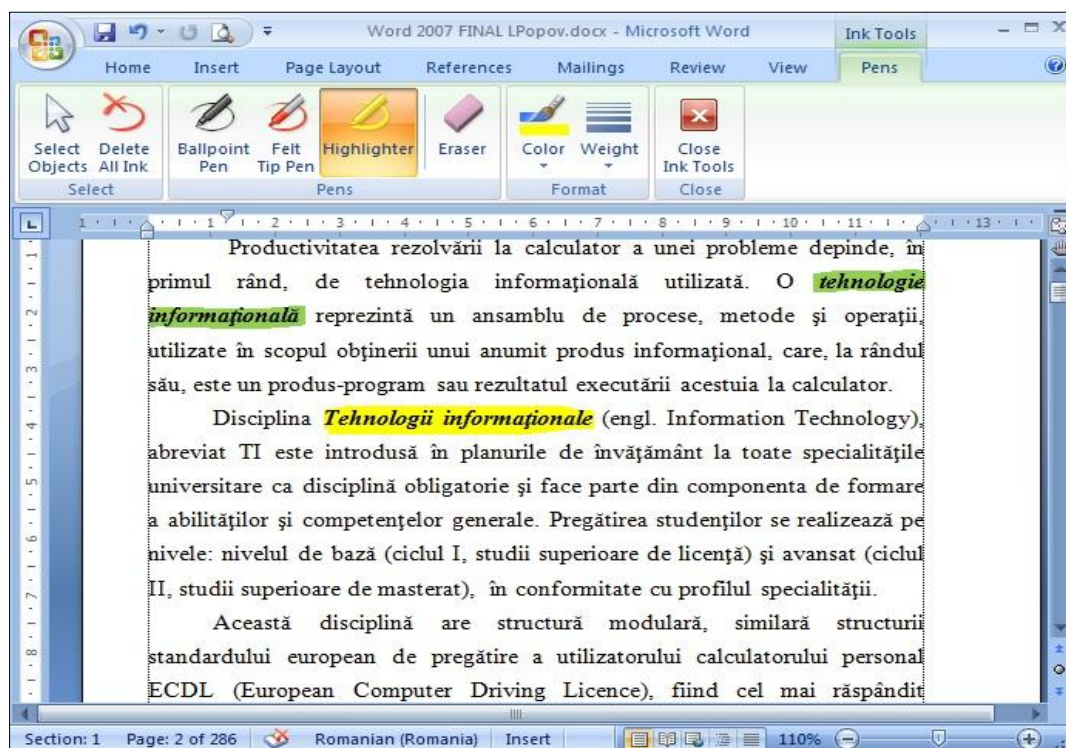


Fig. 6.3. Evidențiere date.

Există posibilitatea de a capta imaginea interfeței grafice a ferestrei programului MS Word, automat, în softul SMART Notebook. Pentru a efectua această operație, procedăm în felul următor:

1. Pregătim documentul Word, pagina căruia vrem să o captăm;
2. Activăm softul SMART Notebook pentru a-l afișa în prim plan;
3. Activăm butonul **Screen Capture** (Captură de ecran), pe ecran se afișează o fereastră de program, Fig. 6.4.a sau Fig. 6.4.b, studiate anterior. Totul depinde de

cum este configurat programul, în limba engleză sau în limba română, din care selectăm comanda necesară;

4. Activăm documentul **Word** pagina căruia urmează s-o captăm;

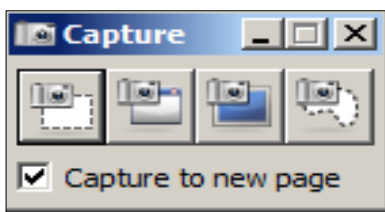


Fig. 6.4.a. Fereastra Capture.

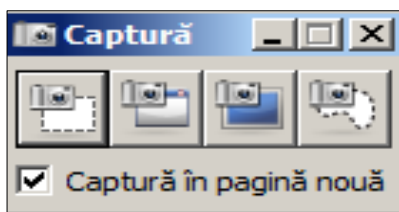


Fig. 6.4.b. Fereastra Captură.

5. Activăm unul din cele patru butoane propuse, în funcție de ce vrem să captăm, toată imaginea ecranului sau o parte a acestuia. De exemplu, activăm primul buton, **Area Capture** (*Captură zonă*) care permite de a capta o porțiune dreptunghiulară, din orice aplicație deschisă, chiar și din **Internet** și o lipește în pagina curentă, dacă nu este activă opțiunea **Capture to new page** (*Captură în pagină nouă*), în caz contrar o lipește într-o pagină nouă a documentului curent. Reamintim că în cazul în care executăm doar clic pe o interfață oarecare, atunci se captează întreaga imagine a ecranului;

6. Selectăm porțiunea necesară din aplicația MS Word, numai cum am eliberat mouse-ul, porțiunea dreptunghiulară, selectată, se lipește în pagina indicată, a softului SMART Notebook, Fig. 6.5.

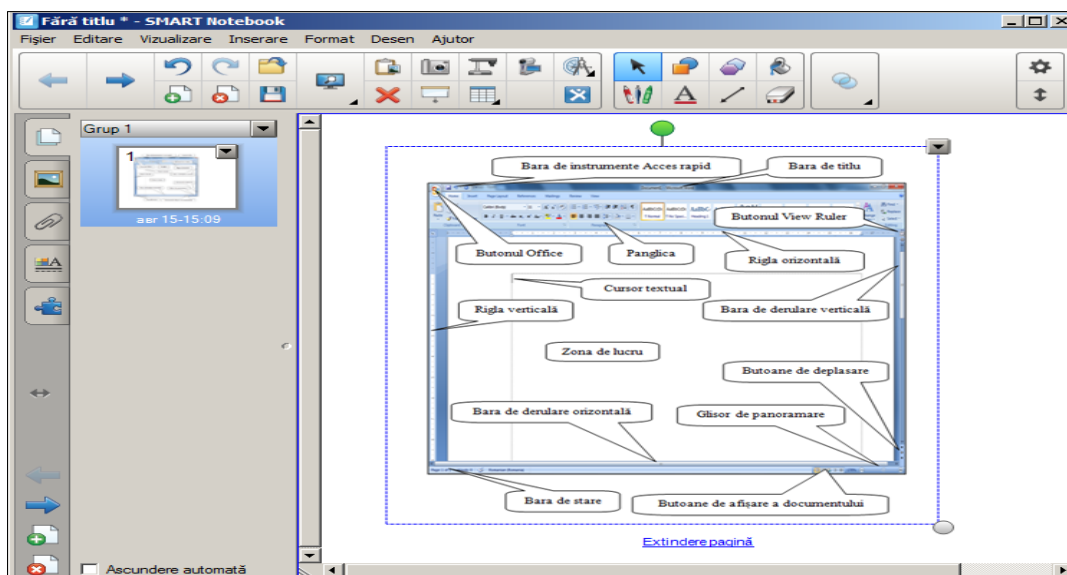


Fig. 6.5. Captarea imaginii interfeței aplicației Word, automat în aplicația SMART Notebook.

În așa mod, softul educațional SMART Notebook, interacționează și cu celelalte aplicații.

## 6.2. Interacțiunea softului SMART Notebook cu procesorul tabelar MS Excel

Aplicația Microsoft Excel, de asemenea, suportă introducerea datelor scrise de mână, ceea ce înseamnă că aceasta se află într-o strânsă legătură, atât cu toate aplicațiile pachetului integrat de birotică, cât și cu softul SMART Notebook. Toate operațiunile legate de scriere, desenare cu markerul pe suprafața acesteia, sunt considerate, de asemenea, ca și în aplicația Microsoft Word, părți componente ale documentului Excel. Apare aceeași întrebare:

*Cum să scriem și să desenăm cu markerul în aplicația Microsoft Excel?*

Pentru aceasta, mai întâi adăugăm cerneala în această aplicație, procedând, la fel, ca și în aplicația descrisă anterior:

1. Lansăm aplicația Microsoft Excel;
2. Deschidem registrul de calcul în care vrem să scriem sau să desenăm cu markerul;
3. Activăm butonul **Start** (Pornire), **All Programs** (Toate programele), **SMART Tehnologies** (Tehnologii SMART), **SMART Ink** (Cerneală SMART), pe aplicație în dreapta-sus este plasată .....**Ink** .....

Totodată, în aplicația **Microsoft Excel** observăm același lucru ca și în aplicația Microsoft Word, referitor la grupul apărut, în fila **Review** (Revizuire), ce ține de cerneala digitală, cu care vom scrie sau vom desena în această aplicație. Grupul **Ink** (Cerneală) este al patrulea, față de aplicația precedentă și, de asemenea, conține aceeași comandă **Start Inking** (Pornire cerneală). Acesta se datorează, de asemenea, softului SMART Notebook pentru *tabla interactivă* instalat pe calculator, în caz contrar grupul respectiv lipsește, Fig. 6.6.

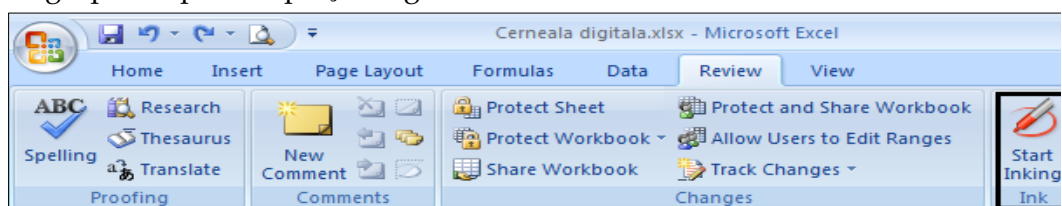


Fig. 6.6. Grupul Ink în aplicația Excel.

Grupul **Ink** (Cerneală) include o comandă cu numele **Start Inking** (Pornire cerneală), activându-l, *Panglica* capătă un alt aspect, apare secțiunea **Ink Tools** (Instrumente Cerneală) din care selectăm creionul, culoarea și grosimea liniei pentru a scrie sau a desena în registrul de calcul etc., Fig. 6.7.

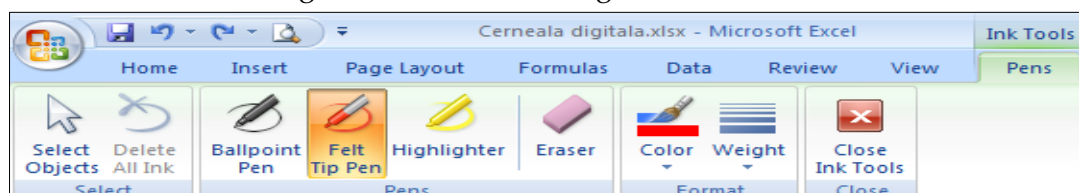


Fig. 6.7. Butonul Start Inking în aplicația Excel, activat.

Pentru a renunța la aceasta, activăm butonul **Close Ink Tools** (Închidere instrumente cerneală).

În imaginea din Fig. 6.8. sunt scoase în evidență, în timpul lecției, unele date, din registrul de calcul Excel, cu cerneală digitală de culoare albastră, de aceeași grosime.

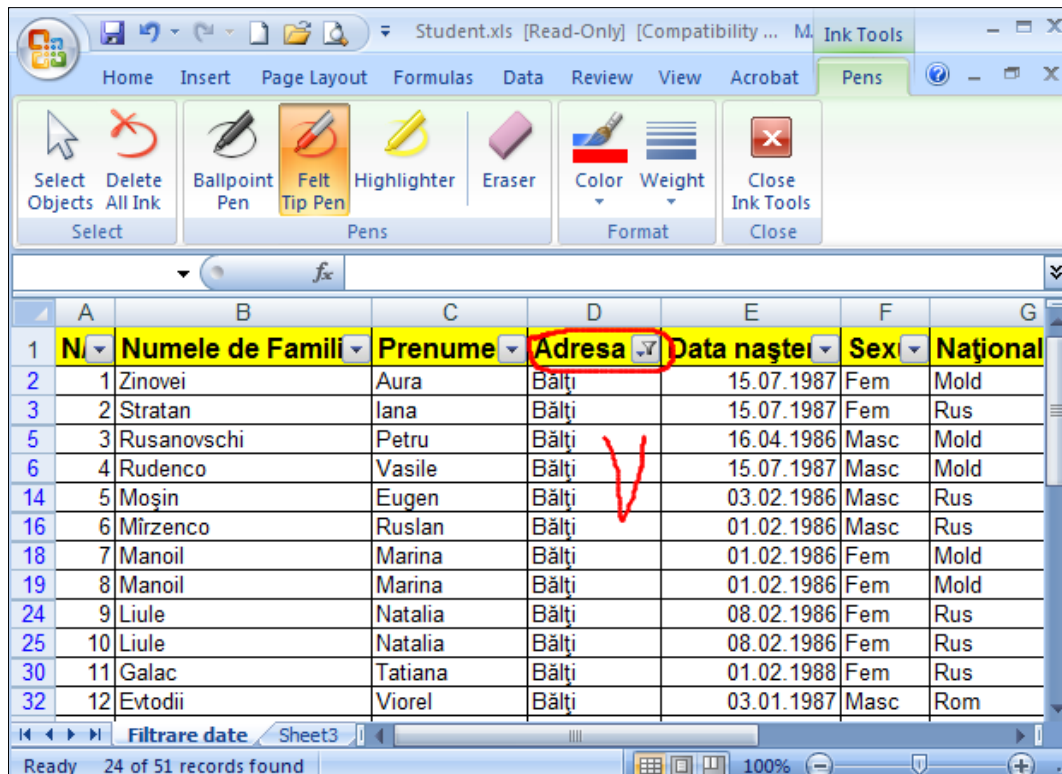


Fig. 6.8. Evidențiere date.

De asemenea, există posibilitatea de a capta imaginea interfeței grafice a ferestrei registrului de calcul Excel, automat, în softul SMART Notebook. Pentru a efectua această operație, procedăm astfel:

1. Pregătim în aplicația MS Excel pagina pe care vrem s-o captăm;
2. Activăm softul SMART Notebook pentru a-l afișa în prim plan;
3. Activăm butonul **Screen Capture** (Captură de ecran), pe ecran se afișează o fereastră de program, Fig. 6.4.a sau Fig. 6.4.b, în limba engleză sau în limba română, din care selectăm comanda necesară;
4. Activăm registrul de calcul Excel pagina căruia urmează s-o captăm;
5. Activăm unul din cele patru butoane propuse, în funcție de ce vrem să captăm;
6. Selectăm porțiunea necesară din registrul de calcul Excel după care eliberăm mouse-ul, apoi imaginea captată o vizionăm în softul SMART Notebook, Fig. 6.9 și, în continuare, o putem gestiona după necesități.

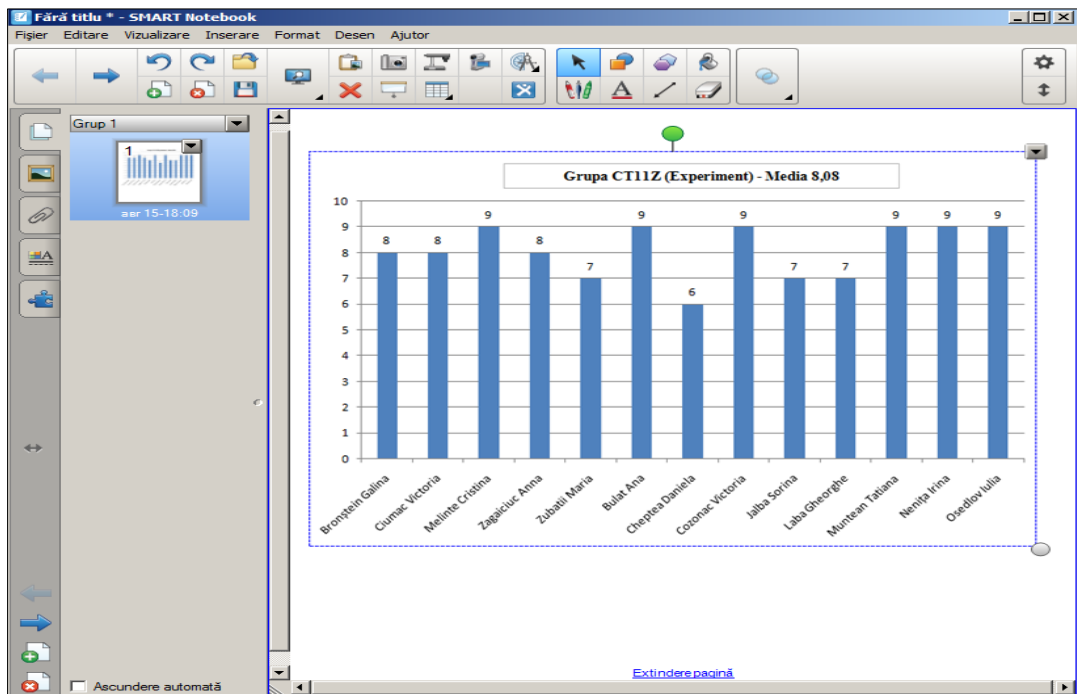


Fig. 6.9. Imaginea automat captată din aplicația Excel în SMART Notebook.

Din cele descrise, de asemenea, vedem interacțiunea softului SMART Notebook cu aplicația MS Excel.

### 6.3. Interacțiunea softului SMART Notebook cu aplicația MS PowerPoint

O altă aplicație a pachetului integrat de birotică MS Office este Microsoft PowerPoint care, de asemenea, suportă introducerea datelor scrise de mână pe suprafața acestuia, interacționând cu softul educațional SMART Notebook, exact ca și celelalte aplicații. Elementele desenate de mână, aduse în prezentarea electronică, devin parte componentă a acesteia. La fel, se adaugă cerneala digitală pentru a efectua diferite adnotări în prezentările PowerPoint.

În aplicația PowerPoint ca și în celelalte aplicații, observăm, în fila **Review** (*Revizuire*), în afară de cele trei grupuri, a mai apărut un grup nou cu același nume, **Ink** (*Cerneală*). Din nou, totul se datorește faptului că pe acest calculator este instalat softul educațional SMART Notebook pentru *tabla interactivă*, în caz contrar acest grup lipsește, Fig. 6.10.



Fig. 6.10. Fila Review din Panglică activă.



Grupul **Ink** (*Cerneală*) include aceeași comandă ca și în toate aplicațiile pachetului MS Office, care ne ajută să efectuăm diverse adnotări cu diverse creioane, grosimi și culori. În caz că am greșit, ștergem cerneala digitală cu radiera, **Eraser** (*Radieră*), Fig. 6.11.

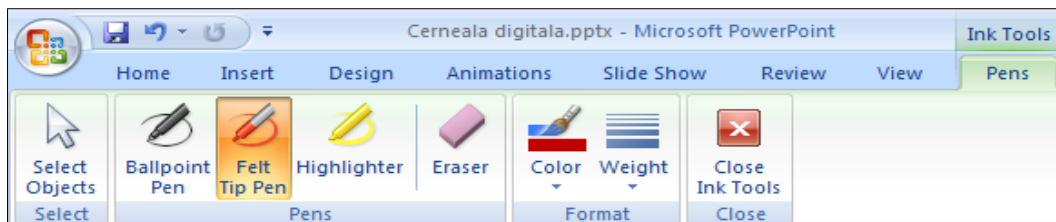


Fig. 6.11. Butonul Start Inking în aplicația PowerPoint, activat.

În imaginea din Fig. 6.12. este prezentat un exemplu de adnotări efectuate în prezentarea PowerPoint, cu cerneală digitală.

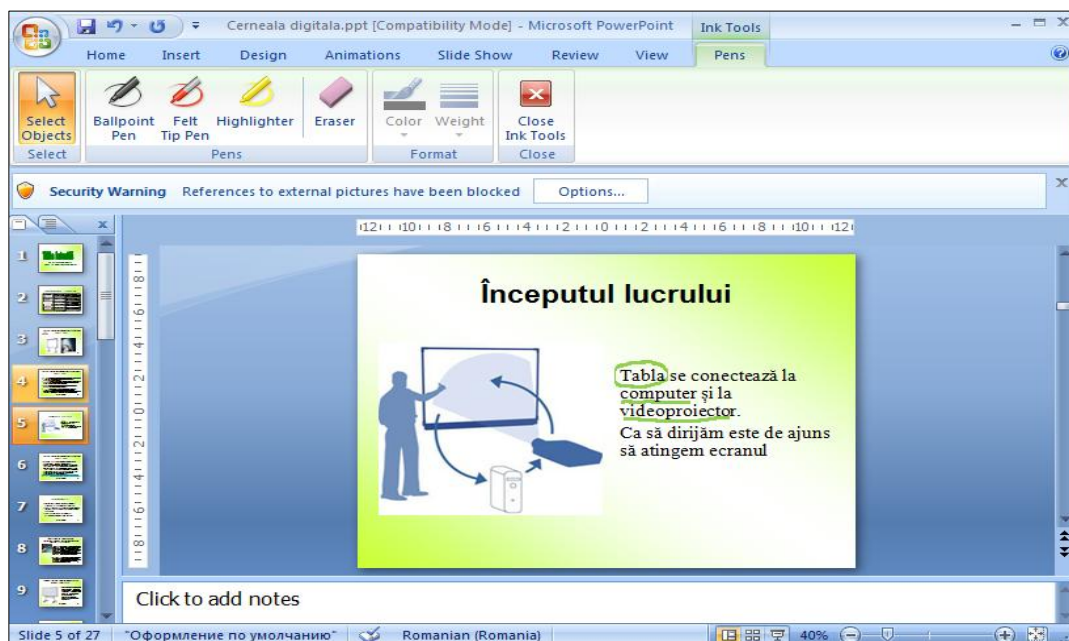


Fig. 6.12. Date evidențiate în slide.

De asemenea, există posibilitatea de a capta imaginea interfeței grafice a ferestrei aplicației MS PowerPoint automat în softul SMART Notebook sau o porțiune a acesteia.

Pentru a efectua această operație, procedăm astfel:

1. Pregătim în aplicația MS PowerPoint, imaginea pe care vrem s-o captăm;
2. Activăm softul SMART Notebook pentru a-l afișa în prim plan;
3. Activăm butonul **Screen Capture** (*Captură de ecran*), pe ecran se afișează o fereastră de program, Fig. 6.4.a sau Fig. 6.4.b
4. Activăm prezentarea PowerPoint imaginea căreia urmează s-o captăm;

5. Activăm unul din cele patru butoane propuse, în fereastra de program, în funcție de ce vrem să captăm;

6. Selectăm porțiunea necesară dintr-un slide, după care eliberăm mouse-ul, imaginea captată automat apare în pagina curentă a documentului SMART Notebook, Fig. 6.13.

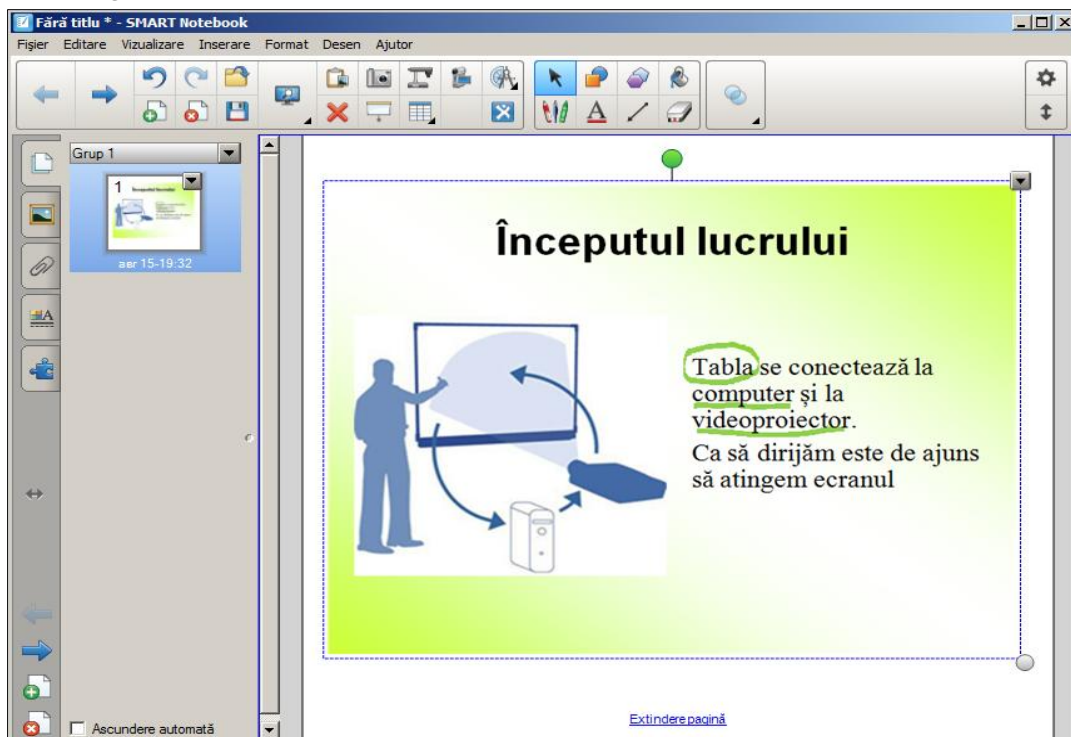


Fig. 6.13. Captarea imaginii din PowerPoint în SMART Notebook.

Exact așa interacționează softul SMART Notebook și cu alte aplicații, pagini Web, diverse sit-uri etc. Pe lângă toate acestea, există și alte tipuri de legături dinamice ce țin, de exemplu, de importarea și exportarea fișierelor în ambele direcții, atât din aplicația PowerPoint în SMART Notebook, cât și din aplicația SMART Notebook în PowerPoint.

#### 6.4. Interacțiunea softului SMART Notebook cu diverse site-uri și secvențe video

În acest subcapitol vom scoate în relief, din nou, interacțiunea softului educațional SMART Notebook, cu diverse situri și secvențe video. Ca și în cazul interacțiunii softului SMART Notebook cu diverse aplicații, elementele desenate de mână aduse pe un site sau pe suprafața unei secvențe video, devin parte componentă a acesteia. Exact ca și în aplicațiile descrise anterior, există posibilitatea de a efectua adnotări pe un sit oarecare, de exemplu pe situl justice.md (REGISTRUL DE STAT al actelor juridice al Republicii Moldova), Fig. 6.14 sau pe suprafața unei secvențe video, Fig. 6.15.



Fig. 6.14. Adnotări efectuate pe situl justice.md.

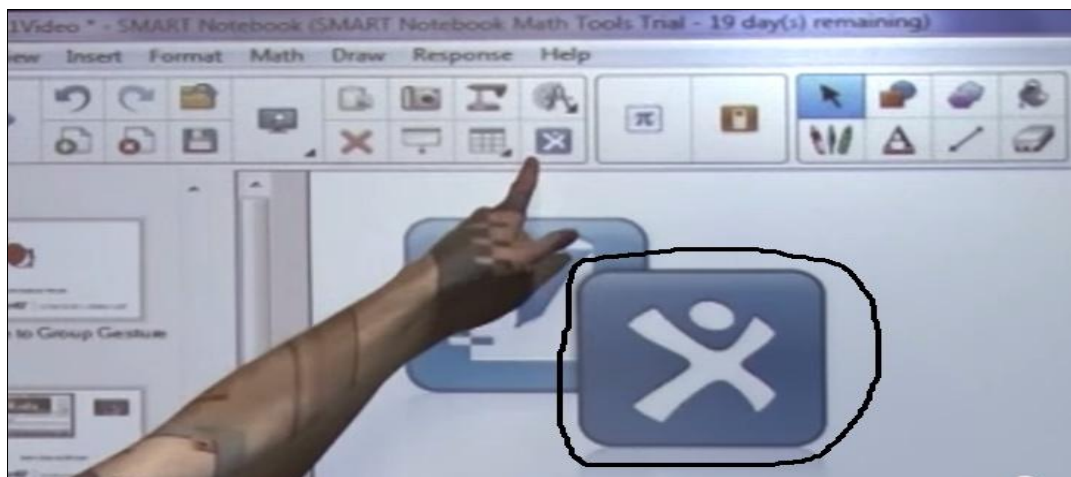


Fig. 6.15. Adnotări efectuate pe suprafața unei secvențe video.

### Concluzii la capitolul 6

În capitolul intitulat „Interacțiunea softului educațional SMART Notebook cu diverse resurse”, conform finalităților de învățare stipulate la început de capitol, am învățat cum interacționează softul educațional SMART Notebook cu unele aplicații ale pachetului integrat de birotică Microsoft Office și anume: cu aplicația Microsoft Word, cu aplicația Microsoft Excel și cu aplicația Microsoft PowerPoint.

De asemenea, am învățat cum interacționează softul educațional SMART Notebook cu diverse site-uri, pagini Web, cu secvențe video etc.

Softul educațional SMART Notebook poate interacționa și cu diverse resurse informaționale, în scopul stabilirii unei legături dinamice între acestea, de a face predarea mai atractivă, mai interesantă și mai interactivă, în scopul implicării a mai multor instruiți în activitate.

## CONCLUZII GENERALE

Aplicarea noilor tehnologii informaționale în predare-învățare-evaluare, la diverse unități de curs, este un proces important atât pentru instituțiile de învățământ universitar, preuniversitar, cât și preșcolar.

Schimbarea modalității de organizare a procesului de învățământ și anume, trecerea de la o metodă tradițională de predare-învățare-evaluare la o metodă interactivă modernă, readuce pe agenda discuțiilor și cercetărilor în instituțiile de învățământ conceptul de *interactivitate*.

Softul educațional SMART Notebook, descris în lucrare, oferă soluții avansate care pot influența vizibil mediul de lucru, transformându-l într-un mediu modern, eficient bazat pe interactivitate și creativitate.

Este cunoscut faptul că aspectul important în învățământ îl constituie motivarea celor instruiți. Cadrul didactic, la unitatea de curs pe care o predă, trebuie să-i motiveze pe cei instruiți, în așa mod, ca aceștia să capete dragostea de a învăța în continuare, dragostea de a se prezenta la orele de curs cu o deosebită plăcere. În contextul respectiv, studierea și aplicarea softului educațional SMART Notebook, în practică, la orice unitate de curs, va demonstra o creștere a interesului celor instruiți față de unitatea de curs respectivă. Orice unitate de curs poate fi susținută de acest instrument didactic, profesional și interactiv în scopul creșterii profesionale atât a profesorului, cât și a instruiților.

Marele avantaj în ceea ce privește *tabla interactivă*, se referă la facilitatea de a expune și de a învăța lucruri noi într-un stil rapid și eficient. Aceasta permite lucrul în echipă, interacțiunea cu colegii, ceea ce face ca împărtășirea de cunoștințe și idei să sporească atât interesul instruiților, cât și gândirea în perspectivă. Funcțiile tablei interactive se referă la o gamă largă de opțiuni ce permite ca aceasta să devină un instrument de lucru pentru diverse domenii, pentru predarea oricărei materii.

Astăzi, o metodă eficientă care conduce la dezvoltarea competențelor digitale o constituie utilizarea tehnologiilor interactive. În aceste condiții utilizarea tehnologiilor informaționale interactive este vitală, deoarece acestea contribuie din ce în ce mai mult ca procesul de învățământ să fie cât mai eficient și mai captivant. Într-un final, conchidem că anume:

- *tabla interactivă* este cu adevărat un instrument didactic pertinent, ce ne motivează să desfășurăm mai calitativ procesul instructiv-educativ;
- în urma orelor predate cu ajutorul tablei interactive crește spiritul de creativitate și motivația instruiților de a participa activ la procesul de instruire;
- exemplele proiectate pe *tabla interactivă* sunt mai convingătoare, mai atractive, mai accesibile decât cele expuse pe tabla clasică.

## REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

1. Popov, L., *Impactul tablei interactive la studierea unității de curs Tehnologii informaționale*, CECMI, Moldova State University Mathematical Society of Republic of Moldova, International Scientific Conference Mathematics & Information Technologies: Research and Education MITRE-2015, ABSTRACTS, Chisinau, Republic of Moldova, 2 – 5 iulie 2015, ISBN 978-9975-71-678-9, Materialele conferinței, 119 – 120 p.
2. Popov, L., *Punctele de tangență dintre prezentări electronice PowerPoint și softul educațional SMART Notebook. Utilizarea acestora în predare-învățare-evaluare*. Conferința științifico-practică internațională „Perspectivele și problemele integrării în Spațiul European al Învățământului superior”, Universitatea de Stat „B. Petriceicu Hașdeu” din Cahul, 5 iunie 2014, p. 341 – 348.
3. Popov, L., *Unele aspecte didactice în utilizarea tablei interactive la predarea disciplinelor informatice*, Didactica Pro... Revistă de teorie și practică educațională, Competența de comunicare în limbi străine. Nr. 4 (86), august 2014, p. 41 – 45.
4. Popov, L., *Utilizarea softului educațional SMART Notebook și a tablei interactive la predarea disciplinei Tehnologii informaționale*. Conferința științifico-practică internațională CRUNT – 2014 „Bunele practici de instruire e-learning/online”, Chișinău, 24 – 27 septembrie 2014, p. 282 – 289.
5. Popov, L., *Адаптация процесса обучения для формирования цифровых компетенций, используя интерактивные технологии*, Сетевая международная научно-практическая конференция «электронное обучение в вузе и школе» Санкт-Петербург, 20–24 апреля 2015 г., стр. 243 – 246.
6. Popov, L., *Интерактивные технологии – главный фактор влияющий на качество преподавания и успеваемости*, V-й Всероссийской (с международным участием) заочной научно-практической конференции «АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ СОВРЕМЕННОЙ ИНФОРМАТИКИ», 1-15 апреля 2015 года в ГАОУ ВПО «Московский государственный областной социально-гуманитарный институт», Кафедра информатики, г. Коломна, Материалы конференции, стр. 51–57.
7. Popov, L., *Использование программного обеспечения SMART Notebook и интерактивной доски для преподавания приложения Microsoft Excel*, Всероссийская научно-практическая конференция с международным участием «Дистанционные технологии в образовании: экономические, технические, педагогические и социальные аспекты», Московская область, МГОГИ, Кафедра Информатики, Материалы всероссийской научно-практической конференции, 23 декабря 2014 года, стр. 33 – 38.
8. *Smart Board*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Smart\\_Board](http://en.wikipedia.org/wiki/Smart_Board), vizitat la data de 01.03.2015.

9. *SMART Notebook 11*, [http://downloads01.smarttech.com/media/sitecore/en/pdf/brochures/notebook/mktg-126-rev04-ed-fs-nb\\_highres.pdf](http://downloads01.smarttech.com/media/sitecore/en/pdf/brochures/notebook/mktg-126-rev04-ed-fs-nb_highres.pdf), vizitat la data de 01.07.2015.
10. *SMART Notebook Gallery 2.0*, <http://smart-notebook-gallery.software.informer.com/2.0b/>, vizitat la data de 1.04.2015.
11. *Smart Notebook Gallery 2.0: Beta now available Read more*, <http://www.whiteboardblog.co.uk/2012/05/smart-notebook-gallery-20-beta-now-available/>, vizitat la data de 25.06.2015.
12. *Tabla interactivă*, <http://tablescolare.com/blog/tag/tabla-interactiva/>, vizitat la data de 20.05.2014.
13. *Teachers' Perspectives on Interactive Whiteboards as Instructional Tools in Four Jordanian Schools*, CONTEMPORARY EDUCATIONAL TECHNOLOGY, 2014, 5(1), 73-89. Atef Abuhmaid Middle East University, Jordan [online].
14. Галишникова, Е. М., *Использование интерактивной доски в процессе обучения* // Учитель. - 2007. - № 4. - с. 8 - 10.
15. Горюнова, М. И др., *Интерактивные доски и их использование в учебном процессе*, БХВ-Петербург, 2010, 336 стр.
16. Двучичанская, Н. Н., *Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций* // Наука и образование: электронное научно-техническое издание, 2011 <http://technomag.edu.ru/doc/172651>, vizitat la data de 15.02.2015.
17. *Методические рекомендации по работе с интерактивной доской и методика проведения занятий с её использованием*, <http://www.rusedu.info/Article987.html>, vizitat la data de 30.03.2015.

## GLOSAR ENGLEZ - ROMÂN

### A

- About SMART Notebook** - Despre SMART Notebook
- Accept these objects** - Acceptați aceste obiecte
- Actions** - Acțiuni
- Activities** - Activități
- Activity Builder** - Generator de activități
- Add Choice** - Adăugare opțiune
- Add** - Adăugare
- Add a question to the next page** - Adăugare întrebare pe pagina următoare
- Add All Remaining** - Adăugare toate articolele rămase
- Add Cell Shade** - Adăugare mască celulă
- Add Current File to My Content** - Adăugare fișier curent la Conținutul meu
- Add New Group** - Adăugare grup nou
- Add Other Files to My Content** - Adăugare alte fișiere la Conținutul meu
- Add Page** - Adăugare pagină
- Add Page to Gallery** - Adăugare pagină la Galerie
- Add space after paragraphs** - Adăugare spațiu după paragrafe (alineate)
- Add Table Shade** - Adăugă mască tabel
- Add to My Content** - Adăugare la Conținutul meu
- Additional countries coming soon** - Degrabă vor fi adăugate alte țări
- Address** - Adresă
- Administration and Evaluation** - Administrare și evaluare
- Agree and Continue** - De acord și continuă
- Align Left** - Aliniere Stânga
- Align Right** - Aliniere Dreapta
- Alignment** - Aliniere
- All Programs** - Toate programele
- Allow Move** - Permite mișcare
- Allow Move and Rotate** - Permite mișcare și rotire
- Anagram** - Anagramă
- Answer** - Răspuns
- Area Capture** - Captură zonă
- Area Shaded Capture** - Captură zonă hașurată
- Attach Sound** - Anexare sunet
- Attachments** - Anexe
- Auto Hide** - Ascundere automată

## B

**Back** – Înapoi  
**Backgrounds and Themes** – Fundaluri și teme  
**Bigger** – Mai mare  
**Blank Page** – Pagină goală  
**Bold** – Aldin  
**Books** – Cărți  
**Bottom** – Sus  
**Break** – Pauză  
**Bring Forward** – Aducere în plan apropiat  
**Bring to Front** – Aducere în prim plan  
**Browse** – Răsfoire  
**Browse by** – Răsfoire după  
**Bullets** – Marcatori

## C

**Calligraphic Pen** – Stilou caligrafic  
**Cancel** – Revocare  
**Capture** – Captură  
**Capture to new page** – Captură în pagină nouă  
**Cartesian** – Cartezian  
**Cartesian Graph** – Grafic cartezian  
**Category sort – image** – Categorie sortare - imagine  
**Center** – Centru  
**Center Justification** – Aliniere stânga-dreapta  
**Change labels** – Schimbarea etichetei  
**Chech Spelling** – Verificare ortografie  
**Check** – Verificare  
**Check for Updates** – Verificare actualizări  
**Check for Updates and Activation** – Verificare actualizări și activare  
**Classroom name** – Numele clasei  
**Clear** – Golire  
**Clear Ink from Page** – Golire cerneală de pe pagină  
**Clear page** – Golire pagină  
**Clear Properties** – Golire proprietăți  
**Clipboard** – Memorie temporară  
**Clone** – Clonare  
**Clone Page** – Clonare pagină  
**Close** – Închidere



**Close Ink Tools** – Închidere instrumente cerneală  
**Clue** – Cheie  
**Color** – Culoare  
**Columns** – Coloane  
**Community** – Comunitate  
**Compass** – Compas  
**Congratulations** – Felicitări  
**Connect to Team Content** – Conectare la conținut colectiv  
**Copy** – Copiere  
**Corner icon** – Pictograma din colț  
**Crayon** – Pastel  
**Create Answer Key** – Creare cheie răspuns  
**Create display name** – Creați un nume de afișare  
**Create New Theme** – Creează temă nouă  
**Create New Theme From Page** – Creează temă nouă din pagină  
**Creative Pen** – Creion creativ  
**Current Attachments** – Anexe curente  
**Current recording length** – Lungime înregistrare curentă  
**Custom** – Personalizat  
**Customer Experience Program** – Program experiență clienți  
**Customize** – Personalizare  
**Customize Floating Tools** – Personalizare instrumente mobile  
**Customize Toolbar** – Personalizare bară cu instrumente  
**Cut** – Decupare

## D

**Date** – Data  
**Decrease Indent** – Micșorare indentare  
**Delete** – Ștergere  
**Delete Cells** – Ștergere celule  
**Delete Group** – Ștergere grup  
**Delete images** – Ștergere imagini  
**Delete Page** – Ștergere pagină  
**Description** – Descriere  
**Desktop** – Suprafața de lucru  
**Direction** – Direcție  
**Display name** – Nume afișaj  
**District** – Localitatea  
**Done** – Terminare

**Download** - Descarcă  
**Draw** - Desen  
**Drop Cap** - Literă majusculă  
**Dual Page Display** - Afișare pe două pagini

## E

**Ecuations** - Ecuatii  
**Edit** - Editare  
**Edit Page Groups** - Editare pagină grupuri  
**Edit text** - Editare text  
**End** - Sfârșit  
**End Review Mode** - Sfârșit mod recenzie  
**Enter Dual Write Mode** - Accesare mod scriere dublă  
**Enter Mixed Reality Mode** - Accesare mod realitate mixtă  
**Equation** - Ecuție  
**Equations** - Ecuatii  
**Eraser** - Radieră  
**Europe** - Europa  
**Examples** - Exemple  
**Exit** - Ieșire  
**Exit Full Screen** - Ieșire ecran complet  
**Export As** - Exportare ca  
**Export as collection File** - Exportare ca fișier colecție  
**Export Page As Gallery Item** - Exportare pagină ca element al Galeriei  
**Export Rezults To** - Exportare rezultate în  
**Extend Page** - Extindere pagină

## F

**Fade In** - Accentuare treptată  
**Fade Out** - Estompare treptată  
**Fade time (seconds)** - Timp de estompare (secunde)  
**Fast** - Rapid  
**Feedback Tracking OFF** - Urmărire feedback OPRITĂ  
**Feedback Tracking ON** - Urmărire feedback PORNITĂ  
**File** - Fișier  
**File name** - Nume fișier  
**File on this Computer** - Fișier pe acest computer  
**File Type** - Tipul fișierului  
**Fill** - Umplere

**Fill Effects** - Efecte umplere  
**Find More** - Găsiți mai multe  
**Finish** - Terminare  
**First name** - Prenumele  
**Five times** - Cinci ori  
**Flip** - Răsturnare  
**Flip around axis** - Răsturnare în jurul axei  
**Floating Tools** - Bara de instrumente mobile  
**Fly In** - Intrare  
**Fly Out** - Ieșire  
**Font** - Font  
**Forever** - Întotdeauna  
**Format** - Format  
**Freehand Capture** - Captură Freehand  
**From All Page** - Din toate paginile  
**From Page** - De la pagină  
**Full Screen** - Ecran complet  
**Full Screen Capture** - Captură de ecran  
**Full Screen Page Border** - Margine pagină ecran complet

## G

**Gallery** - Galerie  
**Gallery Item** - Element Galerie  
**Gallery Item Properties** - Proprietăți elemente Galerie  
**Games** - Jocuri  
**Geodreieck Protractor** - Echer raportor  
**Gradient fill** - Umplere graduală  
**Graph** - Grafic  
**Graph Table** - Tabel grafic  
**Graphics** - Grafice  
**Graphs Wizard** - Asistent grafice  
**Grid** - Grilă  
**Group** - Grup  
**Grouping** - Grupare  
**Grow** - Creștere

## H

**Handwriting** - Scrisul de mână  
**Help** - Ajutor

**Highlighter** - Evidențiere  
**Home** - Pornire  
**Horizontal Scroll Bar** - Bara de derulare orizontală  
**Hot spots** - Puncte active  
**Human body** - Corpul uman  
**Hyperlink** - Hiperlink

## I

**Identifiy** - Identificare  
**Image** - Imagine  
**Image fill** - Umplere imagine  
**Image match** - Combinare imagine  
**Image select** - Selectare imagine  
**Import** - Importare  
**Import Questions From** - Importare întrebări din  
**Increase Indent** - Mărire indentare  
**Infinite Cloner** - Clonare la infinit  
**Ink** - Cerneală  
**Ink Tools** - Instrumente Cerneală  
**Insert** - Inserare  
**Insert Another** - Introduceți altul  
**Insert Blank Page** - Inserare pagină goală  
**Insert Compass** - Inserare compas  
**Insert Copy of File** - Inserare copie fișier  
**Insert File Shortcut** - Inserare comandă rapidă fișier  
**Insert Geodreieck** - Inserare Geodreieck  
**Insert Graph** - Inserare grafic  
**Insert Hyperlink** - Inserare hiperlink  
**Insert Image File** - Inserare imagine fișier  
**Insert Link** - Inserare legătură  
**Insert Protractor** - Inserare raportor  
**Insert Question** - Introduce întrebarea  
**Insert Ruler** - Inserare riglă  
**Insert Shortcut To File** - Inserare comandă rapidă către fișier  
**Insert Sound** - Inserare sunet  
**Insert Table** - Inserează tabel  
**Insert Title Page** - Insezați pagina titlu  
**Interact** - Interacțiune  
**Interactive and Multimedia** - Interactiv și multimedia

**Interactive Techniques** – Tehnici interactive  
**Internet Browser** – Browser Internet  
**Irregular Polygons** – Poligoane neregulate  
**Italic** – Cursiv

## J

**Join for free** – Alăturați-vă gratuit

## K

**Keep image** – Păstrare dimensiuni imagine  
**Keyboard** – Tastatură  
**Keyword match** – Potrivire cuvinte-cheie

## L

**Label Select** – Selectare etichetă  
**Language Setup** – Program de instalare limbă  
**Large Eraser** – Radieră mare  
**Last name** – Numele  
**Left** – Stânga  
**Left Justification** – Aliniere stânga  
**Left/Right** – Stânga/Dreapta  
**Line** – Linie  
**Line Graph** – Grafic linii  
**Line Spacing** – Spațiere rânduri  
**Line spacing** – Spațiere rânduri  
**Line Style** – Stil linie  
**Lines** – Linii  
**Link** – Legătură  
**Lock** – Blocare  
**Lock In Place** – Blocare pe poziție

## M

**Magic Pen** – Creion magic  
**Make cells square** – Realizare celule pătrate  
**Manage Add-ons** – Administrare add-on-uri  
**Manual** – Manual  
**Math** – Matematică  
**Maximize** – Maximizare  
**Measurement Tools** – Instrumente de măsură  
**Medium** – Medie

**Medium Eraser** – Radieră medie  
**Menu** – Meniu  
**Menu Bar** – Bară de meniuri  
**Minimize** – Minimizare  
**More Print Options** – Mai multe opțiuni de tipărire  
**Move** – Mutare  
**Move Down** – Mutare în jos  
**Move Up** – Mutare în sus  
**Multiple answer** – Răspunsuri multiple  
**Multiple choice** – Câteva variante de răspuns  
**My Content** – Conținutul meu

## N

**New** – Nou  
**New Folder** – Folder nou  
**Next** – Următorul  
**Next Page** – Pagina următoare  
**Next Steps** – Pașii următori  
**No** – Nu  
**No fill** – Nicio umplere  
**No scoring** – Fără cont  
**None** – Nici unul  
**Normal** – Normal  
**North America** – America de Nord  
**Note reveal** – Note de afișare  
**Notebook** – Blocnot  
**Notebook Files and Pages** – Pagini și fișiere Notebook  
**Notebook Gallery 2.0 Beta** – Galerie 2.0 Notebook Beta  
**Number Line** – Axă gradată  
**Number of columns** – Numărul de coloane  
**Number of questions** – Numărul de întrebări  
**Number of rows** – Număr de rânduri  
**Numbering** – Numerotare

## O

**Object** – Obiect  
**Object Animation** – Animație obiect  
**Object transparency** – Transparență obiect

**Occurs** - Apare  
**Once** - Odată  
**Open** - Deschidere  
**Open File** - Deschidere fișier  
**Open Teacher File** - Deschidere fișier profesor  
**Open with** - Deschidere cu  
**Optimize Image** - Optimizare imagine  
**Options** - Opțiuni  
**Order** - Ordine  
**Orient** - Orientare

## P

**Page** - Pagină  
**Page in this File** - Pagină în acest fișier  
**Page Preview** - Examinare pagină  
**Page Recording** - Înregistrare pagină  
**Page Sorter** - Sortare pagină  
**Pages** - Pagini  
**Pairs** - Pereche  
**Paragraph** - Paragraf/Alineat  
**Passsword** - Parolă  
**Paste** - Lipire  
**Pattern** - Tipar  
**Pattern fill** - Umplere model  
**Pen** - Stilou  
**Pen Types** - Tipuri creion  
**Pens** - Creioane  
**Picture** - Imagine  
**Picture File** - Fișier imagine  
**Picture From Scanner** - Imagine din scanner  
**Pictures** - Imagini  
**Pin Page** - Pagină de referință  
**Play** - Redare  
**Play by pressing** - Pentru a rula, apăsați  
**Preference** - Preferință  
**Preview Recording** - Derulare înapoi  
**Preview Sound** - Previzualizare sunet  
**Previous Page** - Pagina anterioară  
**Print** - Imprimare

**Progress** - Progres  
**Properties** - Proprietăți  
**Protractor** - Raportor

## Q

**Quadrant** - Cvadranț  
**Quadrant Graph** - Diagramă cvadrantă  
**Question** - Întrebări

## R

**Random** - Aleator  
**Recently shared** - Ultimele materiale comune  
**Recognize „Lecție”** - Recunoaștere „Lecție”  
**Recognize as Shape** - Recunoaștere ca formă  
**Recognize as Table** - Recunoaștere ca tabel  
**Record Area** - Zonă înregistrare  
**Record Desktop** - Înregistrare spațiu de lucru  
**Record Window** - Fereastră înregistrare  
**Recycle Bin** - Cutia de reciclare  
**Redo** - Refacere  
**Regular Polygons** - Poligoane regulate  
**Reject these objects** - Respingeți aceste obiecte  
**Remove** - Șterge  
**Remove Cell Shade** - Înlătură mască celulă  
**Remove images** - Ștergerea imaginilor  
**Remove Link** - Eliminare legătură  
**Remove Sound** - Eliminare sunet  
**Remove Theme** - Eliminare temă  
**Rename** - Redenumire  
**Rename Group** - Redenumire grup  
**Rename Page** - Redenumire pagină  
**Repeats** - Se repetă  
**Reset** - Resetare  
**Reset All** - Resetare completă  
**Reset Page** - Resetare pagină  
**Response** - Răspuns  
**Restore** - Restabilire  
**Restore Defaults** - Restaurare valori implicite  
**Restore Down** - Restabilire jos



**Results** - Rezultate  
**Review** - Revizuire  
**Right** - Dreapta  
**Right Justification** - Aliniere dreapta  
**Right-click** - Clic dreapta  
**Rotate vortices** - Rotire vârtej  
**Ruler** - Riglă

## S

**Save** - Salvare  
**Save As** - Salvare ca  
**Save Tool Properties** - Proprietăți instrument Salvare  
**Scale image to fit** - Potrivire imagine  
**School** - Școală  
**Score by distance** - Contul pentru distanță  
**Score by region** - Contul pentru zonă  
**Screen Capture** - Captură de ecran  
**Screen Capture Toolbar** - Bară de instrumente captură de ecran  
**Screen Shade** - Mască ecran  
**ScreenTip** - Sugestii de ecran  
**Search** - Căutare  
**Search All Resources** - Căutarea tuturor resurselor  
**Select** - Selectare  
**Select a Page** - Selectare pagină  
**Select All** - Selectare totală  
**Select All Locked object** - Selectare toate obiectele blocate  
**Select Object** - Selectare obiect  
**Send Backward** - Trimitere în plan secundar  
**Send To** - Trimitere la  
**Send to Back** - Trimitere în ultimul plan  
**Set All Answers** - Stabilire toate răspunsurile  
**Set Background Fill** - Stabilire umplere fundal  
**Set Picture Transparency** - Stabilire transparență imagine  
**Shape** - Forme  
**Shape Pen** - Creion recunoaștere formă  
**Shape Recognition Pen** - Creion recunoaștere formă  
**Shapes** - Forme  
**Share a Resource** - Distribuie resurse  
**Share a resource** - Trimite resurse pentru utilizarea comună

**Share on SMART Exchange** - Distribuți pe SMART Exchange  
**Shink and Grow** - Diminuare și creștere  
**Show additional Gallery actions** - Afișare acțiuni suplimentare Galerie  
**Show All Links** - Afișare toate legăturile  
**Show Side Bar** - Afișare bară laterală  
**Show tile numbers** - Afișare numere elemente  
**Show/Hide Math Buttons** - Afișare/Ascundere butoane matematică  
**Show/Hide Screen Shade** - Afișare/Ascundere mască ecran  
**Shrink** - Diminuare  
**Side Bar** - Bara laterală  
**Side Bar Options** - Opțiuni bară laterală  
**Sign In** - Autentificare  
**Size** - Dimensiune  
**Slow** - Încet  
**Small Eraser** - Radieră mică  
**Smaller** - Mai mic  
**SMART Document Camera** - Camera Documente SMART  
**SMART Ink** - Cerneală SMART  
**Smart Notebook Help** - Ajutor SMART Notebook  
**SMART Notebook Preferences** - Preferințe SMART Notebook  
**SMART Notebook Tutorial** - Tutorial SMART Notebook  
**SMART Recorder** - Înregistrator SMART  
**SMART Responce Question** - Întrebări Răspuns SMART  
**SMART Responce Title Page** - Pagină de titlu Răspuns SMART  
**SMART Response** - Răspuns SMART  
**SMART Response Title Page** - Răspuns SMART pagină de titlu  
**SMART Sync** - SMART Sincronizare  
**SMART System Menu** - Meniul Sistem SMART  
**SMART Tehnologies** - Tehnologii SMART  
**Software Activation** - Activare software  
**Solid fill** - Umplere solidă  
**Solve** - Rezolvare  
**Solve button** - Butonul Rezolvare  
**Sound** - Sunet  
**Sound Files \*.mp3** - Fișiere audio \*.mp3  
**Speed** - Viteza  
**Spin** - Rotire  
**Split** - Scindare

**Sports and Recreation** – Sporturi și recreere  
**Standard Toolbar** – Bară de instrumente Standard  
**Standards-Aligned** – Standarde-aliniate  
**Start** – Pornire  
**Start Assessment** – Pornire evaluare  
**Start Class** – Pornire clasă  
**Start Inking** – Pornire cerneală  
**Start Question** – Pornire întrebare  
**Start Recording** – Pornire înregistrare  
**Start this assessment now** – Pornire evaluare acum  
**Start/Stop Question** – Pornire/Oprire întrebare  
**Stop** – Oprire  
**Stop Assessment** – Finalizare evaluare  
**Stop Class** – Oprire clasă  
**Stop Question** – Oprire întrebare  
**Stop Recording** – Oprire înregistrare  
**Stop this assessment** – Oprire această evaluare  
**Strikethrough** – Tăiat  
**Submit** – Trimite  
**Submit Feature Request** – Transmitere solicitare caracteristică  
**Subscript** – Indice  
**Superscript** – Exponent  
**System** – Sistem

## T

**Table** – Tabel  
**Taskbar** – Bara de activități  
**Teacher recommended resources** – Resursele recomandate de profesori  
**Teacher Tools** – Instrumente profesor  
**Teacher Tools Gradebook** – Catalog Instrumente profesor  
**Ten times** – De zece ori  
**Text** – Text  
**The correct answer is** – Răspunsul corect este  
**Theme** – Temă  
**Thickness** – Grosime  
**Tile color** – Culoarea elementului  
**Tile Selection** – Selectare Mozaica  
**Tiles** – Mozaica  
**Timed Save Wizard** – Expert salvări periodice

**Timed Saves** - Salvări periodice  
**Timeline reveal** - Afișare cronologie  
**Timer** - Cronometru  
**Title** - Titlu  
**Title Bar** - Bară de titlu  
**Title Page** - Pagină de titlu  
**Toolbar Options** - Opțiuni bară de instrumente  
**Tools** - Instrumente  
**Top** - Jos  
**Top Downloads** - Noi descărcări  
**Top score** - Cel mai bun rezultat  
**Training** - Formare  
**Transparent Background** - Fundal transparent  
**Twice** - De două ori  
**Type** - Tip  
**Type search terms here** - Scrieți aici termenii de căutare

## U

**Underline** - Subliniat  
**Undo** - Anulare  
**Undo Delete** - Anulare Ștergere  
**Ungroup** - Anulare grupare  
**Unlock** - Deblocare  
**Until the object is clicked** - Până ce se dă clic pe obiect  
**Untitled** - Fără titlu  
**Up/Down** - Sus/Jos  
**Use a custom stamp image** - Utilizare imagine personalizată ștampilă  
**Use the default pattern** - Utilizare model implicit

## V

**Venn diagram** - Diagrama lui Viena  
**Vertical Scroll Bar** - Bară de derulare verticală  
**View** - Vizualizare  
**View Screens** - Vizualizare ecrane  
**Vortex 1 label** - Vârtej eticheta 1  
**Vortex sort - image** - Vârtej sortare - imagine  
**Vortex sort - text** - Vârtej sortare - text

## W

**Web Page** - Pagină Web

**When the objects is clicked** - Când se dă clic pe obiect

**When the page is entered** - Când se accesează pagina

**Wireless** - Fără fir

**Wizard** - Expert

**Word** - Cuvânt

**Work Space** - Zona de lucru

**World Map** - Harta lumii

## Y

**Yes** - Da

## Z

**Zoom** - Panoramare

## GLOSAR RUS - ROMÂN

### A

**Активные точки** - Puncte active

**Анаграмма** - Anagramă

### B

**Ваш результат** - Rezultatul Dumneavoastră

**Взаимодействие** - Interacțiune

**Войти** - Autentificare

**Вставка** - Inserare

**Вход** - Intrare

**Выбор изображения** - Selectarea unei imagini

**Выбор метки** - Selectarea etichetelor

**Выбор мозаики** - Selectare Mozaica

**Выход** - Ieșire

### Г

**Галерея** - Galeria

**Главная** - Pornire

**Готово** - Terminare

### Д

**Дата** - Data

**Диаграмма Венн** - Diagrama lui Viena

**Добавить** - Adăugare

**Другая** - Altele

### З

**Загрузить** - Descărcare

**Закреть** - Închidere

**Занятия** - Activitate

**Звук** - Sunet

### И

**Изменить метки** - Schimbarea etichetei

**Интерактивные средства и мультимедиа** - Interactiv și multimedia

### К

**Карта мира** - Harta lumii

**Ключ** - Cheie

**Кнопка «Решить»** – Butonul „Rezolvă”  
**Количество вопросов** – Numărul de întrebări  
**Количество пар** – Numărul de perechi

## Л

**Лучший результат** – Cel mai bun rezultat

## М

**Мое содержимое** – Conținutul meu  
**Мозаика** – Mozaica

## Н

**На задний план** – Trimitere în ultimul plan  
**Начало** – Început  
**Начать** – Începe  
**Несколько вариантов ответа** – Câteva variante de răspuns

## О

**Обзор** – Răsfoire  
**Объекты** – Obiecte  
**Описание** – Decriere  
**Организм человека** – Corpul uman  
**Ответить** – Răspuns  
**Отмена** – Revocare  
**Отображение временной шкалы** – Afișarea cronologiei  
**Отображение заметок** – Note de afișare  
**Отобразить номера элементов** – Afișează numărul elementelor  
**Отправить** – Trimite

## П

**Параметры** – Parametri  
**Пароль** – Parolă  
**Пары** – Pereche  
**Переместить** – Mutare  
**Подбор ключевого слова** – Potrivire cuvinte-cheie  
**Поиск всех ресурсов** – Căutarea tuturor resurselor  
**Поиск по** – Răsfoire după  
**Помощь** – Ajutor  
**Правильный ответ** – Răspuns corect  
**Правка** – Editare

**Присоединиться бесплатно** - Alăturați-vă gratuit  
**Проверка** - Verificare

## **Р**

**Размер** - Dimensiune  
**Регистрация** - Înregistrare  
**Решить** - Rezolvă  
**Рисунок из файла** - Imagine din fișier  
**Рукописный текст** - Scrisul de mână

## **С**

**Сброс** - Resetare  
**Сетка** - Grilă  
**Скачать** - Descărcă  
**Скорость** - Viteză  
**Следующий** - Următorul  
**Слово** - Cuvânt  
**Случайным образом** - Aleatoriu  
**Согласен и принимаю условия** - De acord și accept condiția  
**Согласиться и продолжить** - De acord și continuă  
**Сортировка вихрей - изображение** - Vârtej sortare - imagine  
**Сортировка вихрей - текст** - Vârtej sortare - text  
**Сочетание изображений** - Combinare imagine  
**Счет за область** - Contul pentru zonă  
**Счет за отсутствует** - Contul lipsește  
**Счет за расстояние** - Contul pentru distanță

## **Т**

**Таймер** - Cronometru  
**Текст** - Text

## **У**

**Удалить** - Ștergere  
**Удалить изображение** - Ștergere imagine

## **Ф**

**Файлы и страницы Notebook** - Paginile și fișierele Notebook

## **Ц**

**Цвет элемента** - Culoarea elementului.



**Lidia POPOV**

**Aplicarea  
tehnologiilor informaționale  
în predare-învățare-evaluare**

**Softul educațional SMART Notebook  
(pentru tabla interactivă)**

**Ghid metodic**