

Manual de utilización das Toolkit



Cando falamos do Lesson Activity toolkit estémonos a referir a un conxunto de ferramentas (incluíndo xogos, actividades e gráficos) que xa se presentan prefabricadas e que se poden modificar para adaptalas ás nosas necesidades dándolle ao noso traballo un aspecto máis profesional, interactivo e atractivo.

Este material ten a característica importante de que é autocorrexible.

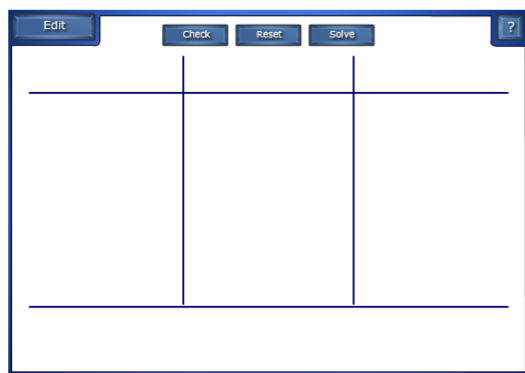
Se o Lesson Activity toolkit xa está instalado no noso ordenador podemos acceder a el dende a galería do Notebook.

Se aínda non o temos instalado, podemos descargalo dende a seguinte dirección de internet: www.education.smarttech.com/slat.

Actividades do Toolkit:

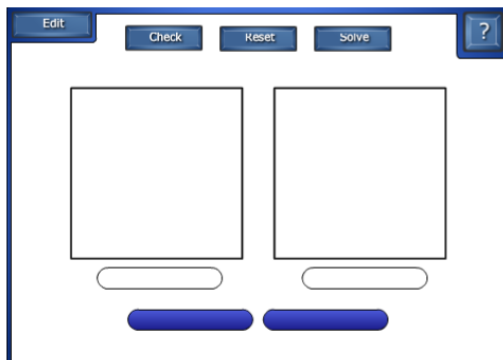
No Toolkit inclúense (de momento), 9 tipos de actividades prefabricadas adaptables ás nosas necesidades:

1.- Category Sort: trátase de organizar palabras clave en dúas ou tres categorías.



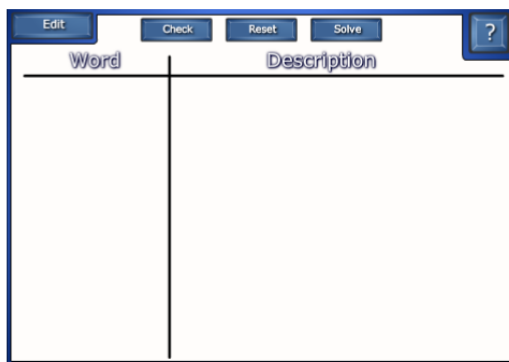
Presionar o botón Edit, seleccionar o número de columnas e engadir as palabras que irán en cada columna

2.- Image Match: emparella ata cinco palabras coa súa correspondente imaxe.



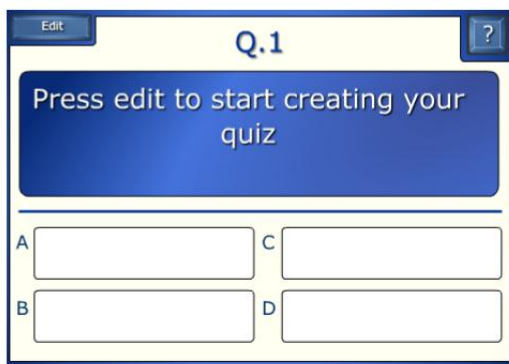
Presionar Edit, añadir as imaxes arrastrando ao cadrado e envíalo atrás seleccionando Ordenar → Enviar al fondo e engadir as palabras

3.- Keyword Match: tratase de emparellar as palabras coa súa definición.



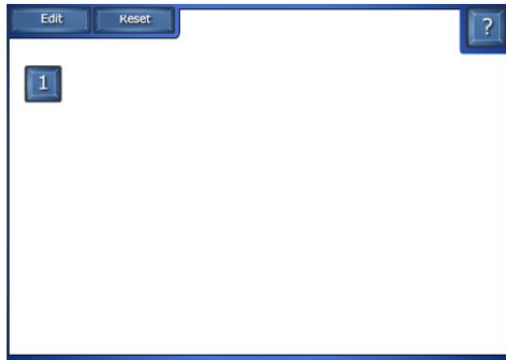
Presionar Edit e engadir as palabras e as súas definicións.

4.- Multiple Choice: Crear ata 10 preguntas de resposta múltiple e especificar a resposta correcta.



Seleccionar o número de preguntas, escribir a pregunta e poñer as posibles respostas.

5.- Note reveal: serve para revelar 5 liñas de texto na orde que nos prefiramos.



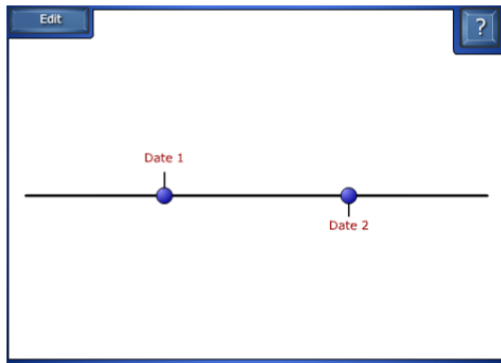
Presionar Edit e introducir o texto nas liñas que se nos facilitan.

6.- Sentence arrange: Ordear ata 8 frases na orde correcta.



Ir introducindo texto nas liñas que nos van aparecendo para logo poñelo en orde.

7.- Timeline reveal: Serve para presentar datas por orde cronolóxica usando unha liña do tempo ás que asociamos descripcións.



Escribir a categoría en cada espiral e introducir as palabras que corresponden a cada categoría

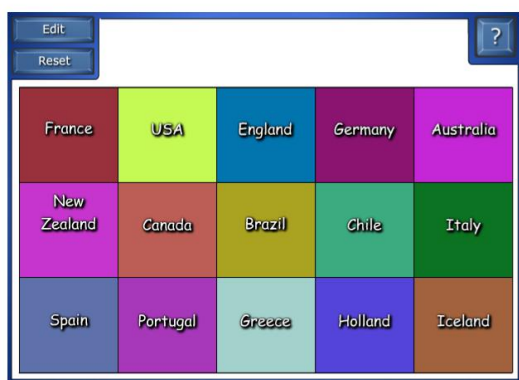
8.- Vortex Sort: Agrupar as palabras que introducimos en dúas categorías recibiendo feedback instantáneo con cada intento que fagamos.



Seleccionar o número de datas e ir introducindo as datas e o que aconteceu nelas

9.- Tiles: Usa entre 8 e 35 baldosas para esconder e amosar imaxes, texto, sons,..

Para engadir unha imaxe á actividade arrastra a imaxe ás baldosas e mandaa cara atrás seleccionando **Ordenar** ➔ **Enviar al fondo**.



Podedes engadir texto na fronte das baldosas para crear puzzles ou adiviñas de palabras.

Se queredes ter ideas das actividades que podedes realizar utilizando estas ferramentas tedes exemplos na galería na sección de Lesson Activity Toolkit.

Para engadir unha destas actividades á vosa lección só tedes que arrastrala e soltala na zona de traballo. Se queredes obter mellores resultados é aconsellable que limitedes o número destas actividades a tres ou menos por lección.

Cada unha destas actividades, como dixen anteriormente, ten un botón (Edit) para adatalas ás nosas necesidades e para programalas do mellor xeito para nos. Tamén contan cun botón de axuda (Help) que amosa instrucións detalladas para construír e utilizar a actividade.

Para comezar temos que presionar Edit. Despois debemos encher os recadros en branco e realizar as seleccións que mellor se adapten ás nosas necesidades.

Cando estamos editando unha actividade podemos engadir texto escribindo nos campos correspondentes ou ben arrastrando e soltando texto que

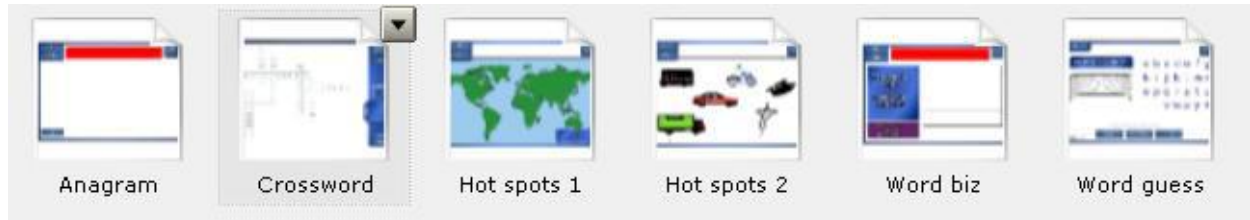
collemos do Notebook ou doutra aplicación na que teñamos un texto (Internet, Microsoft Word,...)

Se vos queredes asegurar de que ninguén pode modificar a vosa actividades só tedes que marcar a casilla que pon Password e añadir un contrasinal. Deste xeito podemos evitar que se entre de modo accidental na zona de edición mentres estamos traballando na clase.

Na clase vos podeades dirixir a actividade ou permitir que un alumno sexa o encargado de interactuar coa pizarra. Gran parte das actividades inclúen un botón de comprobación (Check), que nos permite comprobar os resultados, un botón para solucionar a actividade (Solve) e outro que fai que actividade volva a comezar (Reset).

Se preferides non utilizar actividades Flash , algunhas tamén son válidas en formato Notebook. As actividades do Notebook caracterízanse por ter a esquina de enriba á dereita dobrada cara abaixo.

Xogos:

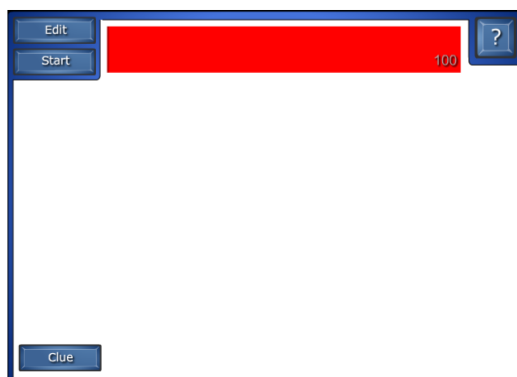


O apartado de xogos do Toolkit presenta accesorios dos xogos, coma cartas, dados, taboleiros, dominós,...

As ferramentas Adobe Flash están dispoñibles para xenerar xogos educativos personalizados incluíndo encrucillados, anagramas e xogos de adivinar palabras.

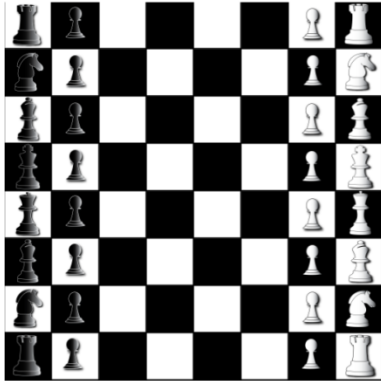
Se queredes ver algún exemplo dos xogos podedes facelo no ficheiro exemplos dentro do apartado dos xogos.

1.- Anagram: Os participantes teñen que ordenar letras para formar unha palabra.



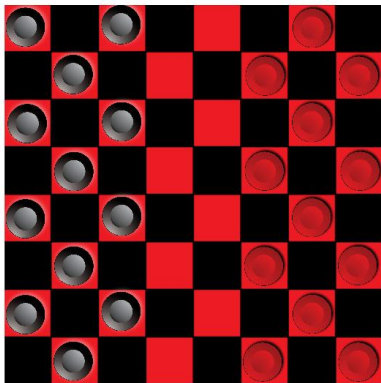
*Podes dar unha pista,
establecer o tempo,
seleccionar a velocidade
do xogo e incluír ata 5
anagramas nun xogo.*

2.- Axedrez: O Toolkit facilita taboleiros e fichas m3viles.



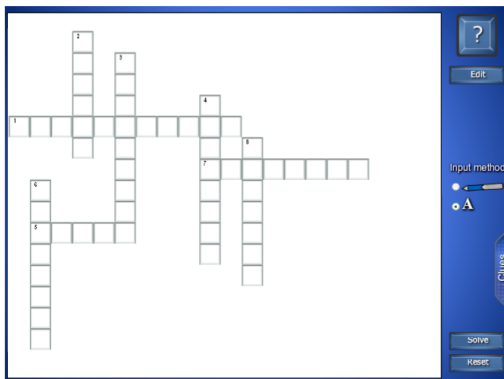
Os participantes poden mover as fichas para participar no xogo.

3.- Damas: Taboleiros de Damas e fichas m3viles.



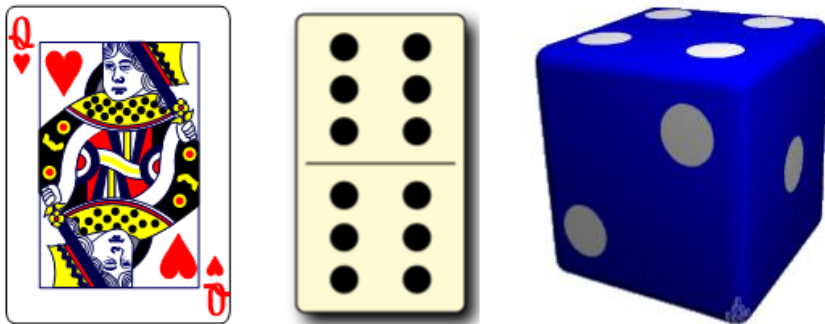
Os participantes poden mover as fichas para participar no xogo.

4.- Encrucillados: Constr3e o teu propio encrucillado introducindo as palabras e as pistas nesta ferramenta.



Os participantes poden xogar co teclado ou escribindo as letras co rotulador.

5.- Baralla de cartas, dados, fichas dominó.....

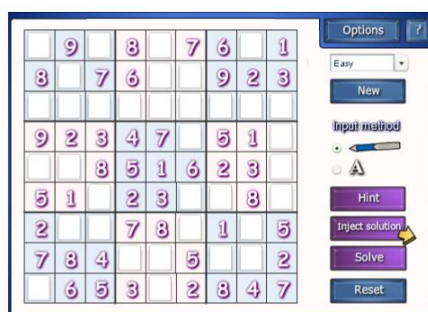


6.- Hot spots: Utiliza unha das imaxes que se proporcionan, por exemplo, o mapa do mundo, o corpo humano, un plano cartesiano,... ou engadir a túa propia imaxe. Coloca os puntos quentes e unha pregunta. Os participantes tocan na imaxe para responder a pregunta. Esta actividade pode ter un marcador.



Para engadir unha imaxe, arrastra a imaxe no cadro e envíaa cara atrás .

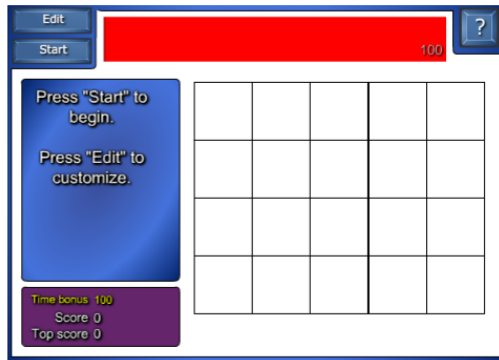
7.- Sudoku: Os participantes poden completar un Sudoku con tres niveis de dificultade.



Poden engadir números utilizand o rotulador uo ben o teclado da pizarra.

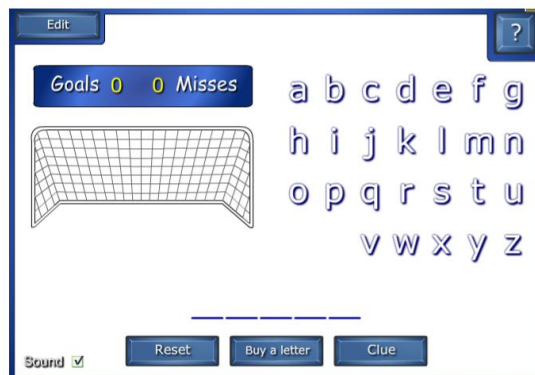
O botón **Hint** engade un número ao Sudoku e o botón **Solve** resolveo.

8.- Word biz: Os participantes seleccionan letras na orde correcta de un cadro para resolver a pregunta que nos puxemos con anterioridade. Si se equivocan deben comezar de novo.



Esta actividade pode ser cronometrada e pódese modificar a velocidade. Pódense incluír ata 8 palabras

9.- Word guess: Os participantes adiviñan letras para formar unha palabra predeterminada.



Hai tres tipos de xogos: Fútbol, baloncesto e tomate splat. Pódense incluír ata 10 palabras.

Cando editamos un xogo podemos engadir texto por medio do teclado escribindo no campo correspondente, ou ben arrastrando e soltando texto no lugar que corresponda. O texto que arrastremos e soltemos podemos collelo da galería do Notebook ou de outro procesador de texto que teñamos aberto, como o Word de Microsoft ou o OpenOffice. Tamén podemos engadir texto directamente de unha páxina web.

Se queredes asegurarvos de que outras persoas non podan modificar os vosos xogos ou actividades o que tedes que facer é marcar a caixa onde pon Password e escribir un contrasinal. Con este simple xeito evitamos que os/as alumnos/as entren accidentalmente no apartado de edición do xogo ou da actividade durante a clase.

Para ter un mellor resultado e non ter complicacións á hora de plantexar unidades didácticas é aconsellable limitar o número de xogos e actividades Flash a 3 ou menos en cada unidade.

Gráficos:

Símbolos e imaxes do ficheiro de gráficos pódennos axudar a crear actividades atractivas para o alumnado. As barras de título e as pestanas das que se pode tirar pódense arrastrar directamente á nosa páxina do Notebook.

Podemos engadir enlaces (son, outra páxina da nosa actividades, páxinas web,...) para deste xeito facer as nosas actividades máis interactivas e atraintes.

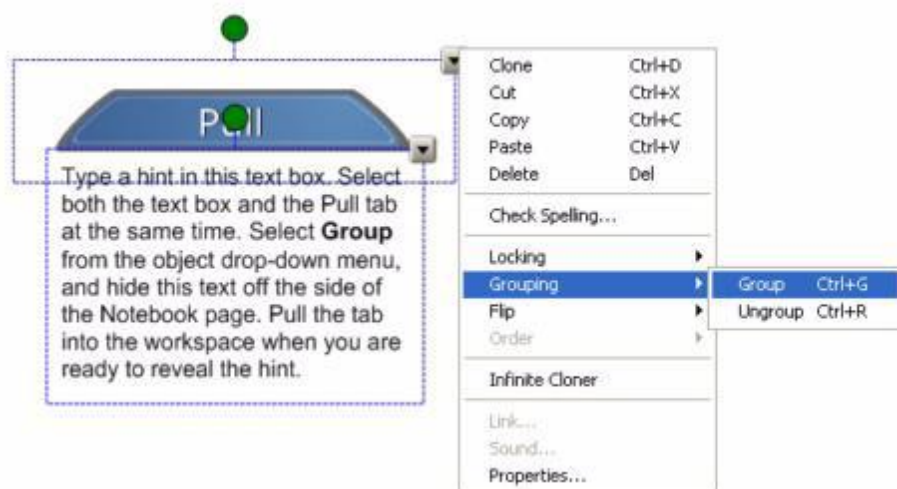


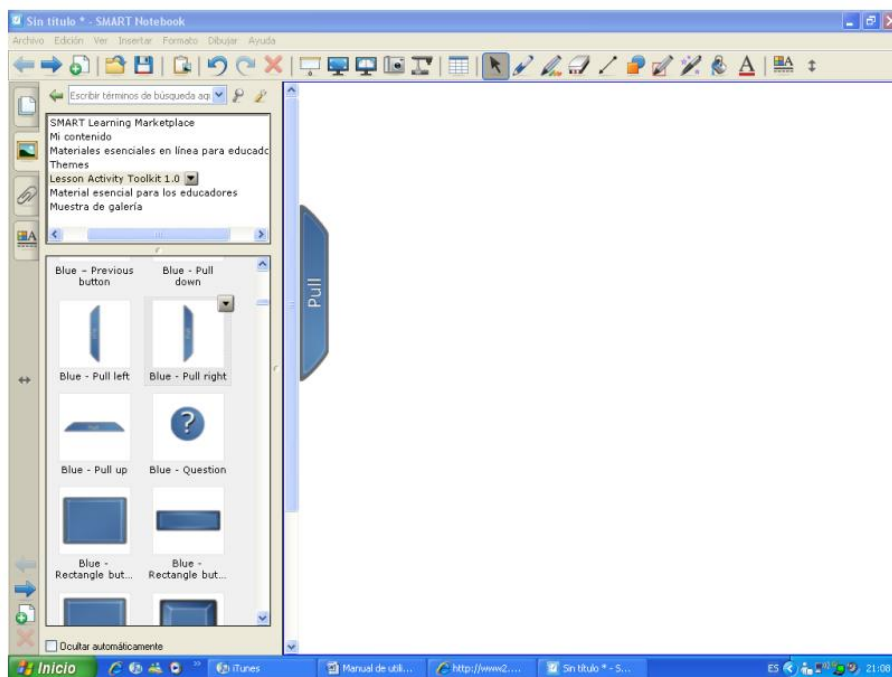
Como podedes ver o texto dos gráficos está escrito en Inglés e ás veces non se corresponde co que nos queremos expresar.

Pero este texto pódese modificar. Para facelo primeiro temos que seleccionar o gráfico e seleccionar desagrupar do menú que se desprega cando pinchamos na flechiña. Unha vez que temos cambiado o texto temos que volver a seleccionar as dúas cousas ao mesmo tempo e seleccionar agrupar do menú desplegable para reagrupar a imaxe e o texto que modificamos.

Tamén podemos utilizar a técnica do agrupamento para agrupar os graficos con texto e imaxes adicionais.

Por exemplo, podemos agrupar unha pestana de tirar cunha pista para un puzzle, logo podemos mover esa pestana ao borde da nosa páxina. De este xeito o texto está oculto pero preparado para tira pola pestana e se revelado.





O Lesson Activity Toolkit proporciona estas imaxes en cinco cores para que poidades coordinalas coas cores da vosa unidade didáctica.

Páxinas:

As páxinas prefabricadas son unha forma fácil de engadir estrutura e estilo ás nosas actividades. Podedes atopar plantillas para poñer o título e páxinas coa estrutura dunha actividade estándar nas que só tedes que modificar o texto. Para facelo tedes seleccionar ese texto co rato e comezar a escribir.

As páxinas de título inclúen notas do mestre e notas da lección, ferramentas útiles para documentar os obxectivos da aprendizaxe e para indicar as instrucións da lección.

As páxinas están disponibles en dous formatos, Flash e páxina do Notebook.

Ferramentas

Na carpeta das ferramentas podemos atopar diferentes ficheiros Flash que podemos usar para engadir interactividade as nosas actividades, incluíndo actividades do tipo, Pincha e Revela, Dados de texto personalizable, Baralla aleatoria, Xeneradores de números e cores, Ferramentas para votar entre outras moitas,...



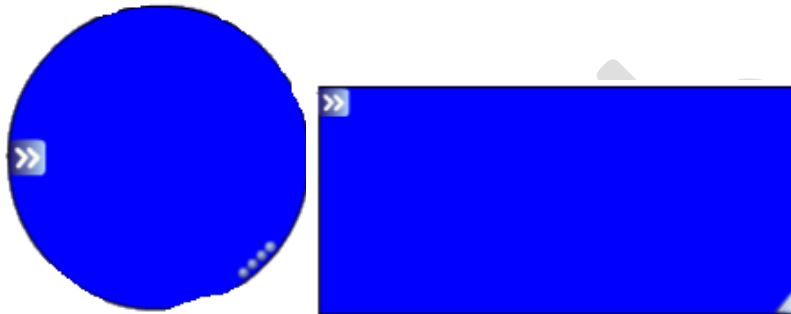
Cando editamos estas ferramentas podemos engadir texto escribindo no campo correspondente ou ben arrastrando e soltando texto que collemos do Notebook.

Descrición das ferramentas:

1.-Checker (comprobador): Esta ferramenta pode ser utilizada para aceptar texto do Notebook ou de outros lugares como procesadores de texto ou de páxinas web. Presiona na flecha da esquina esquerda para introducir o texto que queremos que nos recoñeza. Unha vez que o temos feito dámoslle a O.K. e temos que arrastrar texto do Notebook á ferramenta para que esta o absorba. Si o texto coincide aparecerá un letreiro dicindo Good Job (bo traballo)



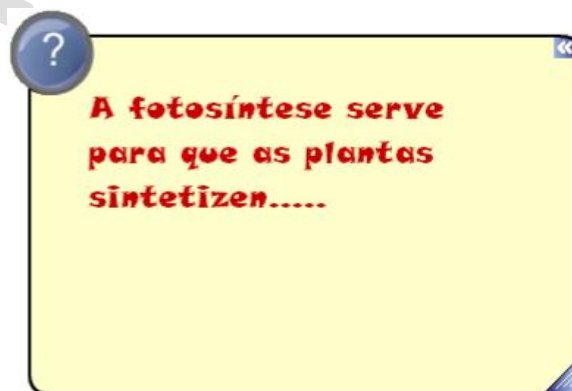
2.-Click and reveal (Pincha e revela): Temos que pinchar nun destes obxectos para facelo transparente e revelar o que está detrás. Si o presionamos de novo vólvese opaco escondendo todo o que se atopa detrás del. Pódese utilizar para esconder e revelar texto e imaxes e presenta diferentes formas: círculo, cadrado, rectángulo, estrela,...



3.-Dado (imaxes ou texto): Serve para crear dados personalizables engadindo o voso propio texto ou imaxes. Presionade o dado unha vez para facelo xirar.



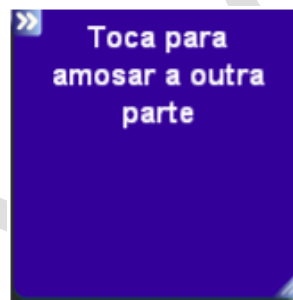
4.-Botón de información: Presiona nas frechas para entrar no modo de edición e modificar o texto e a aparencia. Use esta ferramenta para amosar notas cando sexa necesario.



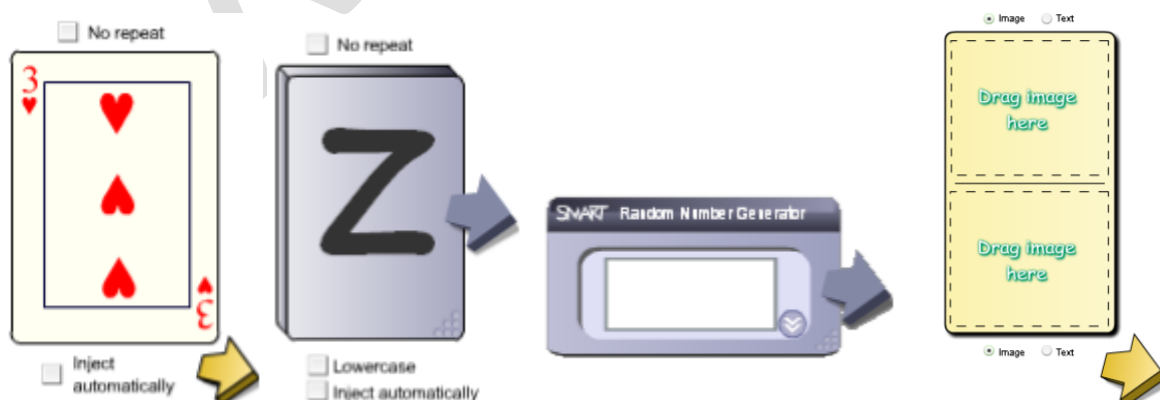
5.-Pestana para tirar: Serve para esconder un obxecto fora do lugar de traballo para amosalo cando sexa necesario. Arrastra unha imaxe á caixa e logo esconde a fóra do lugar de traballo. Para modificar a etiqueta da que se tira e a posición desta presionade nas flechiñas >> na esquina de arriba á esquerda.



6.-Question Flipper (xira e revela a resposta): Esta ferramenta serve para cambiar entre unha pregunta e unha resposta por medio do xiro da mesma.



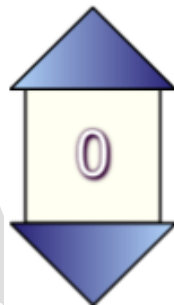
7.-Xenerador de cartas aleatorias, letras, dominó e números: Serven para xenerar de xeito aleatorio cartas da baralla, letras, números, fichas do dominó,...
Pinchade na flecha para que apareza no lugar de traballo a carta, a letra,... e tocade no obxecto de novo para que apareza outra carta, letra,....



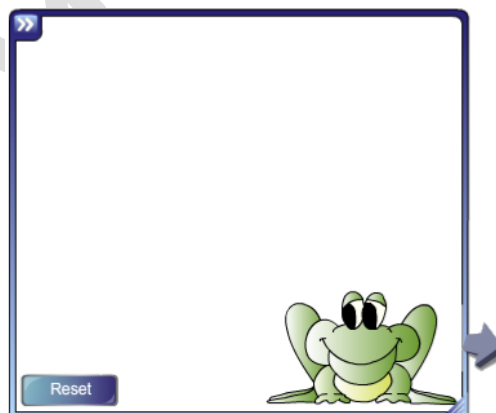
8.-Xenerador aleatorio de texto e imaxes: Engadide ata 50 imaxes ou texto para ser seleccionado de xeito aleatorio cando presionedes esta ferramenta. Para engadir a imaxe ou o texto ao lugar de traballo presionade na flecha.



9.-Ferramenta de voto: Use esta ferramenta para levar a conta das votacións dos vosos/as alumnos/as sumando ou restando do número total tocando nas frechas.



10.-Xenerador de palabras: Presionade no obxecto da esquina para introducir as palabras e para eleixir a imaxe da que saen as palabras (libro, rá, ...). Tocade nas imaxes para que as palabras vaian aparecendo de unha en unha.



Para un mellor resultado limitade o número destas ferramentas a cinco ou menos por actividade.