

Priprava slikovnega gradiva in stavnice s programom SMART Notebook

Preparing Images and Betting with the Program SMART Notebook

Darja Rijavec
darja.rijavec@gmail.com

Povzetek

Interaktivna tabla s programom SMART Notebook (v slovenščini SMART beležnica), omogoča številne dejavnosti, s pomočjo katerih učenci osvajajo novo znanje na veliko bolj nazoren in zanimiv način. Članek predstavlja možnost uporabe slikovnega gradiva pri pouku v prvi triadi in natančen opis prenosa slik iz programa Tux Paint, Art Rage , Photo Filtre in interneta v SMART beležnico. Avtorica predstavi tudi izdelavo in uporabo stavnice pri začetnem opismenjevanju.

Ključne besede: SMART Notebook, slikovno gradivo, stavnica

Summary

Interactive whiteboard with SMART Notebook programon (in Slovenian SMART notebook), provides a series of activities to help students acquire new knowledge in a much more obvious and interesting way. This paper presents the possibility of using images in teaching in the first three and the precise transfer of images from the program Tux Paint, Art Rage, Photo Filtre and Internet in SMART notebook. The author presents the development and use of betting in early literacy.

Keywords: SMART Notebook, illustrations, gambling

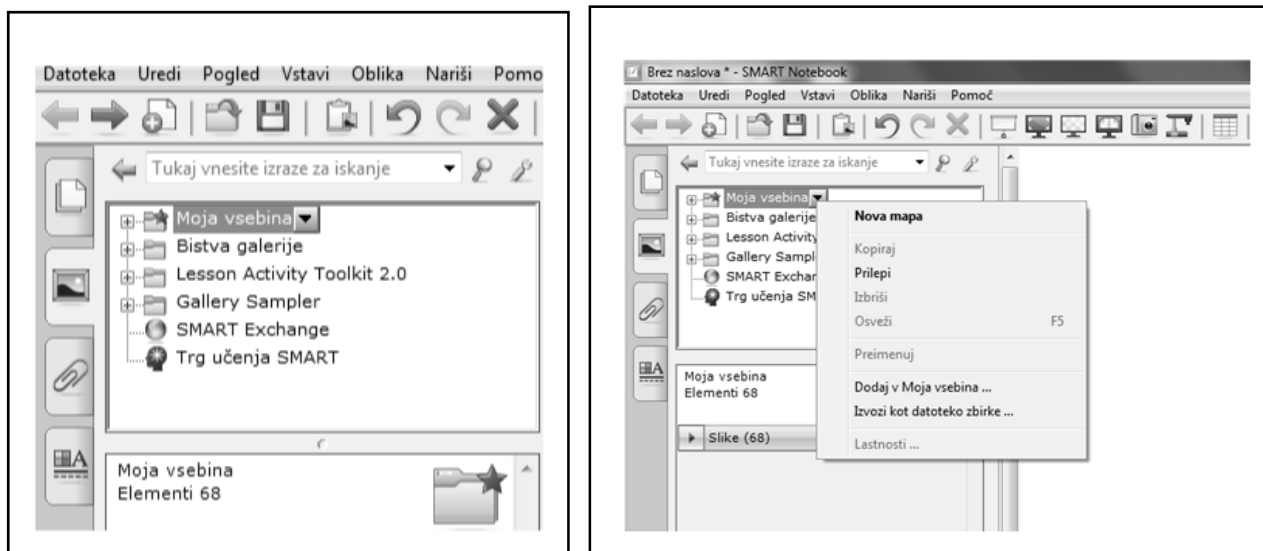
1 Uvod

Čeprav je interaktivna tabla v svetu že dalj časa poznana, se v naših šolah množično pojavlja šele zadnji dve leti. V slovenskih osnovnih šolah je še vedno zelo malo učiteljev, ki tablo redno uporabljajo. Razlog je v nepoznavanju njenega delovanja in možnosti njene uporabnosti pri vzgojno-izobraževalnem delu. Učitelji, ki pa tablo poznajo, se zavedajo njene velike vrednosti pri raznih vzgojno-izobraževalnih dejavnostih: pouku, dopolnilnem in dodatnem pouku, podaljšanem bivanju in interesnih dejavnostih. Žal pa se srečujejo z veliko težavo, saj je številčnost že pripravljenih gradiv, ki bi jih lahko uporabljali pri delu z učenci, zelo majhna. Priprava gradiva terja od učitelja zelo veliko časa, ki ga glede na njegovo naravo dela, ima premalo, da bi si gradivo vsakodnevno pripravljala sam.

V prispevku je opisano, kako si lahko učitelj sam pripravi mapo z zbirko sličic predmetov in stvari, ki so mu v veliko pomoč pri kasnejši pripravi interaktivnega gradiva za različne predmete prvega triletja, še zlasti za slovenščino in matematiko.

2 Kako si pripravimo lastno zbirko slik

2.1 Priprava mape



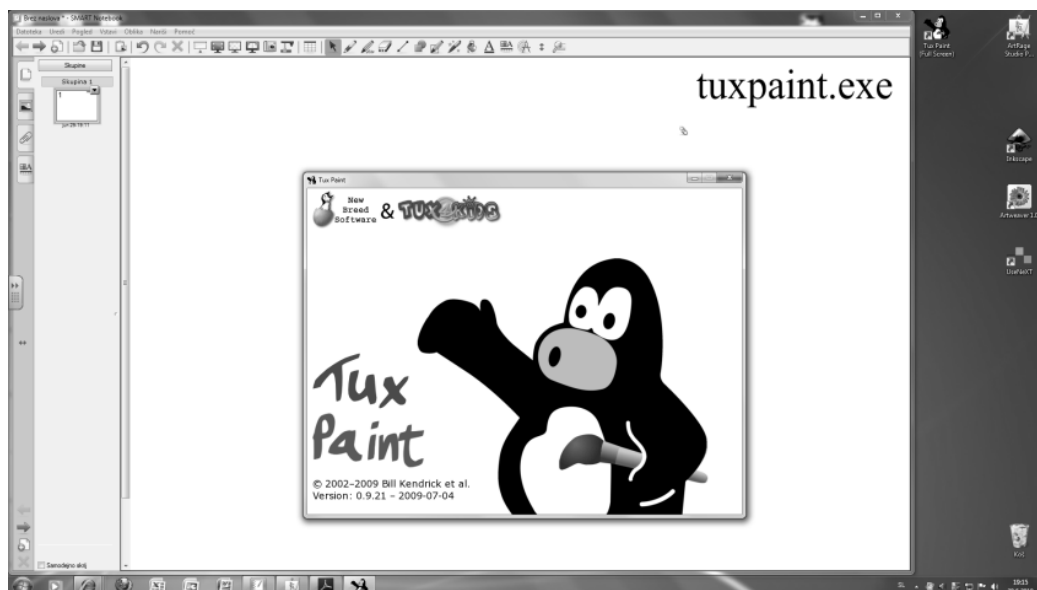
Slika 1: Priprava mape

Preden pričnemo s pripravo zbirke sličic, je dobro da si ustvarimo mapo, v katero kasneje naložimo slike. To naredimo tako, da v stranski orodni vrstici izberemo gumb GALERIJA, kliknemo na Moja vsebina. V padajočem meniju izberemo možnost Nova mapa. Novo mapo poljubno poimenujemo, npr. OPISMENJEVANJE.

Sličice lahko prenesemo v našo novo mapo iz različnih programov, s katerimi običajno delamo, npr. MS Word, MS Power Point, MS Excel, Tux Paint, Art Rage, PhotoFilter in iz interneta.

3 Kako prenašamo slike iz programa Tux Paint

Pri pripravi zbirke sličic, nam je lahko v veliko pomoč program Tux Paint. Tux Paint je brezplačen program, namenjen predšolskim otrokom in učencem prvega in drugega triletja. Dostopen je na spletni strani <http://www.tuxpaint.org/>.

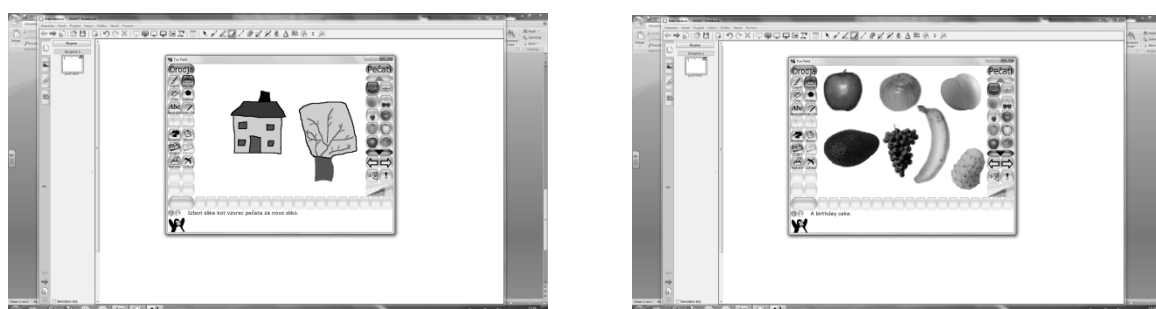


Slika 2: Prenos bližnjice do programa Tux Paint na delovno površino

Bližnjico do programa Tux Paint, ki je običajno nameščena na namizju, prenesemo z miško na delovno površino SMART beležnice. Pojavi se napis s priponko. Ob kliku na priponko, se pokaže naslovna stran programa Tux Paint. Ob kliku na pingvina, se pokaže barvit in vabljev grafični vmesnik programa.

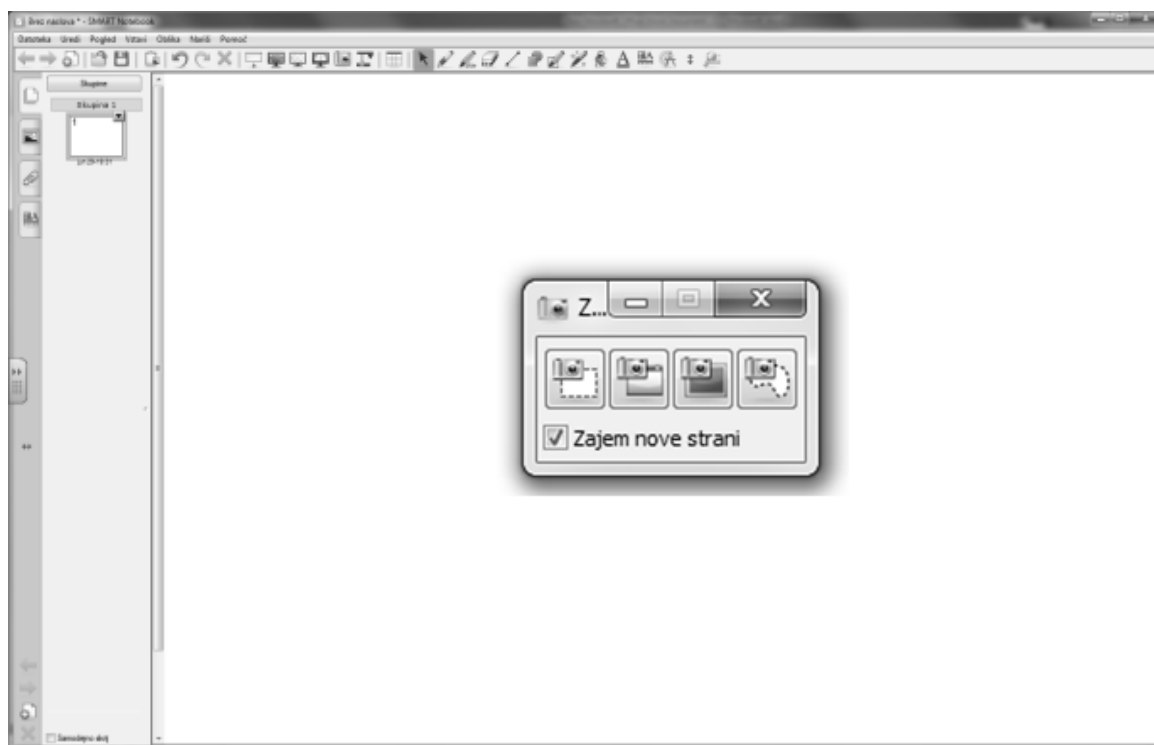
Učitelj ali učenci lahko ustvarjajo svoje lastne slike ali risbe s številnimi orodji, ki jih program omogoča in jih shranijo v galerijo programa. Slike ali risbe lahko kasneje prenesemo v SMART beležnico.

Če pa si želimo bolj nazornih slik stvari ali predmetov, lahko s pomočjo orodja PEČATI, natisnemo na delovno površino številne sličice stvari in predmetov, ki jih najdemo v galeriji leve orodne vrstice.



Slika 3: Na delovno površino programa Tux Paint lahko ustvarjamo sami ali natisnemo sličice iz leve orodne vrstice PEČATI

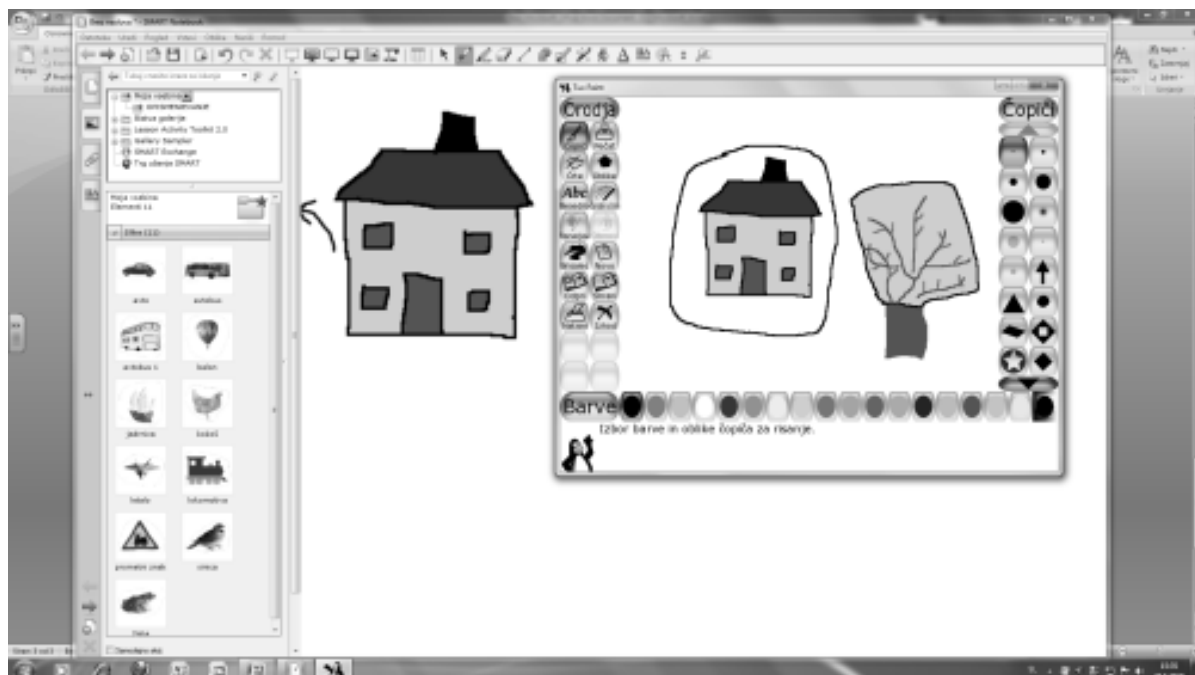
4 Kako prenesemo sličice iz programa Tux Paint v SMART beležnico



Slika 4: Orodje za prenašanje slik med programi je ZAJEM ZASLONA

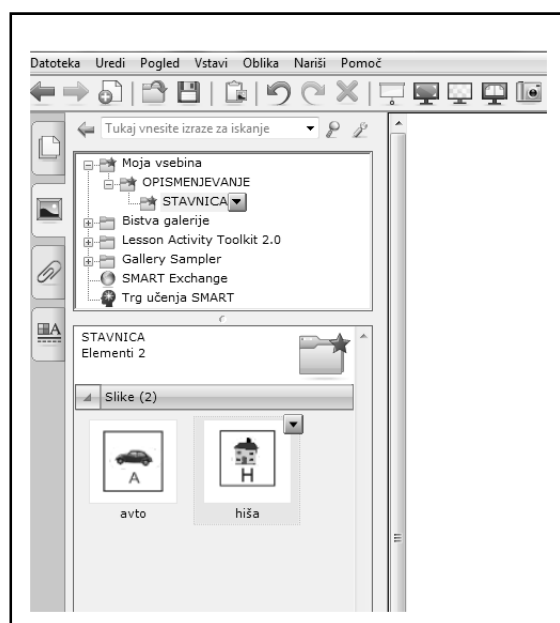
Odpremo program SMART beležnica. V zgornji orodni vrstici poiščemo orodje ZAJEM ZASLONA. Na delovni površini se nam pojavi orodje, ki ponuja štiri možnosti. Izberemo prvo, če želimo sliko pravih oblik in četrto, če želimo sliko natančno obrisati. Z miško ali prstom zajamemo želeno sliko tako, da jo obrišemo. Ta se samodejno prenese na delovno površino SMART beležnice. Če želimo vse slike na eni delovni površini, pazimo, da ni kljukice v levem spodnjem kotu ZAJEM NOVE STRANI.

5 Kako prenesemo sliko iz delovne površine v našo mapo



Slika 5: Prenos slike iz delovne površine v zeleno mapo

Sličico prenesemo iz delovne površine v našo mapo tako, da jo primemo, povlečemo in odložimo v mapo ali nastajajoči galeriji sličic. Tako si ustvarimo svojo lastno galerijo sličic, ki jih poimenujemo. Sličice se v galeriji razvrstijo po abecednem redu, tako, da jih kasneje lažje najdemo. Vsaki mapi lahko ustvarimo podmapo in vanjo nanašamo sličice na enak način.



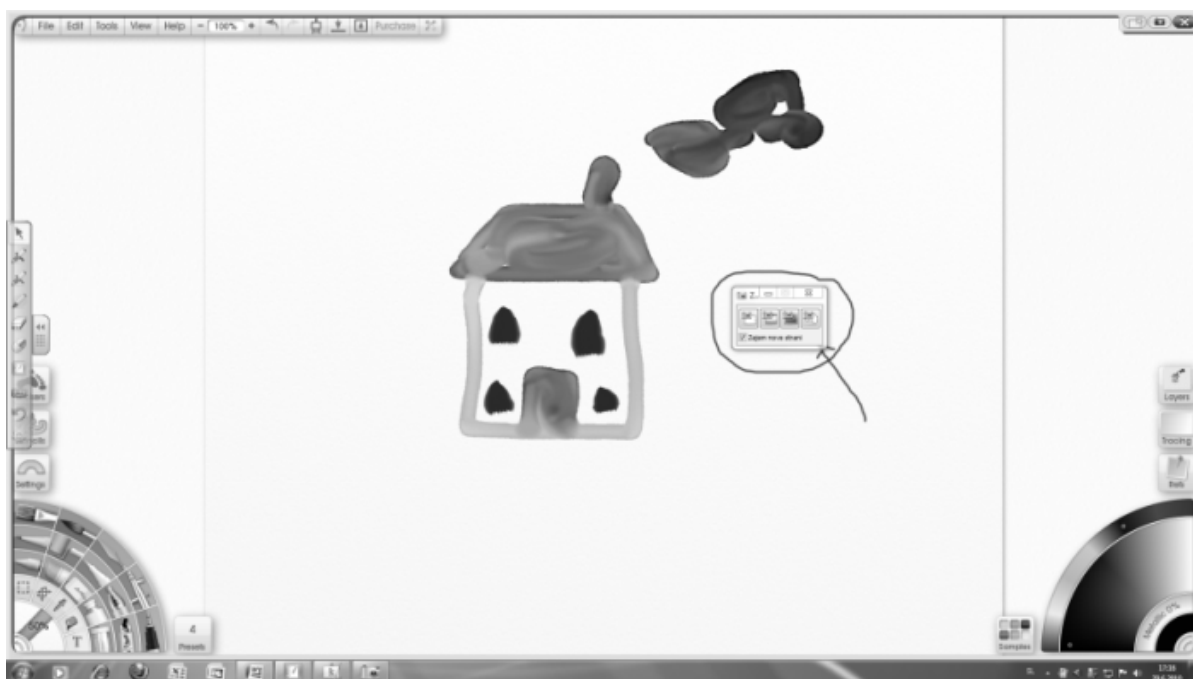
Slika 6: Sličice v galeriji poimenujemo

6 Kako prenesemo sličice iz programa Art Rage v SMART beležnico

Sličice si lahko prenesemo v naše mape tudi iz drugih programov in interneta.

Art Rage je prosto dostopen program, s pomočjo katerega lahko ustvarimo čudovite slike in risbe. Namenjen je otrokom in odraslim. Dostopen je na spletni strani <http://www.ambientdesign.com/artrage.html>

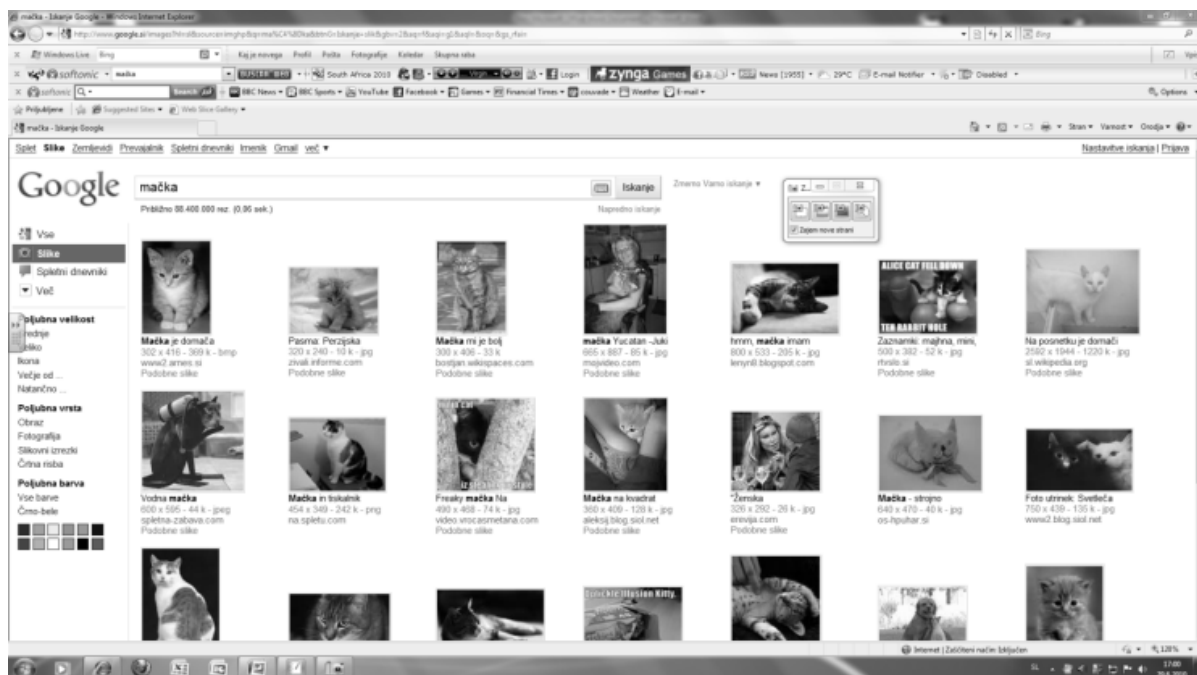
Najenostavneje je, če pripnemo bližnjice do programov in interneta v opravilno vrstico. V opravilni vrstici odpremo program SMART beležnice. V zgornji orodni vrstici poiščemo orodje ZAJEM NOVE STRANI. V opravilni vrstici odpremo želen program npr. Art Rage, ustvarimo sliko ali risbo. Na zaslonu imamo ves čas orodje ZAJEM SLIKE, s ponujenimi štirimi možnostmi. Izberemo prvo ali četrto, z miško obrišemo sliko in ta se nam samodejno pojavi na delovni površini SMART beležnice. Sliko prenesemo iz delovne površine v našo mapo tako, da jo primemo, povlečemo in odložimo v mapi ali nastajajoči galeriji.



Slika 7: Prenos slike iz programa Art Rage v SMART beležnico

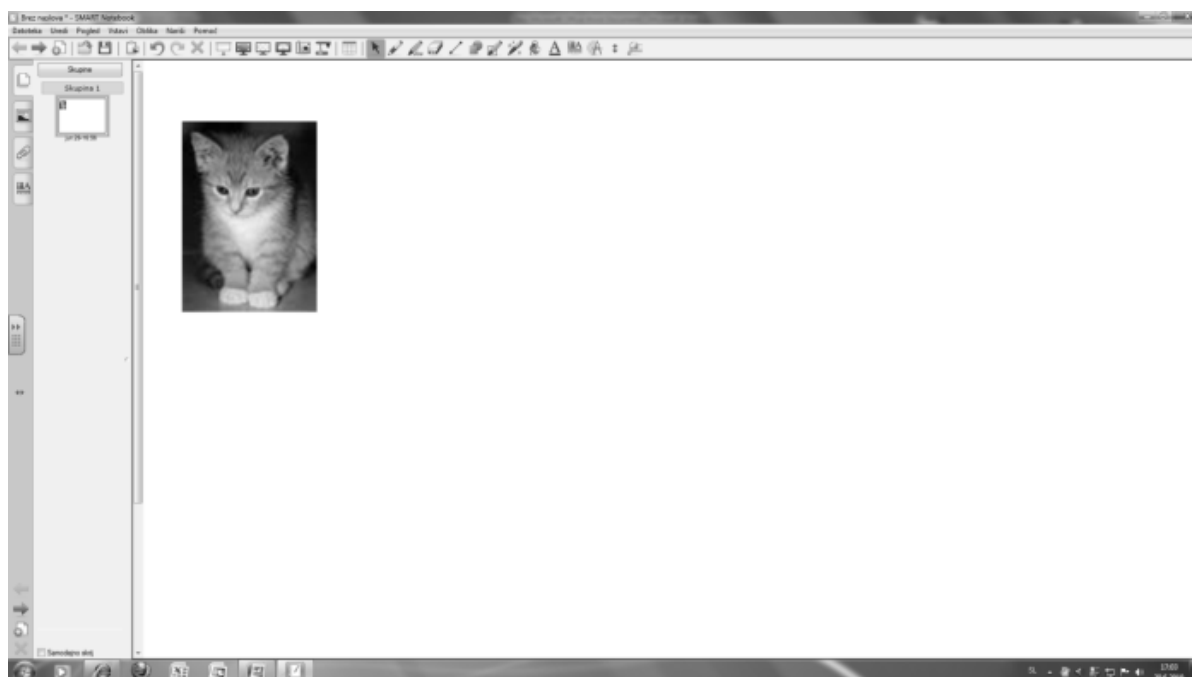
7 Kako prenesemo slike iz interneta v SMART beležnico

[illegible]



Slika 8: Prenos slike iz interneta v SMART beležnico

Sliko prenesemo iz delovne površine SMART beležnice v našo mapo tako, da jo primemo, povlečemo in odložimo v mapi ali nastajajoči galeriji.



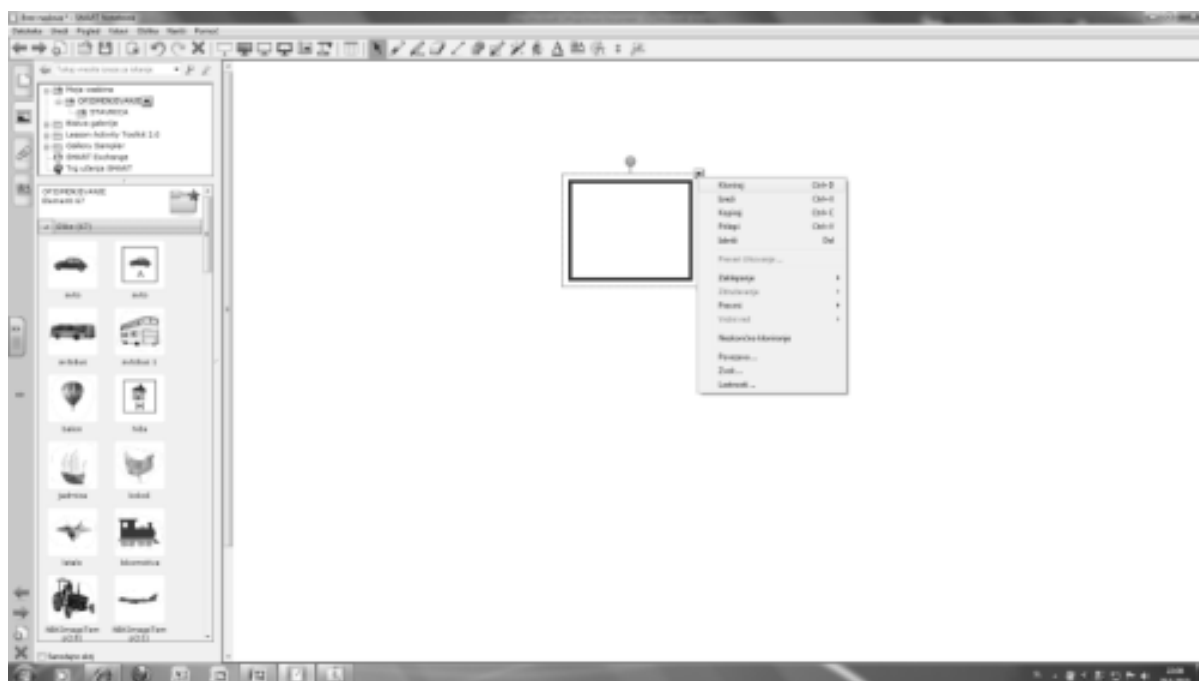
Slika 9: Slika se pojavi na delovni površini SMART beležnice

8 Izdelava stavnice

Zelo pomemben, star in še vedno nepogrešljiv pripomoček pri začetnem opismenjevanju je STAVNICA. Stavnica je nazoren pripomoček, saj z nastavljanjem besed in stavkov poteka hkratna slušna, vidna in ročna analiza. Delo s stavnico je izrednega pomena za individualizacijo in diferenciacijo pouka. Cilji dela s stavnico so: učenci spoznajo imena

predmetov ali stvari, slišijo prvi glas in ga znajo pravilno izgovoriti, poiščejo zahtevano sličico v slikovni abecedi in ob tem izgovarjajo prvi glas, s pomočjo sličic nastavljajo besede in stavke. Pomanjkljivost klasične stavnice je ta, da učenci zelo počasi nastavljajo sličice, veliko časa potrebujejo za njihovo pospravljanje, veliko sličic se izgubi. Izdelava stavnice v SMART beležnici je preprosta, če si predhodno pripravimo mapo s sličicami različnih predmetov in stvari, katerih imena se začenjajo na vse glasove slovenskega jezika. Sličice lahko izdelajo tudi sami učenci s pomočjo programa Tux Paint ali Art Rage, učitelj pa jih prenese v SMART beležnico po zgoraj opisanem postopku. Taka stavnica je za učence sigurno veliko bolj zanimiva, saj je delo njihovih rok.

Kako izdelamo okvir za sličice?

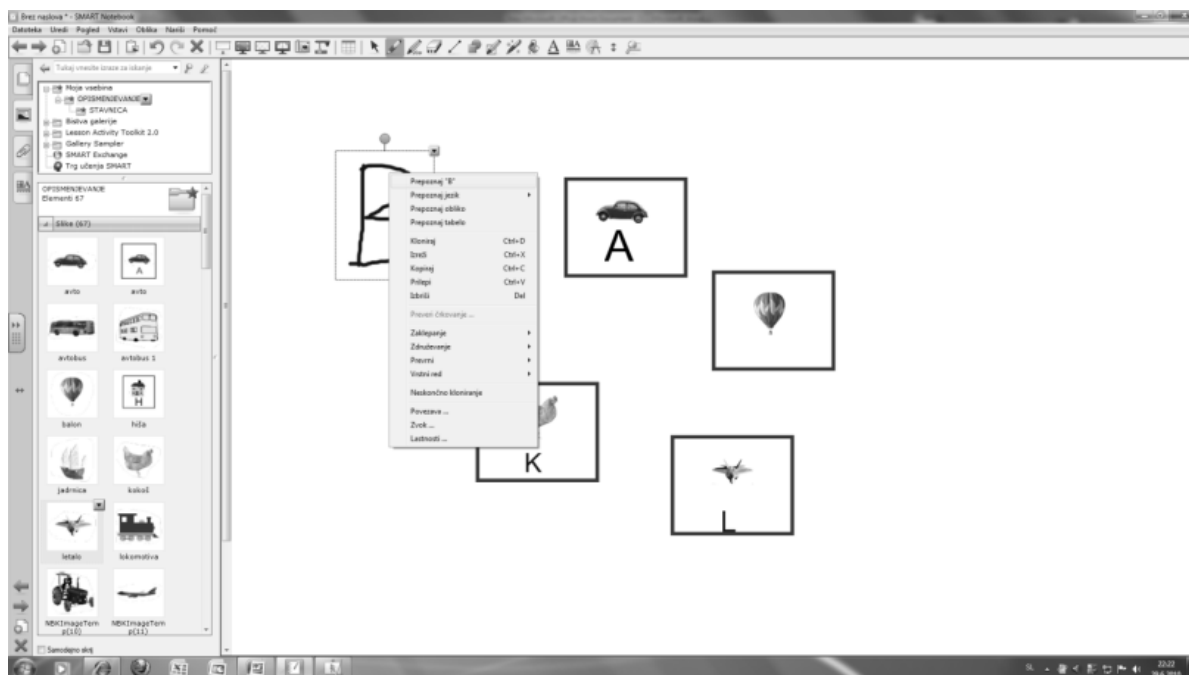


Slika 10: Izdelava okvirjev

V zgornji orodni vrstici najdemo orodje OBLIKE. Narišemo pravokotnik. V padajočem meniju izberemo možnost KLONIRAJ. Kloniramo pravokotnik za vseh 25 glasov. Iz galerije prenesemo elemente na delovno površino, prilagodimo njegovo velikost in jih prenesemo v okvir. Vsako sličico postavimo v okvir in ji dodamo začetni glas.

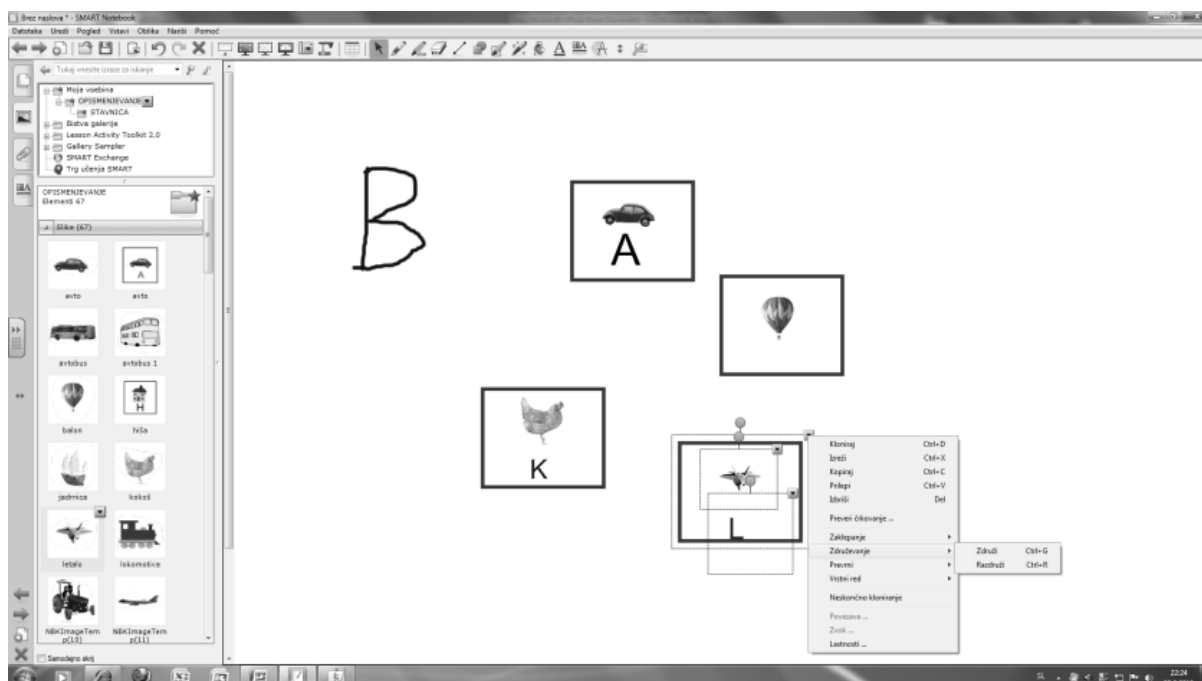
Kako naredimo črko za vsak začetni glas?

Črko za vsak glas napišemo z orodjem PERO, nato pa v padajočem meniju poiščemo možnost PREPOZNAJ, in črka se lepo oblikuje. Lepo oblikovano črko prenesemo v okvir s sliko.



Slika 11: Pisanje črk

Vse tri elemente (okvir, sliko in črko) združimo v eno sliko. To naredimo tako, da z miško potegnemo čez vse tri elemente, v padajočem meniju poiščemo možnost ZDRUŽEVANJE. Sličico prenesemo v pripravljeno mapo STAVNICA. Sličice poimenujemo in te se razporedijo po abecednem redu.



Slika 12: Združevanje elementov

Kako prenesemo sličice abecedne stavnice iz galerije na delovno površino?



Slika 13: Nastavljanje besed

Učenec nastavlja besede tako, da preprosto prime sličico s prstom iz galerije sličic STAVNICE in jo prenese na delovno površino.

9 Zaključek

Galerija, ki si jo oblikujemo v SMART beležnici, je zelo uporabna, saj imamo vedno pri roki slikovno gradivo, ki je v prvi triadi nujno potrebno in uporabno prav pri vseh predmetih. S pomočjo zbranega slikovnega gradiva, si učitelj veliko hitreje izdelava interaktivne vaje za učence. Slikovno gradivo mu omogoča, da delo v razredu diferencira in individualizira. Veliko časa si prihrani, saj mu ni potrebno vedno znova iskati in izrezovati slik, ki so nujno potrebne za nazoren prikaz učencem nepoznatih predmetov, stvari in pojavov. Gradivo STAVNICA se je izkazala za zelo uporabno, saj je njena uporaba preprosta in enostavna.

Avtorica ugotavlja, da so bili učenci optimalno učno aktivni in za delo zelo motivirani. Izražali so pozitivna čustva: zadovoljstva, uspešnosti, veselja...

Literatura

Kmecl, M. et. al. (2002). Učni načrt: program osnovnošolskega izobraževanja. Slovenščina, MŠZS, ZRSŠ, Ljubljana.

Tux Paint, dosegljivo na <http://www.tuxpaint.org/> (10.6.2009).

Art Rage, dosegljivo na <http://www.ambientdesign.com/artrage.html> (10.6.2009).