



Инструменти и функции на ИБД

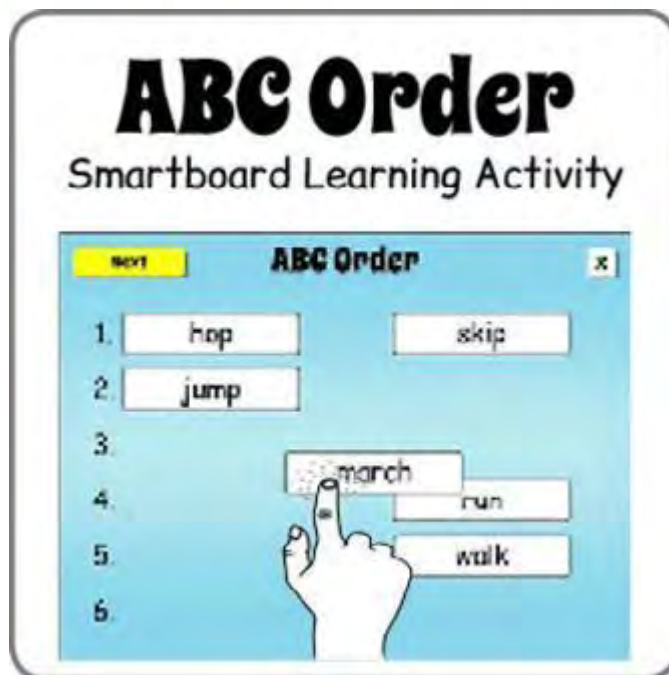
3.3 ИНСТРУМЕНТИ И ФУНКЦИИ НА ИБД

3.3.1 Инструменти на ИБД

Интерактивната бяла дъска има много разнообразен набор от функции, които могат да се използват в класната стая, за да подпомогнат ангажираността на учениците и да подобрят учебната им дейност. Когато наблюдаваме ученици използващи ИБД, голяма част от интерактивността, която виждаме, се основава на идеята да може лесно да се плъзгат обекти по екрана. Но има и други важни за ИБД специфични функции, вградени в софтуера, включително разнообразни виртуални писалки и инструменти за подчертаване, полезни за увеличаване и фокусиране върху части от страницата, както и лесен достъп до голяма колекция от изображения, фонове и интерактивни инструменти. Те могат да звучат като прости функции, но са от основно значение за работата с ИБД и не се намират в повечето други софтуерни приложения, или поне не по един и същ интегриран начин.

Повечето производители на интерактивна бяла дъска предоставят софтуерни програми като инструмент за сътрудничество, за да подобрят визуалното и аудио качество за всеки урок или презентация. Като цяло, софтуерните приложения, предназначени за интерактивни бели дъски, съдържат следните функции:

- 1. Страници** - Това приложение функционира като работна площ за проектиране, която може да бъде създадена и модифицирана преди или по време на урока или презентацията. Всяка страница може да включва текст, изображения, видеоклипове, връзки към уебсайтове и всичко, което е направено директно на ИБД. След това цялата свършена работа може да бъде запаметена за бъдеща употреба.
- 2. Писалки и маркери** - Тези софтуерни инструменти се използват за писане и рисуване върху работния плот на ИБД. Инструментите с писалка позволяват да се променят размерът, цветът и свойствата на линиите на писалката, за да отговарят на нуждите на дейностите.
- 3. Плъзгане и пускане** - Най-лесното действие, което може да се предприеме на ИБД е да плъзгате и пускате обекти и да ги местите по екрана. Много интерактивни дейности се основават на тази проста идея, напр. съвпадение на термини / снимки с правилна дефиниция.



Фигура 5 Плъзгане и пускане³

4. **Прожектор** - Устройството на прожектора позволява на учителя или ученика да изследва отделни части или аспекти на екрана. Потребителят може да направи зоната в рамката на прожектора по-голяма или по-малка и може също да промени формата и, така, че зоната на прожектора да е квадратна или правоъгълна. Можете да използвате устройството на прожектора по време на презентацията, за да привлече вниманието към зоната на екрана.



5.

Фигура 6 Инструмент за прожектор⁴

6. **Интерактивни дейности** - Това включва серия от инструменти, игри и дейности, повечето от които са анимирани и поддържани от Java.

³<https://www.teacherspayteachers.com/Product/Smartboard-Alphabetical-Order-Game-2751316>

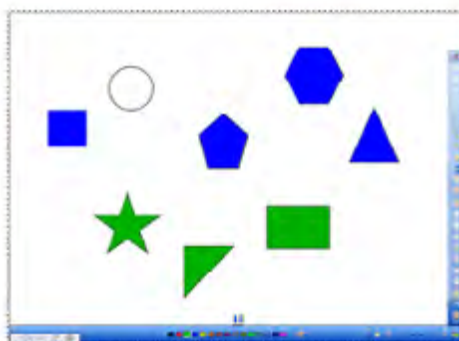
⁴<https://sites.google.com/site/cimt665emergingtechnologies1/pedagogical-features>

7. **Фон и обекти** - Целта на опцията фон е да приложи цвят или шаблони към документ. Инструментът "Обекти" може да се използва за рисуване или скриване на друга информация. И двете функции имат възможност да добавят анимация към тях.
8. **Инструменти сянка, завеса, постепенно откриване (Screen-shade, blind, curtain or reveal tool)** – Тези инструменти са прости екрани, които позволяват да се скрие целия екран или част от него. Обикновено се използват за постепенно въвеждане на дейности или точки от учебен план. Може да се използват и за постепенното разкриване на карта или различни части от снимка.



Фигура 7 Сянка⁵

9. **Инструменти и техники за запълване** – Инструментите за запълване позволяват на потребителите да променят цвета на формата, текста или фона чрез натискане върху него и избиране на цвят. Например, инструментът може да бъде използван за запълване на правилните форми в синьо, а неправилните в зелено.



Фигура 8 Пример за запълване

10. **Разпознаване на текст / почерк** - Този инструмент автоматично превръща почерка, написан с писалка, в текст. Често софтуерът предлага редица текстови алтернативи, за да вземе предвид различните стилове на почерка. Някои марки могат да конвертират почерк в конкретен език, например учител по френски език може да преобразува ръкопис в немски в език.

⁵<https://doughbelshaw.com/blog/2008/09/08/10-ways-to-use-your-interactive-whiteboard-more-effectively/>

11. **Цифрови галерии** - В Интернет се намират множество готови изображения, мултимедия и специфични тематични инструменти, които могат лесно да бъдат включени в урок или презентация.
12. **Видео плейър** - Интерактивна бяла дъска предлага и инструмент чрез който можете да пишете или рисувате върху видеоклип по време на презентация и да направите скрийншот в софтуера на Notebook.
13. **Записване на дейности на дъската** - Основната функция на това е да записва дейността, осъществявана на ИБД, която може да се запише в множество формати и да я възпроизведе отново веднага или по-късно. Може да се прилага за цял екран или определена област. Например, учителят може да използва този инструмент, за да запише интерпретация на нова тема и да я използва в няколко класа или да запише процес, след което да го възпроизведе повторно по време на урока.
14. **Взаимодействие с Интернет** - има различни онлайн интерактивни ресурси, които можете да включите във вашите уроци, за да станат интересни и привлекателни за вашите ученици. В последната глава можете да намерите някои примери за уебсайтове с ресурси за ИБД. Освен това можете да използвате Google Earth или Google карти за показване на реални снимки, видеоклипове от YouTube, Google за незабавно търсене, да се присъедините към онлайн дискусия и др.

3.3.2 Разберете как да използвате Stylus (писалка)

ИБД се състои от екран, на който се проектират изображения от компютър. Потребителите могат да взаимодействат с компютъра, като докосват или пишат на екрана с пръст или писалка.



Фигура 9 Stylus⁶

Stylus (писалка) е специална писалка, която се използва за предаване на действията на потребителя на екрана на ИБД. Потребителят поставя писалката върху повърхността на екрана, за да рисува или да избира като докосне с писалката екрана. По този начин стилусът може да се използва като мишка за избиране на инструмент, навигиране, превъртане, рисуване или изтриване на обекти и т.н. (подобно на компютър, който е контролиран с мишката). Ако искате да изберете нещо, просто докоснете екрана с писалката. Щракнете

⁶https://www.bhphotovideo.com/c/product/684260-REG/Epson_V12H378001_Easy_Interactive_Pen_for.html



двукратно върху иконата на екрана, ако искате да я отворите. За да преместите елемента, поставете писалката върху елемента, след което го плъзнете на екрана и т.н.

Освен това, тъй като писалката е по-прецизна, по-добре е да я използвате за ориентиране на интерактивната бяла дъска, отколкото да използвате пръста си.

Предлагат се интерфейси, базирани на писалки, които имитират реални физически усещания върху дигиталните повърхности, и дават усещането на потребителите че пишат с истинска писалка. Можете да правите ръкописни рисунки или бележки.