



Программное обеспечение **SMART Notebook**

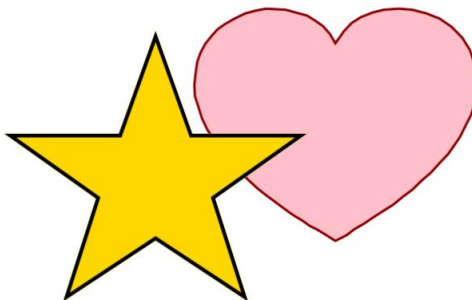
3. Использование алгоритмов в SMART Notebook

3.1. Вся работа в SMART Notebook строится на 3 базовых свойствах объектов:

- порядок;
- группировка;
- блокировка.

ПОРЯДОК

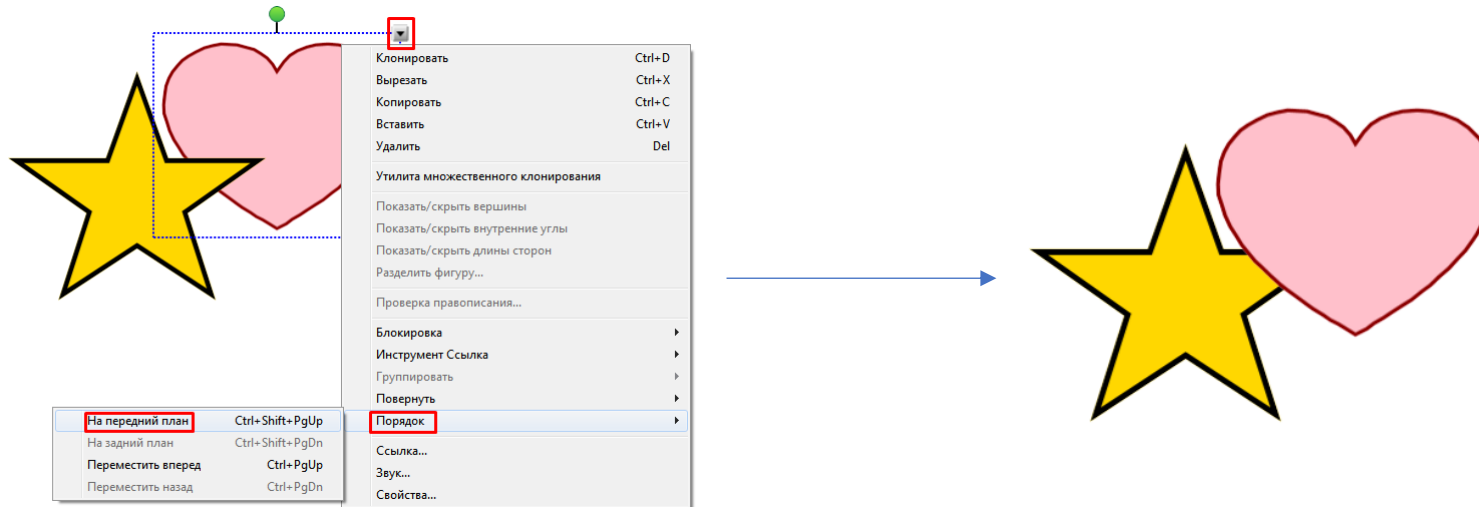
Объекты располагаются на странице в SMART Notebook слоями (один выше другого).



Если объекты на странице перекрываются, вы можете изменить их порядок в стеке (то есть, вы можете управлять тем, какой объект будет отображаться перед другими).

Перемещение выделенного объекта на передний план стека

1. Выберите объект.
2. Нажмите на стрелку меню объекта и выберите «Порядок» – «На передний план».



Перемещение выделенного объекта на задний план стека

1. Выберите объект.
2. Нажмите на стрелку меню объекта и выберите «Порядок» – «На задний план».

Перемещение в стеке выделенного объекта на одну позицию вперед

1. Выберите объект.
2. Нажмите на стрелку меню объекта и выберите «Порядок» – «Переместить вперед».

Перемещение в стеке выделенного объекта на одну позицию назад

1. Выберите объект.
2. Нажмите на стрелку меню объекта и выберите «Порядок» – «Переместить назад».

БЛОКИРОВКА

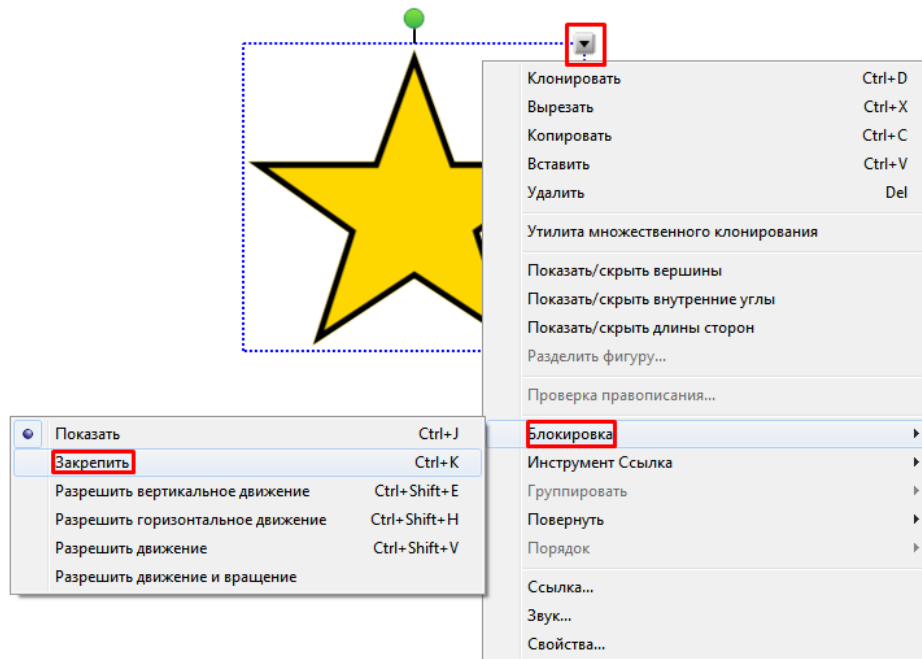
Вы можете заблокировать объект, запретив его изменения, перемещения и повороты. Или вы можете заблокировать объект, но разрешать его перемещение или вращение. Блокировку можно снять в любой момент.

Блокировка объекта

1. Выберите объект.

2. Нажмите на стрелку меню объекта и выберите «Блокировка» - «Закрепить».

Вы не сможете перемещать объект, поворачивать или изменять его, пока он не будет разблокирован.



Если вы нажмете на заблокированный объект, вместо стрелки меню появится значок блокировки. 

Блокировка объекта с возможностью перемещения

1. Выберите объект.

2. Нажмите стрелку меню объекта и выберите «Блокировка» - «Разрешить движение».

Вы можете перемещать объект, но не можете поворачивать или изменять его, пока он не будет разблокирован.

Блокировка объекта с возможностью перемещения и вращения

1. Выберите объект.

2. Нажмите стрелку меню объекта и выберите «Блокировка» - «Разрешить движение и вращение».

Вы можете перемещать и поворачивать объект, но не можете изменять его, пока он не будет разблокирован.

Снятие блокировки

1. Выберите объект.

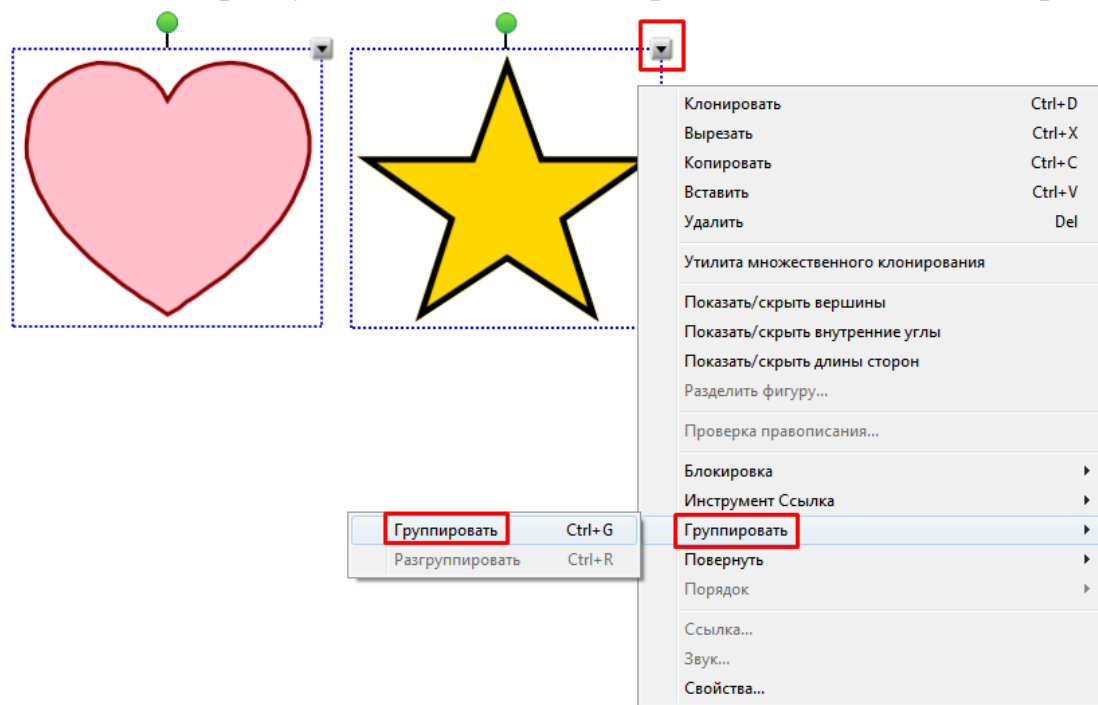
2. Нажмите на значок блокировки объекта и выберите пункт «Показать».

ГРУППИРОВКА

Вы можете создавать группы объектов, что дает возможность работать со всеми сгруппированными элементами одновременно. После создания группы вы можете выделять, перемещать, поворачивать или изменять размеры группы, как если бы это был один объект. Однако если вы хотите работать с отдельным объектом в группе, необходимо сначала разгруппировать объекты.

Группировка объектов

1. Выделите объекты.
2. Нажмите стрелку меню любого из выбранных объектов и выберите пункт «Группировка» - «Группировать».



3.2. Алгоритм – это последовательность определенных действий, направленная на решение поставленной задачи.

Создание интерактивных упражнений в SMART Notebook строится на определенной последовательности действий с объектами, т.е. алгоритме. Существует 3 алгоритма:

- «Язычки»;
- «Замочная скважина»;
- «Волшебная труба».

1. Алгоритм «Язычки»



Шаг 1. Добавьте элемент, за который вы будете вытаскивать инструкции.

Вы можете использовать стандартные шаблоны галереи, введя в строке поиска «язычок».

Шаг 2. Добавьте текст инструкции, используя инструмент «Текст».

Шаг 3. Сгруппируйте язычок и текстовое поле, а затем заблокируйте объект, разрешив движение по одному из направлений.

2. Алгоритм «Замочная скважина»

1. Понедельник	2. Вторник
---------------------------	-----------------------

Шаг 1. Напишите элементы последовательности/алгоритма.

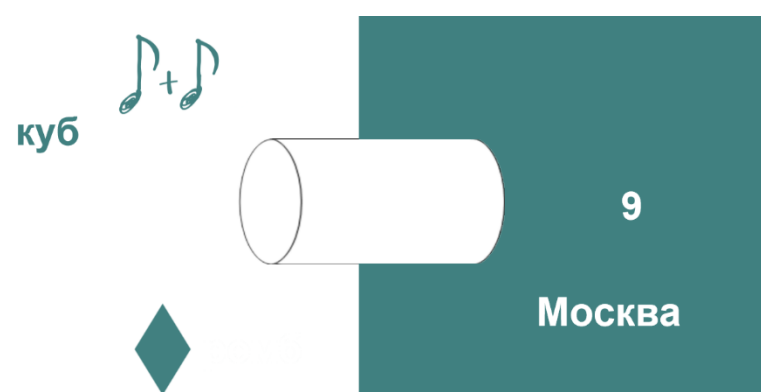
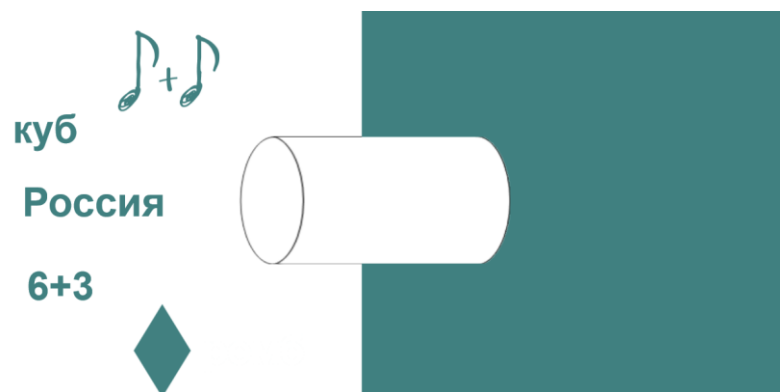
Шаг 2. Перекрасьте текст в цвет фона и закрепите.

Шаг 3. Добавьте объект для перемещения контрастного цвета.

Шаг 4. Переместите объект на задний план.

Шаг 5. Заблокируйте объект, разрешив движение по вертикали.

3. Алгоритм «Волшебная труба»



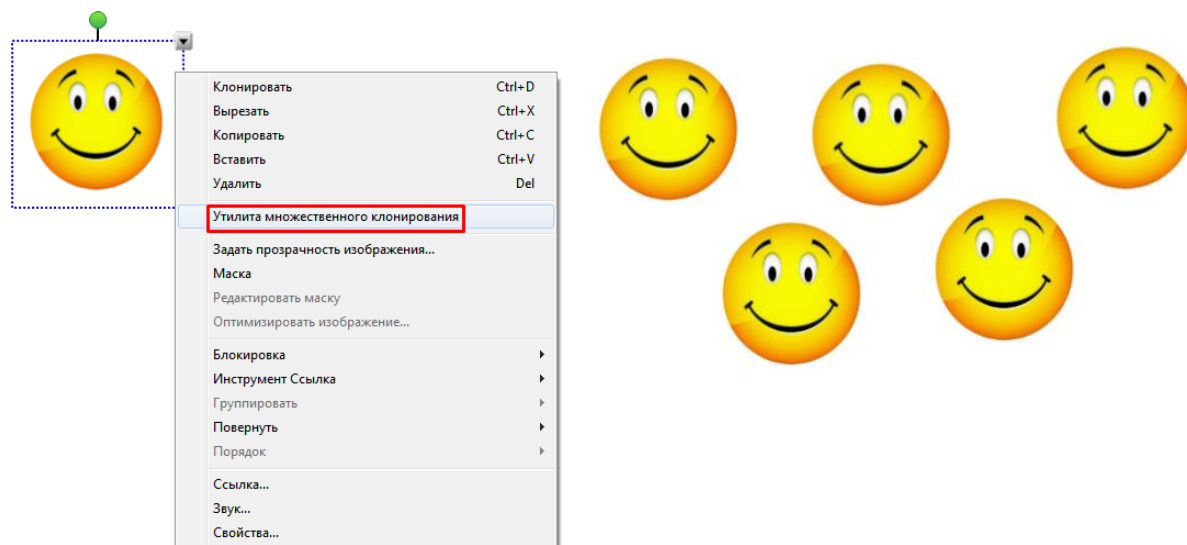
Шаг 1. Создайте два больших прямоугольника контрастного цвета, расположите рядом и закрепите.

Шаг 2. Введите вопрос и ответ в одном тестовом поле (можно без пробелов).

Шаг 3. Окрасьте текст вопроса в цвет правого прямоугольника, а текст ответа в цвет левого прямоугольника.

Шаг 4. Добавьте и закрепите трубу.

3.3. Еще одним способом для создания интерактивного упражнения является **утилита множественного клонирования**, которая позволяет бесконечно клонировать один и тот же объект.



Для того, чтобы активировать утилиту множественного клонирования, необходимо вызвать всплывающее окно на объекте и выбрать одноименную команду. Чтобы снять утилиту множественного клонирования, необходимо выбрать объект, нажать на значок бесконечности и снять галочку рядом с командой.

