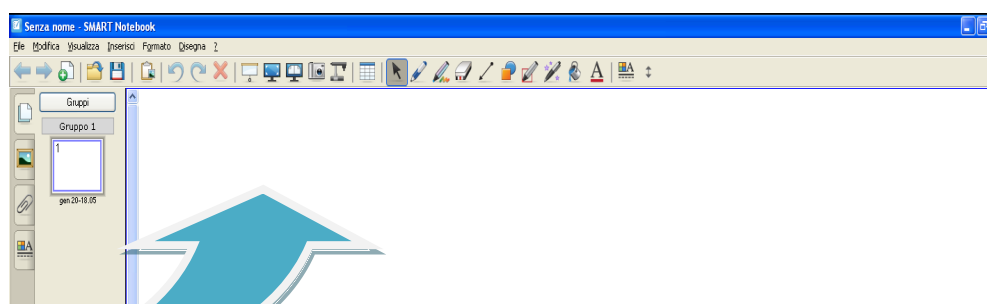


## Tutorial per costruire esercizi, giochi.... Per osservare, capire, ricordare

### La galleria del Software SMART Notebook<sup>1</sup>

Il software SMART Notebook fa parte di una suite di programmi utilizzabili con la Lavagna Interattiva Multimediale. Le sue caratteristiche intuitive avvolte in una semplice interfaccia permettono di creare, senza alcuno sforzo, esercizi interattivi per gli studenti.

**SMART**  
Technologies Inc.



All'interno di SMART Notebook sono già inclusi migliaia di contenuti formativi in termini di immagini, animazioni e simulazioni, tutti suddivisi per categorie omogenee. L'utilizzo di questi contenuti in presentazioni realizzate con SMART Notebook facilita notevolmente la comprensione di concetti complessi.



La **Galleria** indicata dall'icona, è una cartella (con tante sottocartelle) in cui il software Notebook raccoglie degli strumenti iconici e multimediali utilizzabili per la costruzione delle lezioni. I materiali sono raccolti – nelle cartelle – per argomenti e le cartelle possono essere personalizzate (aggiunte, eliminate, rinominate) come delle normali cartelle del PC, in modo che ciascuno abbia la possibilità di sistemare ciò che crede secondo il proprio criterio.

Allo stesso tempo, è possibile importare nella galleria (nella specifica cartella prescelta) i materiali che ciascuno ritiene possano essergli utili in futuro.

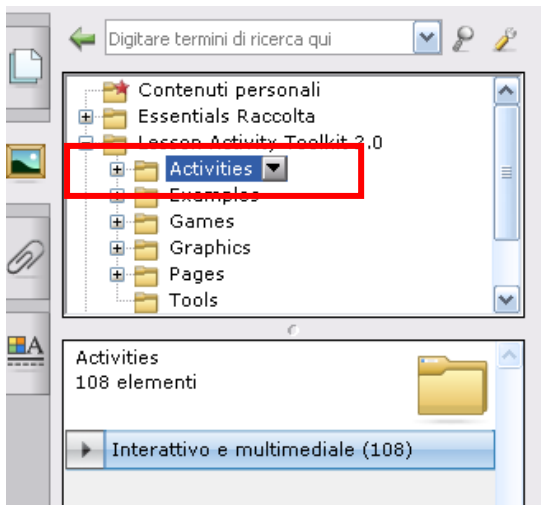
Seguiamo le istruzioni che seguono per creare un esercizio interattivo ....



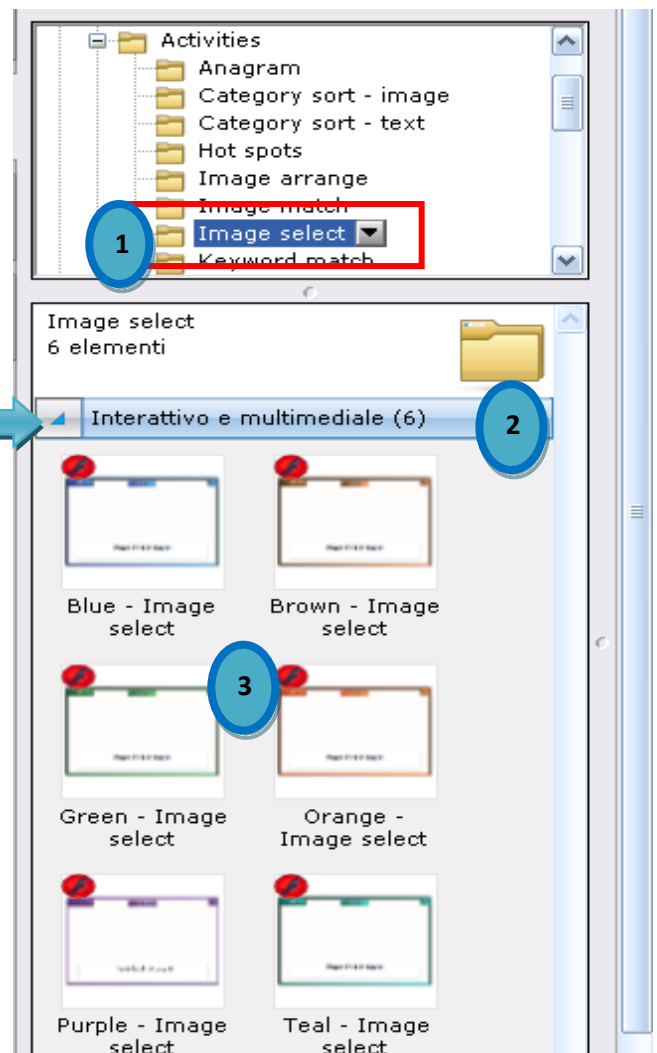
<sup>1</sup> <http://smarttech.com/us/Support/Browse+Support/Download+Software>

## GIOCO INTERATTIVO di VERIFICA

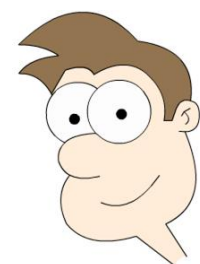
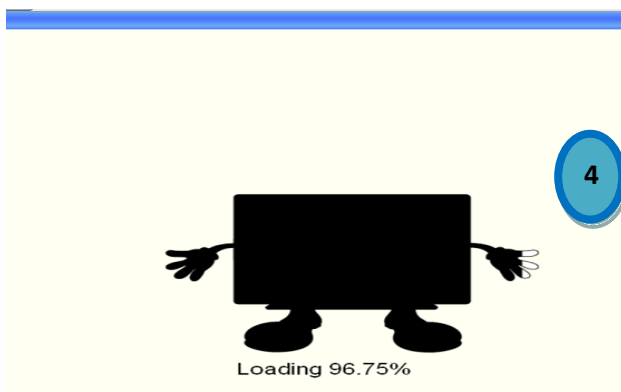
Apriamo la GALLERIA:

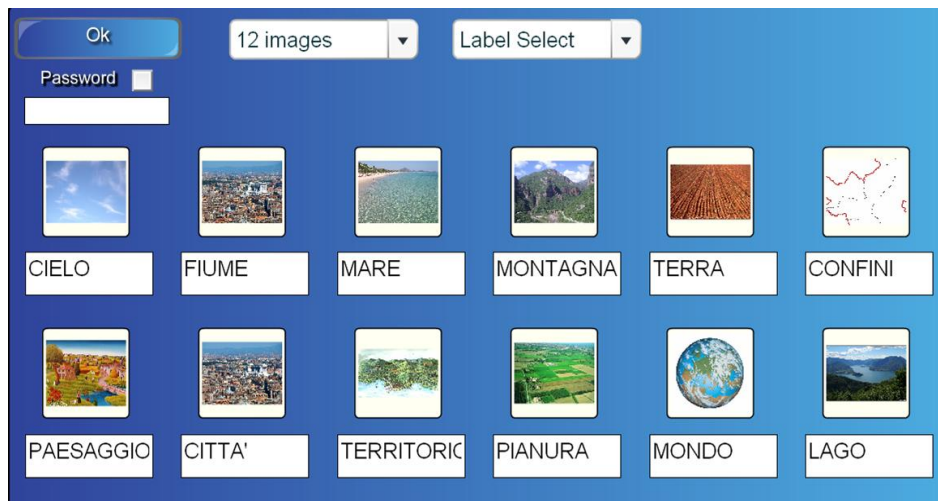


clic su  
**Lesson Activity Toolkit 2.0**  
e poi su  
**Activities**



1. Image select
2. Cliccare su **Interattivo e multimediale**
3. Scegliere il template fra quelli proposti
4. Trascinare nella pagina il tool desiderato e Aspettare che completi il loading.





Il toolkit

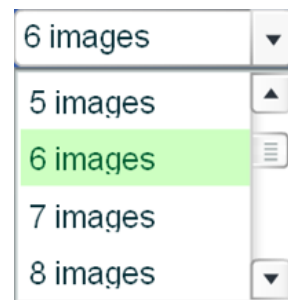
### Image select

serve per associare  
parola-immagine

#### 1. Entrare nella modalità Edit

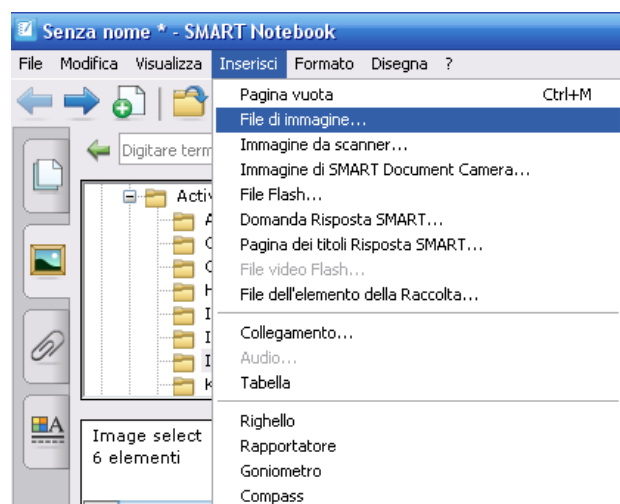


#### 2. Stabilire quante immagini deve contenere l'attività



#### 3. Inserimento delle immagini:

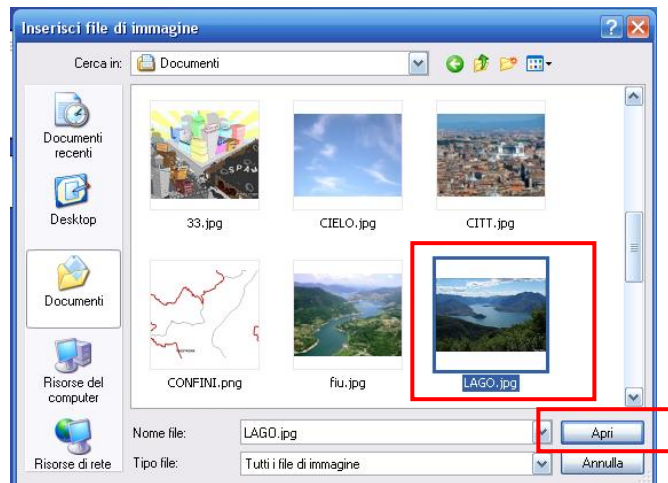
Inserisci → File Immagine



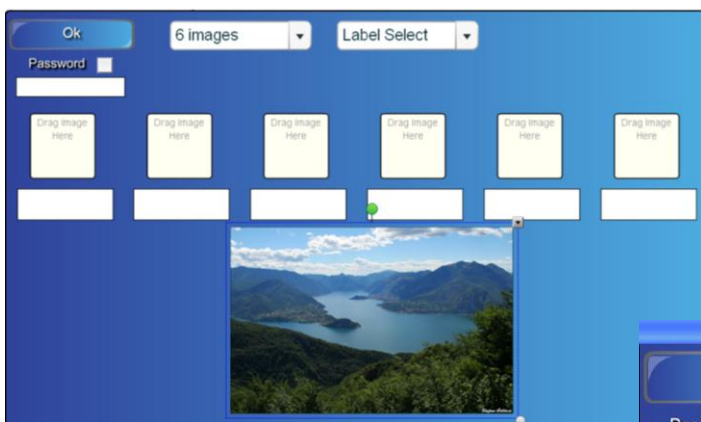
4. Dalla directory si sceglie il file

**Lago.jpg**

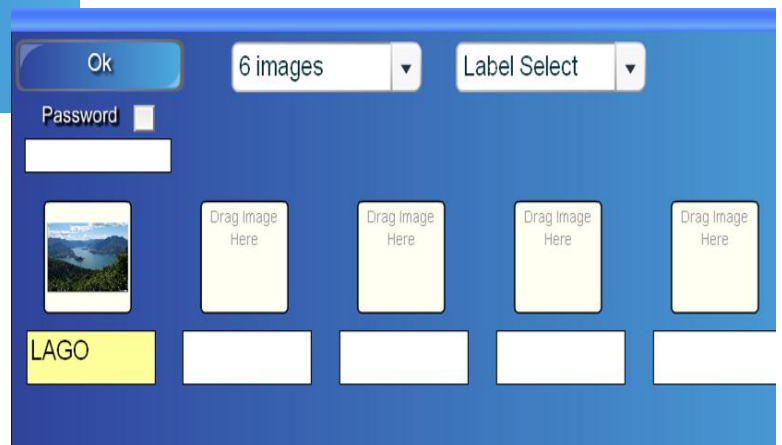
Cliccare su **Apri**



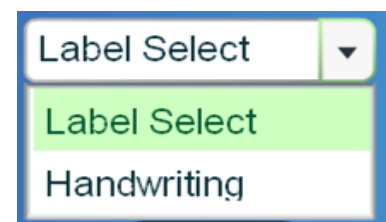
L'immagine verrà inserita automaticamente nella schermata



Trascinare l'immagine nel riquadro e digitare la parola di identificazione.



5. Scegliere se le parole andranno scritte o scelte con un clic.



Per visualizzare l'attività cliccare su **OK**

Le immagini verranno mostrate velocemente, si bloccheranno con un clic sull'immagine stessa e si dovrà abbinare la parola esatta.

*Buon Lavoro!*

Anna Pietra Ferraro (a cura di)

*Questa guida può essere liberamente usata sotto licenza Creative Commons*

n. 4 di pagine



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/>

Tu sei libero:



di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico,  
rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

Alle seguenti condizioni:



Attribuzione — Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati  
dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non  
suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera



Non commerciale — Non puoi usare quest'opera per fini commerciali



Non opere derivate — Non puoi alterare o trasformare quest'opera, né  
usarla per crearne un'altra