

A SMART táblaszoftver interaktív feladatkészítő funkciói

Készítette: Bánné Mészáros Anikó, RPI-SZTA
2018.május

Tartalom

Bevezető.....	1
Interaktív feladattípusok.....	3
Töltsd ki az üres mezőt!.....	4
Fordítsa fel.....	16
Vetélkedő.....	19
Címkefelfedő.....	27
Párosítsa össze őket!.....	31
Rangsor.....	35
Gyorsulás.....	40
Szuper csoportosítás.....	44
Azonnali válaszadó feladatok.....	49

Bevezető

A SMART interaktív tábla (más néven okostábla) és a hozzá tartozó táblaszoftver nagyon elterjedt az iskolákban. Első magyarországi megjelenésekor a SMART 9.0 verziószámú szoftver volt elérhető. Jelenleg a verziószám már 17.1-nél jár.

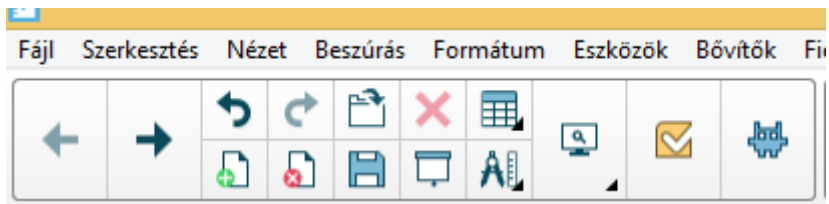
A táblaszoftver egyik nagyszerű szolgáltatása az interaktív feladatok készítése. Ezek a Galéria elemeként, azon belül a Lesson Activity Toolkit mappában voltak elérhetők. Az „üres” feladatsablonokat egyszerűen fel kellett tölteni adatokkal és már kész is volt a feladat.

A SMART 17.1-ben módosult az interaktív feladatok elkészítésének módja. Más menüpontban érhető el a feladatsablonok, a régiektől eltérő feladattípusok is megjelentek, illetve néhány feladattípus kimaradt. Más lett a feladatsablonok adatokkal való feltöltésének menete is. Összességében a feladatkészítő funkció megújult, korszerűbb lett. Új elnevezése SMART labor.

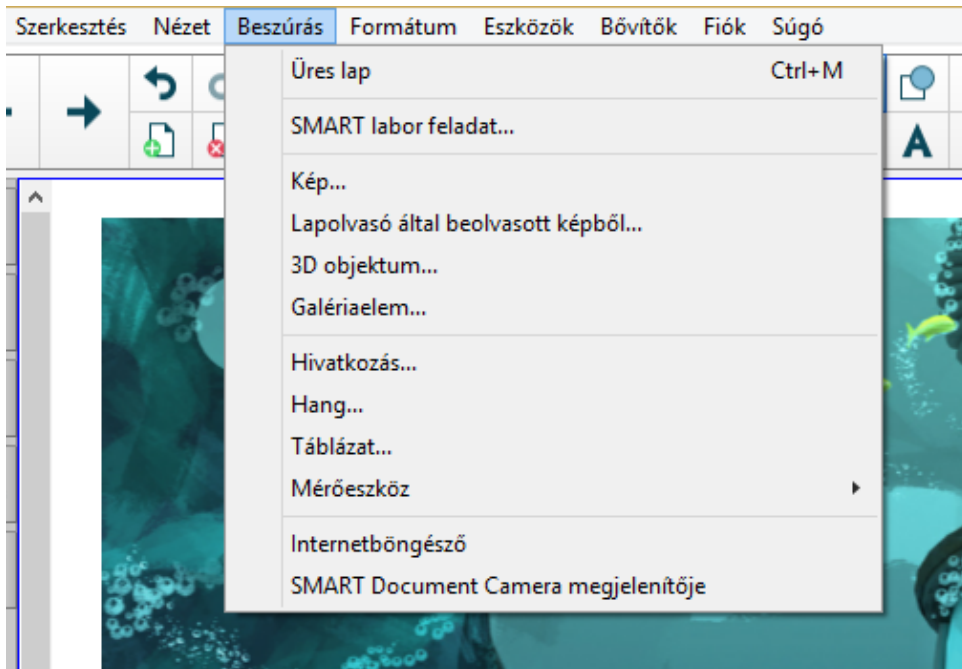
A szoftverben beépítetten megtalálható az azonnali válaszadási lehetőség is. (Feleltető, vagy más néven Szavazórendszerek használata.)

Jelen írás tárgya, hogy bemutassa az új típusú feladatok készítésének menetét.

Az interaktív feladatok elérhetők az Eszközsoron a kis „emberkére” kattintással,



vagy a Beszúrás\SMART labor feladat menüpont megnyitásával



Ekkor megjelenik az alábbi képernyő:

SMART labor

Válasszon tevékenységet

Töltsd ki az üres mezőket

A tanulók szavakat vagy számokat húznak a mezőkbe. Megtanulják a következtetést és az összeállítást, és fejlesztik memóriájukat.

Fordítsa fel

A tanulókártyák segítenek az egymás közötti levelezésnél, memóriafejlesztésnél és szótárazásnál.

Vetélkedő

A tanulók felváltva válaszolnak feleletválasztós vagy igen/nem jellegű kérdésekre. A tanár diktálhatja a tempót.

Címkefeldő

A tanulók megtanulják a kép egyes részeinek a nevét. Ez fejleszti a memóriát és a következtetés képességét.

Párosítsa össze őket!

Párosító gyakorlat, amely megtanítja az egymás közti levelezést és fejleszti a memóriát.

Szörny kvíz

Előmeneteli teszt feleletválasztós vagy igen/nem jellegű kérdésekkel. A tanulók csoportokban dolgoznak az eszközökkel.

SZÜKSÉGES ESZKÖZÖK

Rangsor

A tanulók rangsor szerint rendezik az elemeket, és megismerik az összehasonlítást, következtetést, sorbarendezést és elrendezést.

response 2

A tanulók több választós, feleletválasztós, szavazás/vélemény, rövid válasz és igen/nem típusú kérdésekre válaszolnak.

SZÜKSÉGES ESZKÖZÖK

Kiálts fel!

A tanulók saját eszközükkel küldenek be szöveget vagy képeket. Ötletgyűjtés az ötletek létrehozása céljából.

SZÜKSÉGES ESZKÖZÖK

Gyorsulás

Gyorsasági vetélkedő feleletválasztós vagy igen/nem jellegű kérdésekkel. A versenyszellem serkenti a gyors gondolkodást.

Szuper csoportosítás

A tanulók két kategóriába sorolják az elemeket. A tevékenység megtanítja a minősítést és a csoportosítást.


Interaktív feladattípusok

Itt 11 féle feladattípust találunk. Közülük háromnál „Szükséges eszközök” felirat is látható. Ezek a feladatok az azonnali válaszadó eszközökkel használhatók. Ennek során

feleletválasztós, több válaszos feleletválasztós, igen/nem kérdések, rövid válasz feladattípusok közül választhatunk. (Ezekről rövid ismertető jelen írás végén található.)

Most az interaktív táblán használható feladattípusokat és azok készítését nézzük át. A feladattípusok áttekintésénél az ábrán látható sorrendet követjük.

Töltsd ki az üres mezőt!



Töltsd ki az üres mezőket

A tanulók szavakat vagy számokat húznak a mezőkbe. Megtanulják a következtetést és az összeállítást, és fejlesztik memóriájukat.

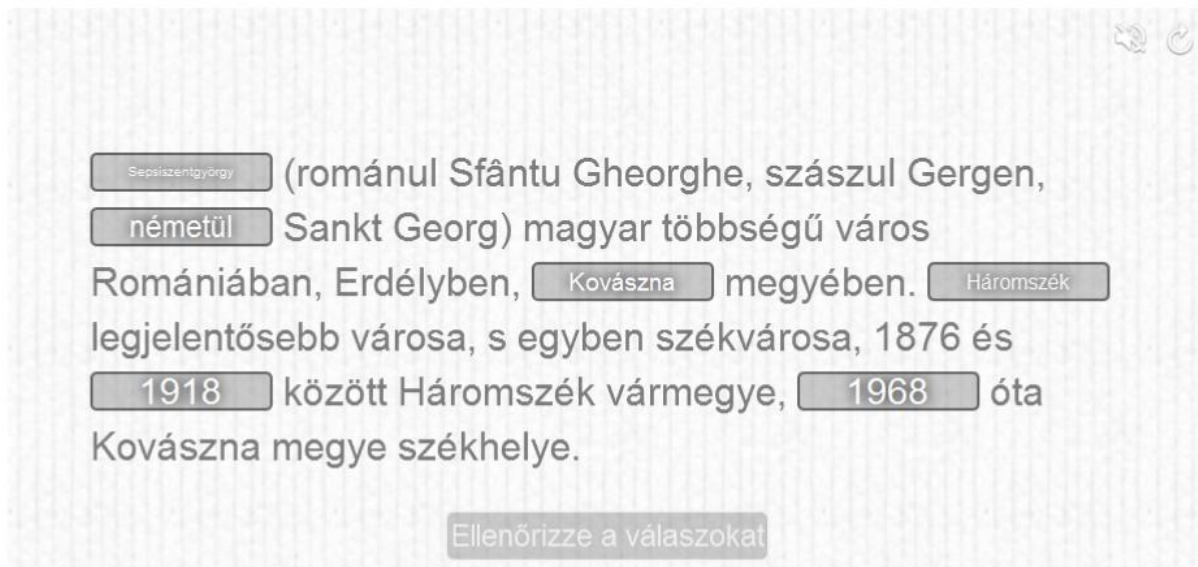
Ez a feladattípus lehetőséget ad arra, hogy a tanulók hiányos szöveget egészítsenek ki. A kiegészítéshez használható szavakat, szövegrészleteket a feladat megadja, a tanulóknak csak ki kell választani a kínálatból és be kell húzniuk a megfelelő helyre.

Egy kész feladat így néz ki:

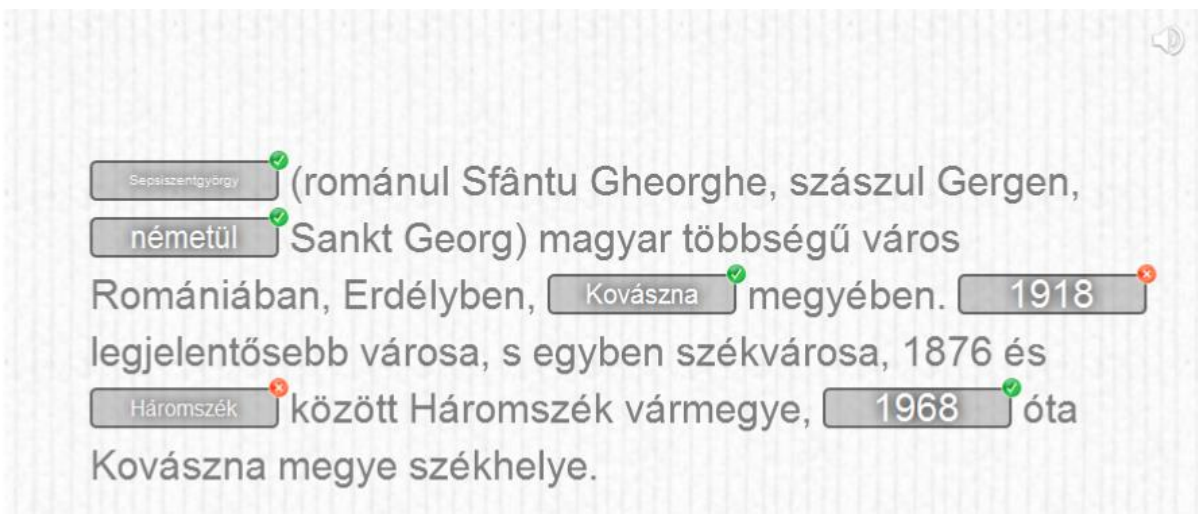


A hiányzó szövegek, évszámok, szövegrészletek ugyanakkora szövegdobozokban kerülnek megjelenítésre, így ne érdemes túl hosszú szövegrészletet jelölni, mert ekkor automatikusa egyre kisebb méretű lesz a szövegdobozban megjelenő szöveg. (pl. Sepsiszentgyörgy felirat sokkal kisebb betűmérettel jelenik meg, mint a 4 db karakterből álló 1918.)

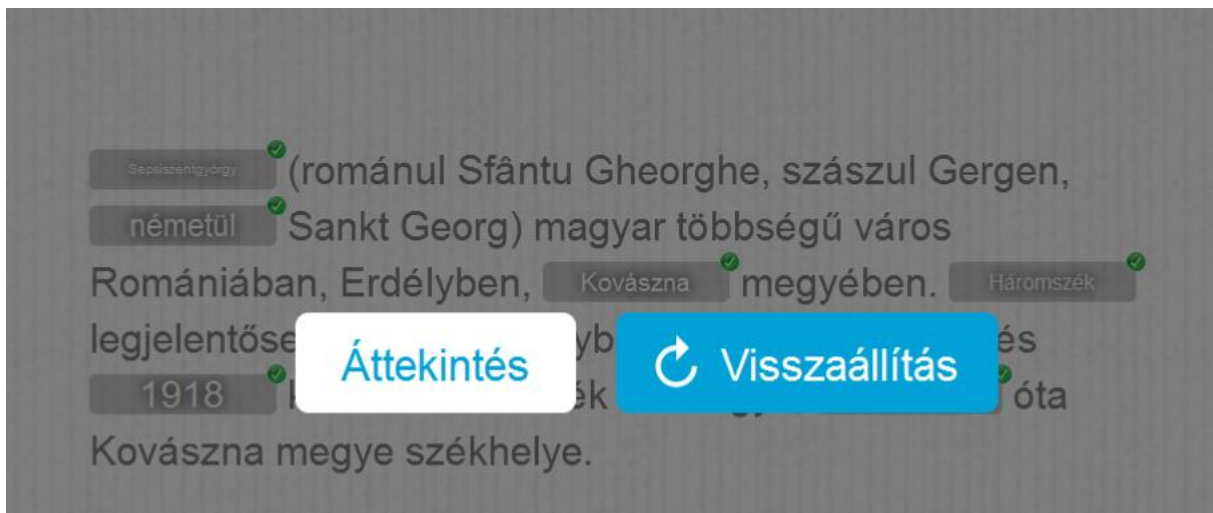
A megoldás ellenőrzésére kétféle módon is sor kerülhet. Példánkban az ellenőrzés csak akkor történik meg, ha már minden szövegdobozt behúztunk az üres helyek valamelyikére.



Ekkor megjelenik az „Ellenőrizze a válaszokat” felirat. Erre kattintva megtörténik az ellenőrzés. Előfordulhat, hogy nem volt hibátlan a megoldásunk. Ez esetben a megfelelő helyre került szövegdobozok jobb felső sarkában zöld pipa jelenik meg, míg a rossz helyre húzott szövegdobozoknál piros X jelzi a hibát. A pirossal jelzett szövegdobozokat egérrel ki lehet húzni a szöveg aljára, majd be lehet rakni egy újabb helyre.



A jól megoldott feladat esetében „Áttekintés” vagy „Visszaállítás” között választhatunk. Áttekintés-re eltűnik a felirat, és alaposan szemügyre vehetjük a helyesen kitöltött feladatot. Visszaállítás-ra kattintva a feladat előlről kezdődik.



A feladat jobb felső sarkában három ikon látható.



Ezek jelentése:

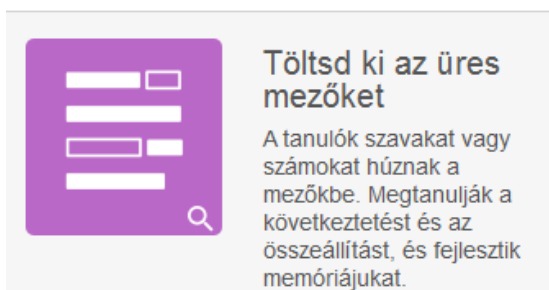
A hangszóró ikonnal be-ki lehet kapcsolni a hangot. Minden témához különböző egyszerű hanghatás tartozik. Alapbeállításban a hang ki van kapcsolva, ha szeretnénk ezt a lehetőséget, akkor az ikonra kattintással bekapcsoltra lehet átállítani.

A vissza nyíllal újratekeshetjük a feladatot.

A ceruzával a szerkesztő felülethez jutunk vissza. Ha a feladat témáját (háttértörténetét) akarjuk megváltoztatni, akkor is vissza kell mennünk a szerkesztő felületre. Ott a „Tovább” gombot választani és így juthatunk el a témaválasztó oldalra, ahol egyszerűen átkattintunk az újabb háttérképre.

Nézzük meg a feladat összeállításának lépéseit!

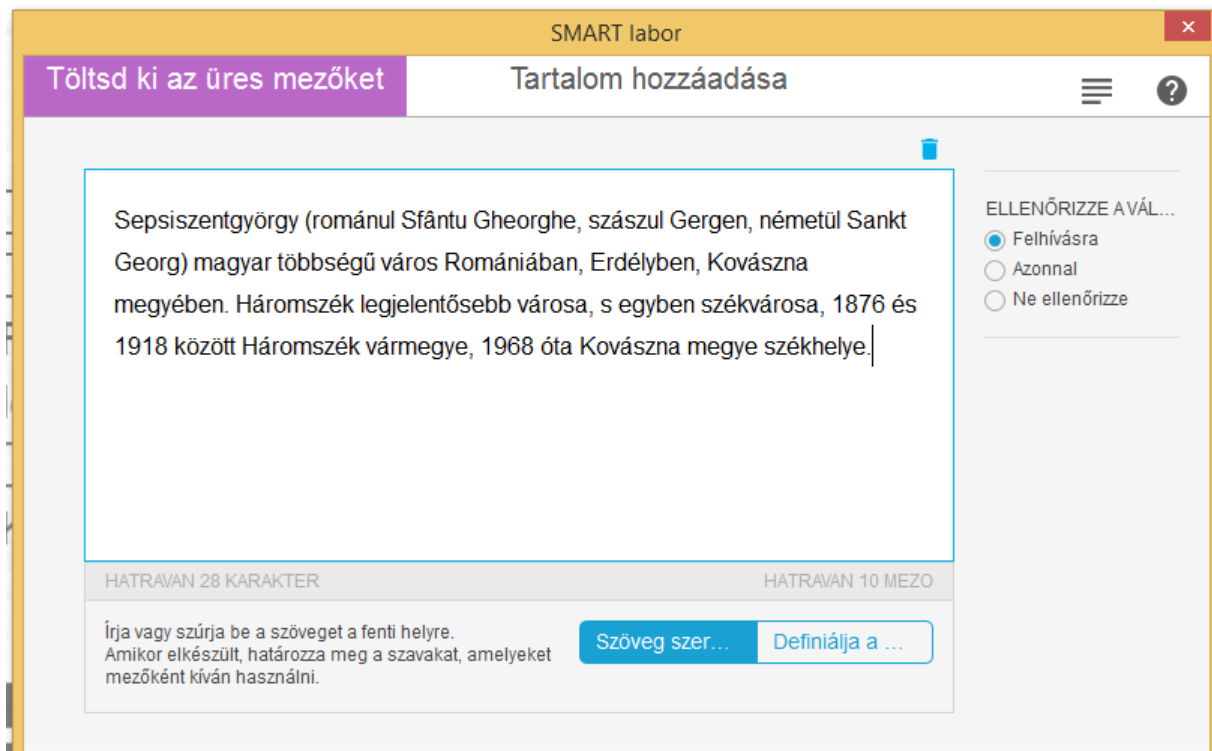
Kattintsunk a Beszúrás menüpont és azon belül a SMART labor feladat menüpontra. A megnyíló ablakban válasszuk a



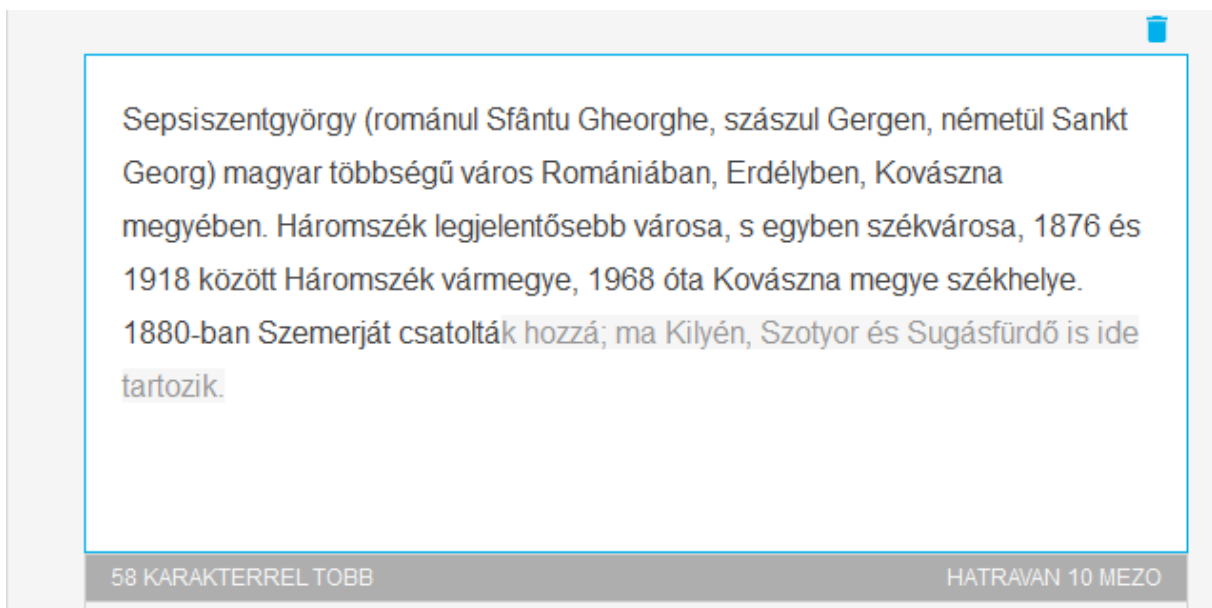
ikont.

A feladat szerkesztőfelületén először a tartalmat, vagyis a teljes, hiánytalan szöveget kell megadnunk. Ezt megtehetjük egy egyszerű másolással egy már meglévő szöveges fájlból, de

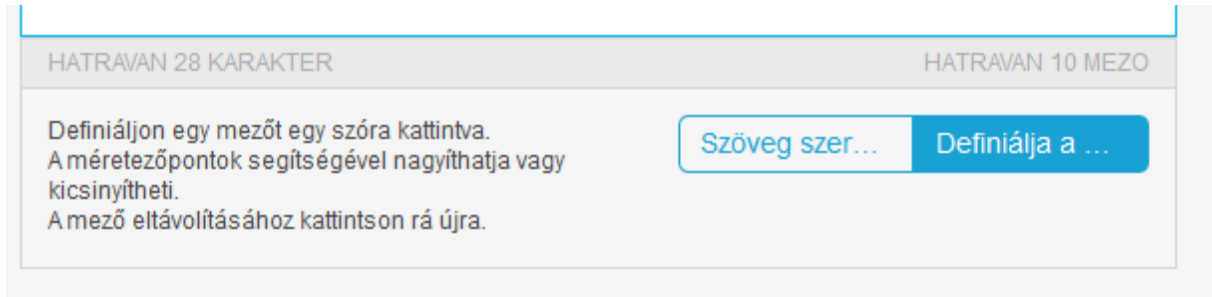
itt a felületen is megírhatjuk a szöveget. Összesen 300 karaktert írhatunk be. 300-ról kezdődik a visszaszámlálás, amit a szöveg alatt, a bal oldalon nyomon követhetünk.



Ennél hosszabb szöveg beírását, bemásolását sem akadályozza meg a program, de a limitet túllépő szövegrész szürke háttérrel jelenik meg és mentéskor kapjuk majd a figyelmeztetést a karakterszám-túllépésre és nem enged a szerkesztésben továbblépni a program, amíg nem csökkentjük a megfelelőre a karakterszámot.

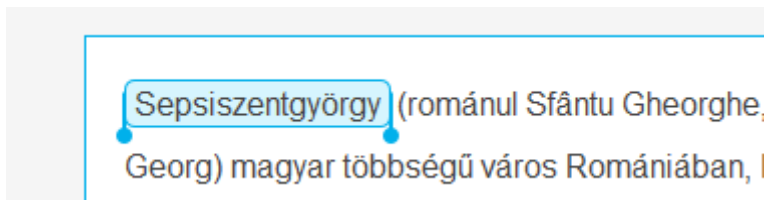


A szöveg beírása után át kell kattintanunk a „Definiálja...” gombra.



The screenshot shows a text editor window with a grey header bar. On the left, it says "HATRAVAN 28 KARAKTER" and on the right "HATRAVAN 10 MEZO". Below the header, there is a text area with the following instructions: "Definiáljon egy mezőt egy szóra kattintva. A méretezőpontok segítségével nagyíthatja vagy kicsinyítheti. A mező eltávolításához kattintson rá újra." To the right of the text area are two buttons: "Szöveg szer..." and "Definiálja a ...".

Ekkor jelölhetjük ki a szövegben azokat a részeket, melyek feladványként fognak megjelenni. (A program ezeket mezőknek nevezi.)



The screenshot shows a text editor window with a grey header bar. The text area contains the sentence: "Sepsiszentgyörgy (románul Sfântu Gheorghe, Georg) magyar többségű város Romániában, I". The word "Sepsiszentgyörgy" is highlighted with a blue selection box, and small blue circular handles are visible at the corners of the box.

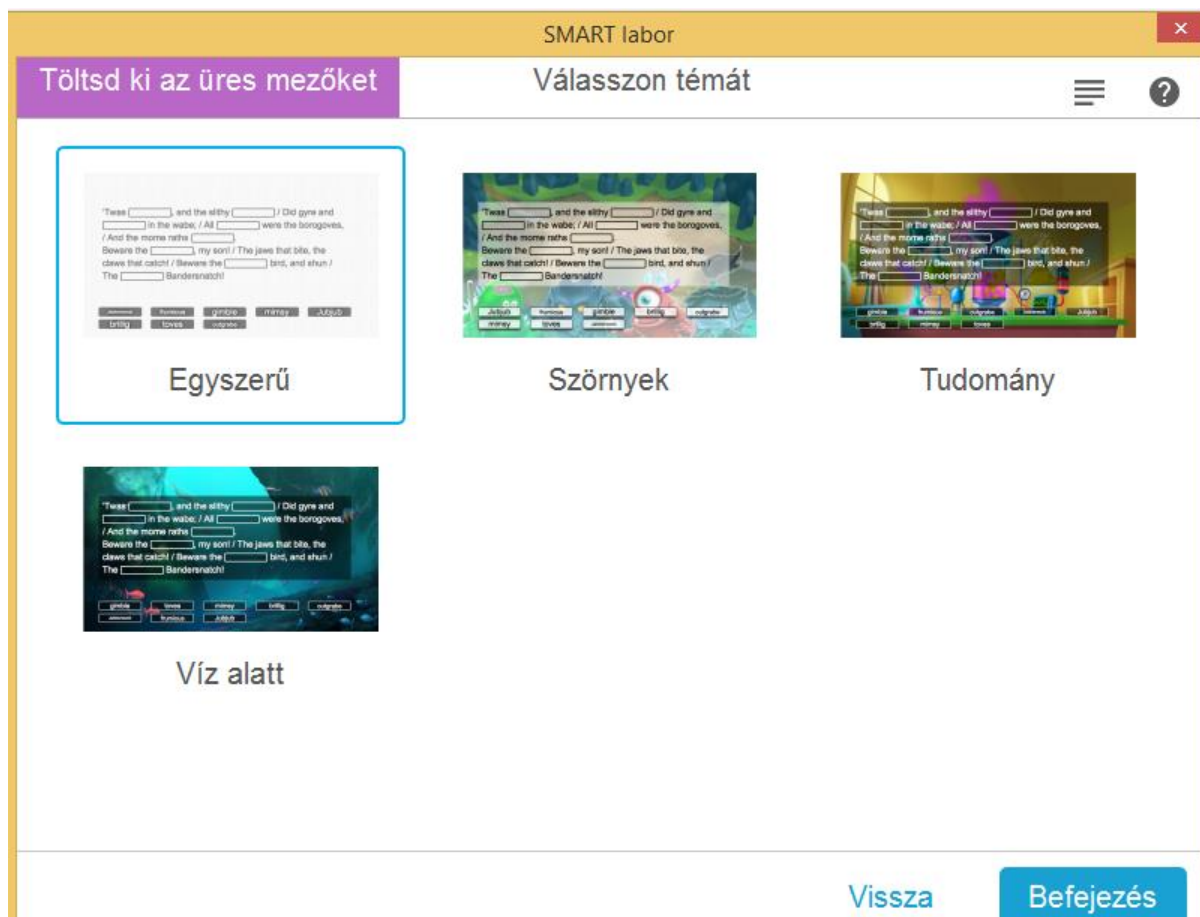
A kijelölés nagyon egyszerű. A szövegben rá kell kattintani a kijelölendő szóra, és akkor az kék háttérrel kap, illetve a szó elején és végén megjelenik egy kis bütyök (méretezőpont). Ezeket a bütyköket megfogva a kijelölés kiterjeszthető, vagy szűkíthető. Így pl. lehetőség van arra, hogy ne egy teljes szót, hanem csak annak végződését, vagy a szó belsejében egyes részeket jelöljünk ki, és így a feladvány a szóvégzések (ragozás, toldalékolás), vagy akár a helyesírás (rövid-hosszú magánhangzók, mássalhangzók vagy l-ly írásáról is szólhat.)

A kijelölést eltávolítani egyszerűen a kijelölt szóra kattintással lehet.

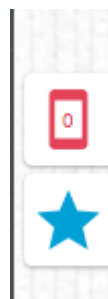
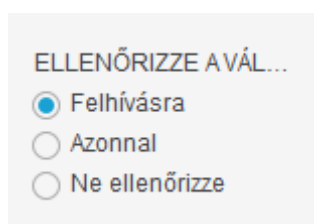
The screenshot shows the SMART labor software interface. At the top, it says "SMART labor" and "Tartalom hozzáadása". Below this, there's a purple bar with the text "Töltsd ki az üres mezőket". The main area contains a text box with the following text: "Sepsiszentgyörgy (románul Sfântu Gheorghe, szászul Gergen, németül Sankt Georg) magyar többségű város Romániában, Erdélyben, Kovászna megyében. Háromszék legjelentősebb városa, s egyben székvárosa, 1876 és 1918 között Háromszék vármegye, 1968 óta Kovászna megye székhelye." Several words are highlighted with blue boxes: "Sepsiszentgyörgy", "németül", "Kovászna", "Háromszék", "1918", and "1968". To the right of the text box, there's a sidebar with the title "ELLENŐRIZZE AVÁL..." and three radio button options: "Felhívásra" (selected), "Azonnal", and "Ne ellenőrizze". Below the text box, there are two status bars: "HATRAVAN 28 KARAKTER" and "HATRAVAN 4 MEZO". At the bottom of the text box, there's a small text block: "Definiáljon egy mezőt egy szóra kattintva. A méretezőpontok segítségével nagyíthatja vagy kicsinyítheti. A mező eltávolításához kattintson rá újra." and two buttons: "Szöveg szer..." and "Definiálja a ...". At the bottom right of the interface, there's a blue button labeled "Tovább".

Összesen 10 db kijelölésre van lehetőségünk. (A szöveg alatt jobbra, a program visszaszámlál.)

Szerkesztés közben tetszőlegesen átválthatunk a „Szöveg szerkesztése” és a „Definiálja a mezőket” funkciók között. Ha készen vagyunk, akkor a „Tovább” gombra kattintva megjelennek a választható témák (hátterek). A kínálatból a választottra kattintva a „Befejezés” gombbal fejezhetjük be a feladatszerkesztést.



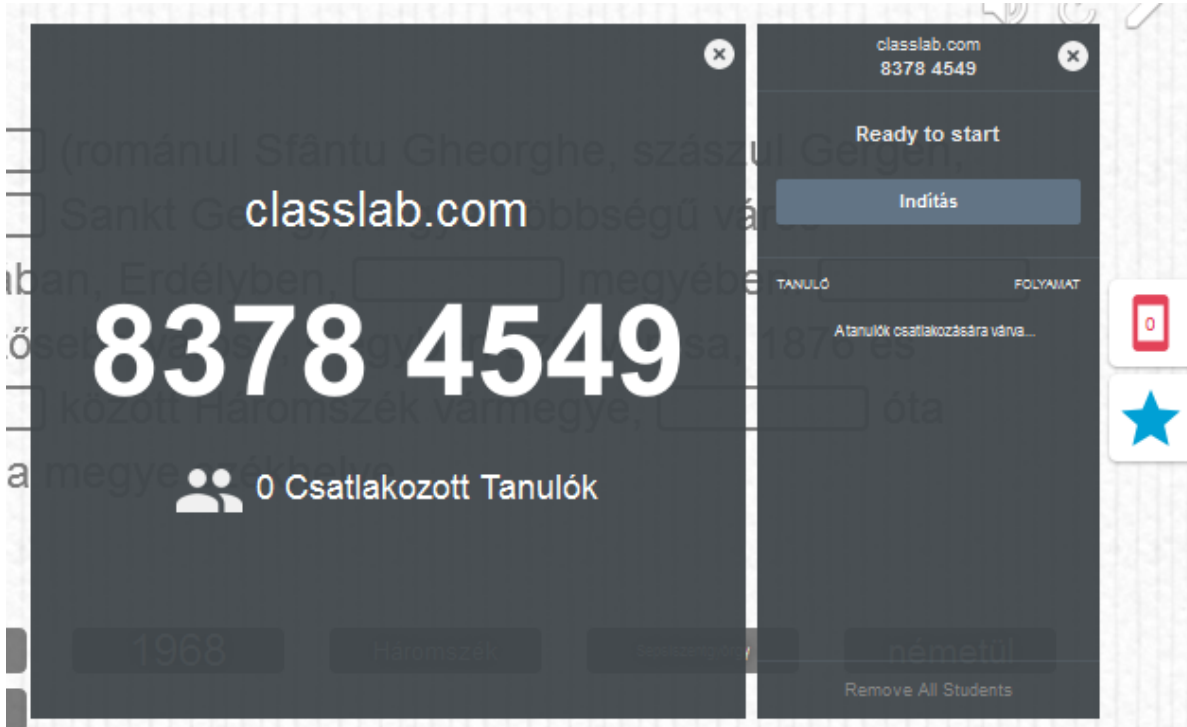
A feladat ellenőrzését kétféleképpen állíthatjuk be: Vagy felhívásra (megkérdezi, hogy ellenőrizze-e), vagy azonnal, ahogy az egyes szövegdoboz a helyére kerül. rögtön kapjuk a visszajelzést. Választhatjuk a „Ne ellenőrizze” opciót is. Ezt megfontoltan alkalmazzuk, mert nagy terhet róhat a tanárra a feladatok gyors és korrekt személyes ellenőrzése. Alapbeállításként minden feladattípusnál a Felhívásra mód található.



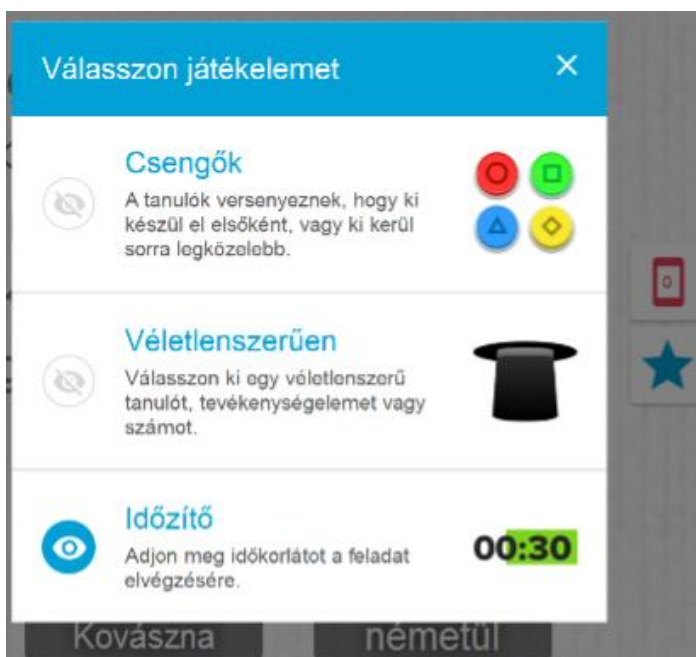
A kész feladat jobb oldalán két ikon található.

Az első a feleltető készülékkel (Szavazóegységgel) való munkát teszi lehetővé. Vagyis ez a feladat megoldható a classlab.com oldalon a felméréshez csatlakozva is, amikor a tanulók egyénileg (vagy csoportban) oldják meg a feladatot, és a pedagógus nyomon tudja követni a munkájuk eredményét. (Jelen leírás az

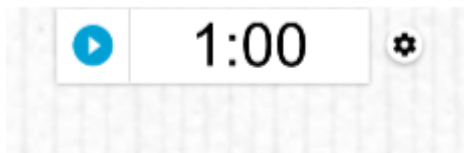
interaktív táblán való alkalmazáshoz ad segítséget, és nem tér ki erre a módra.)



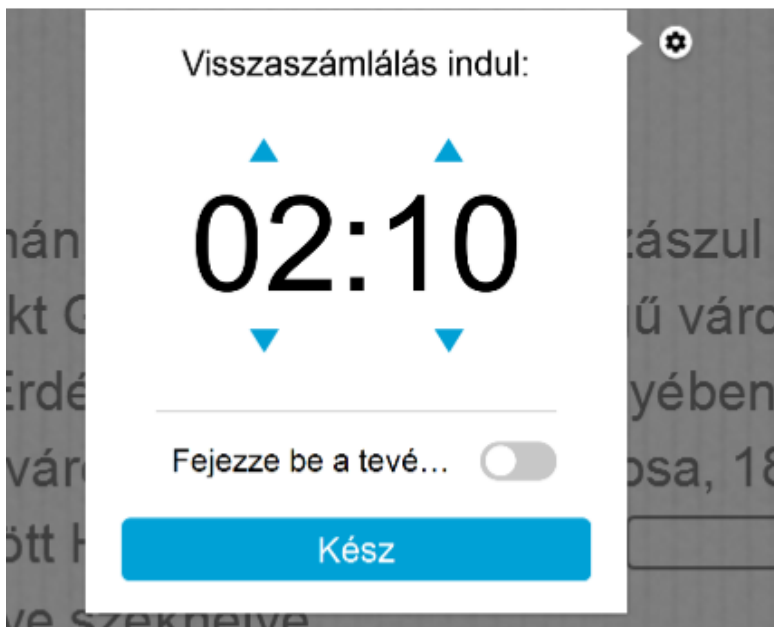
A csillag ikonra kattintva három lehetőség közül választhatunk. A feladat megoldásához egy kattintással választhatjuk az időzítést.



Ekkor a képernyőn megjelenik egy digitális óra. A kis fogaskerékre kattintva állíthatjuk be a perccet és másodpercet.

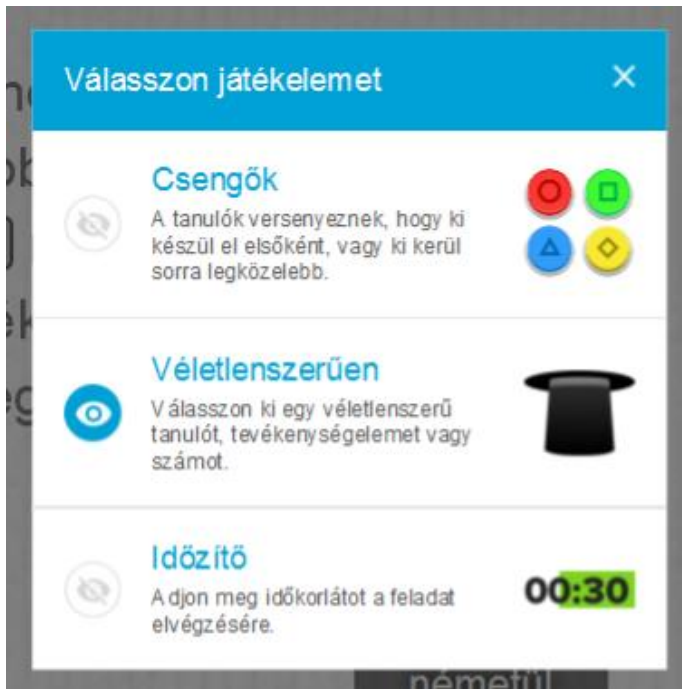


Az órát a bal oldalon lévő nyíllal lehet indítani.



Az óra visszaszámol és jelzi, ha letelt az idő. Ha a Fejezze be a tevékenységet is bekapcsoljuk, akkor az idő leteltével a feladat már nem oldható meg.

A következő beállítással „kisorsoltathatjuk” hogy hányas számú tanulótól várjuk majd a választ.



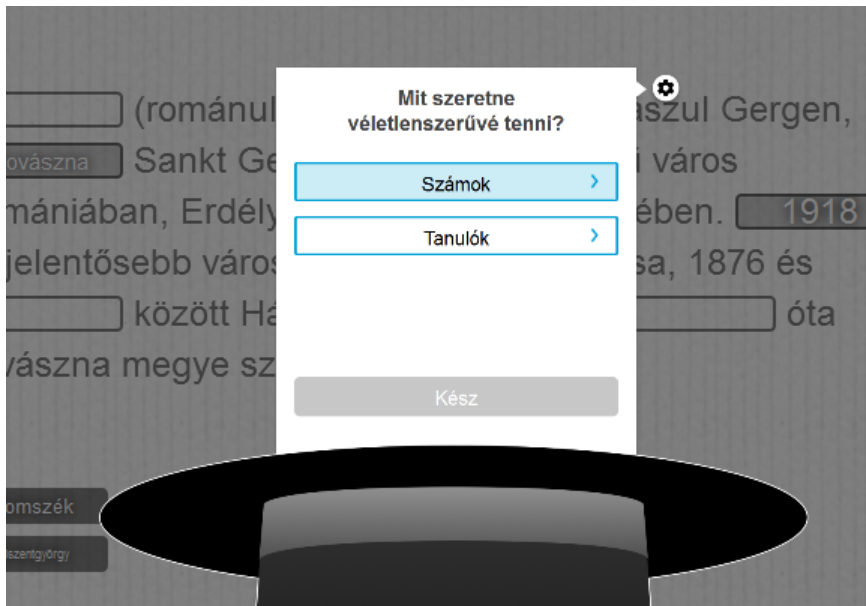
Ezt bekapcsolva, egy újabb (cilinder) ikon jelenik meg, rákattintva „kidob” nekünk a kalpból egy véletlen számot.

és erre bármikor

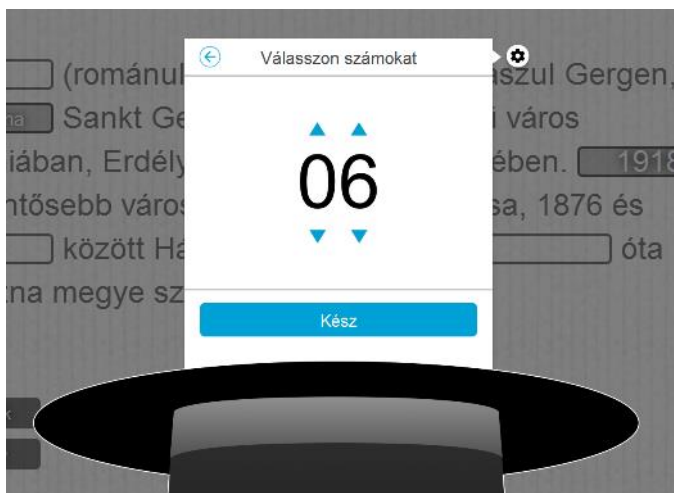


Ezt a számot a felirattal ellentétben „Elutasítva” – elfogadjuk és a „Húzz ismét” gombbal utasítjuk el, és kérünk újabb számot.

A kalap mellett fenn jobbra található fogaskerékre kattintva beállíthatjuk a véletlen szám generálás paramétereit.

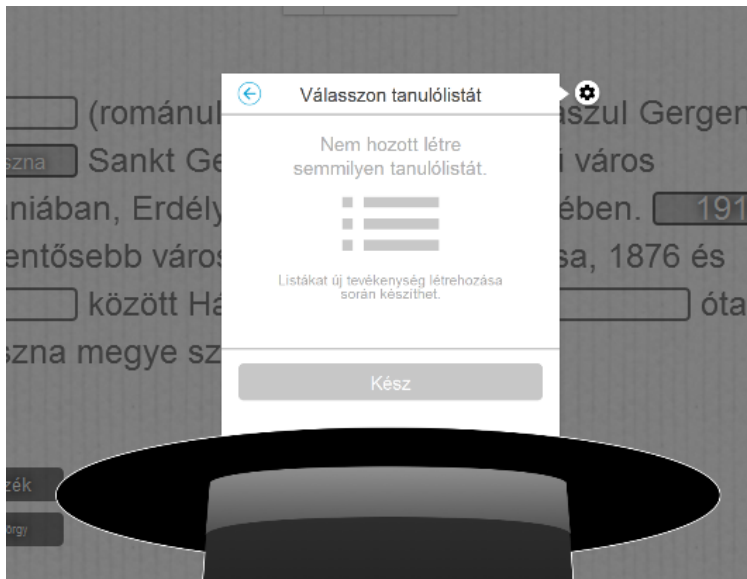


Megadhatjuk, hogy milyen számkörből történhet a sorsolás. Ehhez be kell állítanunk a legnagyobb számot.



Itt a beállítás alapján a sorsolás során 1-6-ig fordulnak majd elő a számok.

Megadhatunk tanulói névsort is. Ehhez úgynevezett Tanulói listát kell létrehozni. (Ez kapcsolódik a válaszadó eszközzel történő használathoz, amire itt nem térünk ki.)



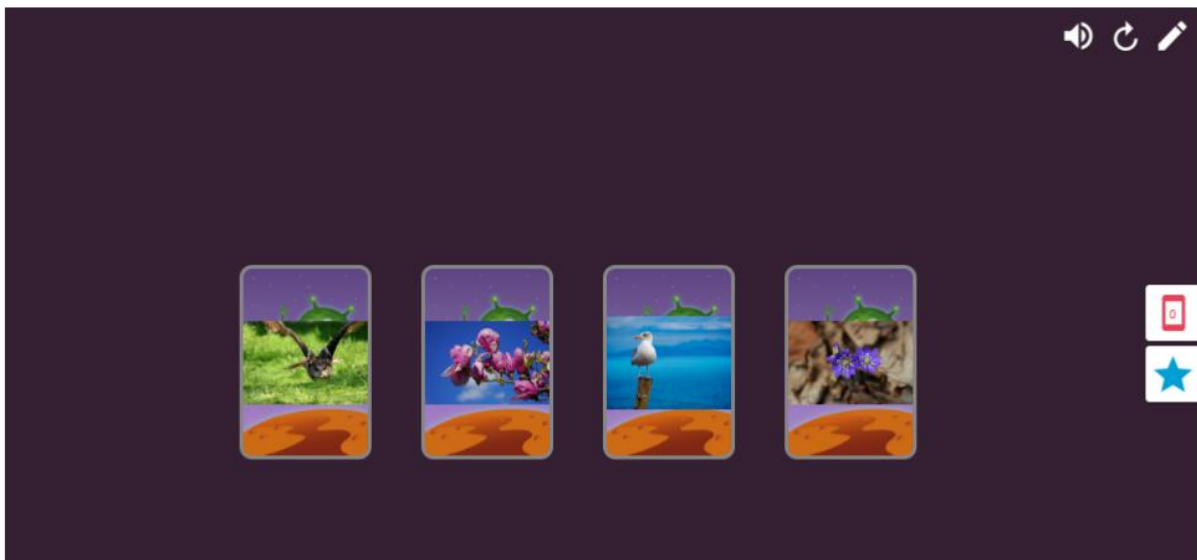
Fordítsa fel



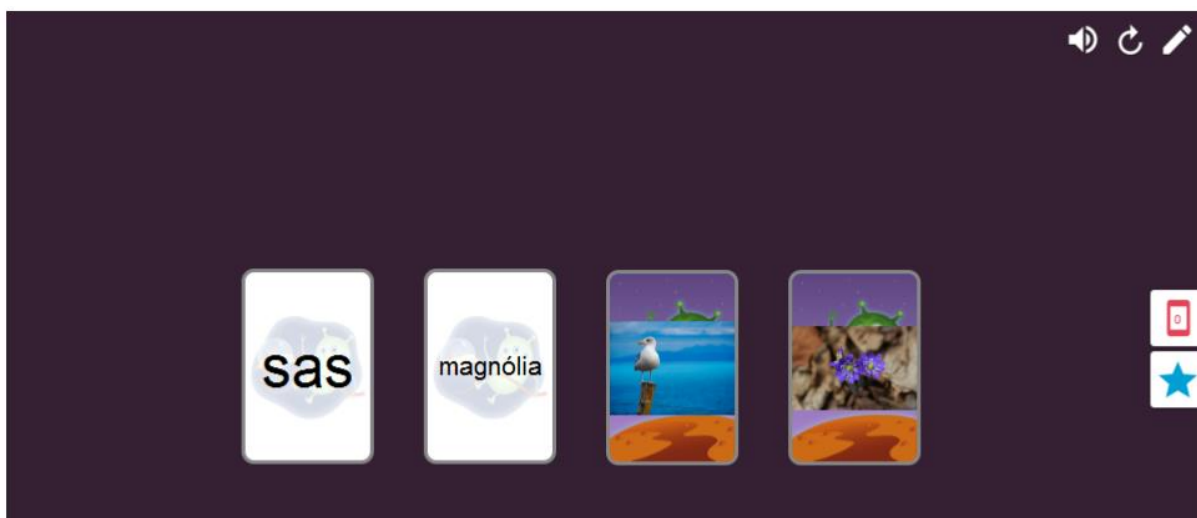
Fordítsa fel
A tanulókártyák segítenek az egymás közötti levelezésnél, memóriafejlesztésnél és szótárazásnál.

A „Fordítsa fel” feladattípus a tanulást, gyakorlást, a memorizálást segíti. A tanulókártyák két oldalára feltesszük a két összetartozó tartalmat és a tanulók a kártyák forgatása során memorizálják azokat.

Mintafeladatunkban képeket mutatunk és a tanulónak a rajta lévő tartalmat kell megnevezni és a megnevezéseket memorizálni. Négy képkártya jelenik meg, más instrukció nincs a feladatban.



A kártyákra kattintva azok megfordulnak, és előtűnik a hátoldalukra írt szöveg.



Az összes kártyát felfordítva készen is vagyunk a feladat megoldásával. Ezt követően akár egyenként visszafordíthatjuk, vagy a jobb felső sarokban található vissza nyíllal fordítjuk vissza egyszerre az összes lapot.



A feladat készítése a következőképpen történik:

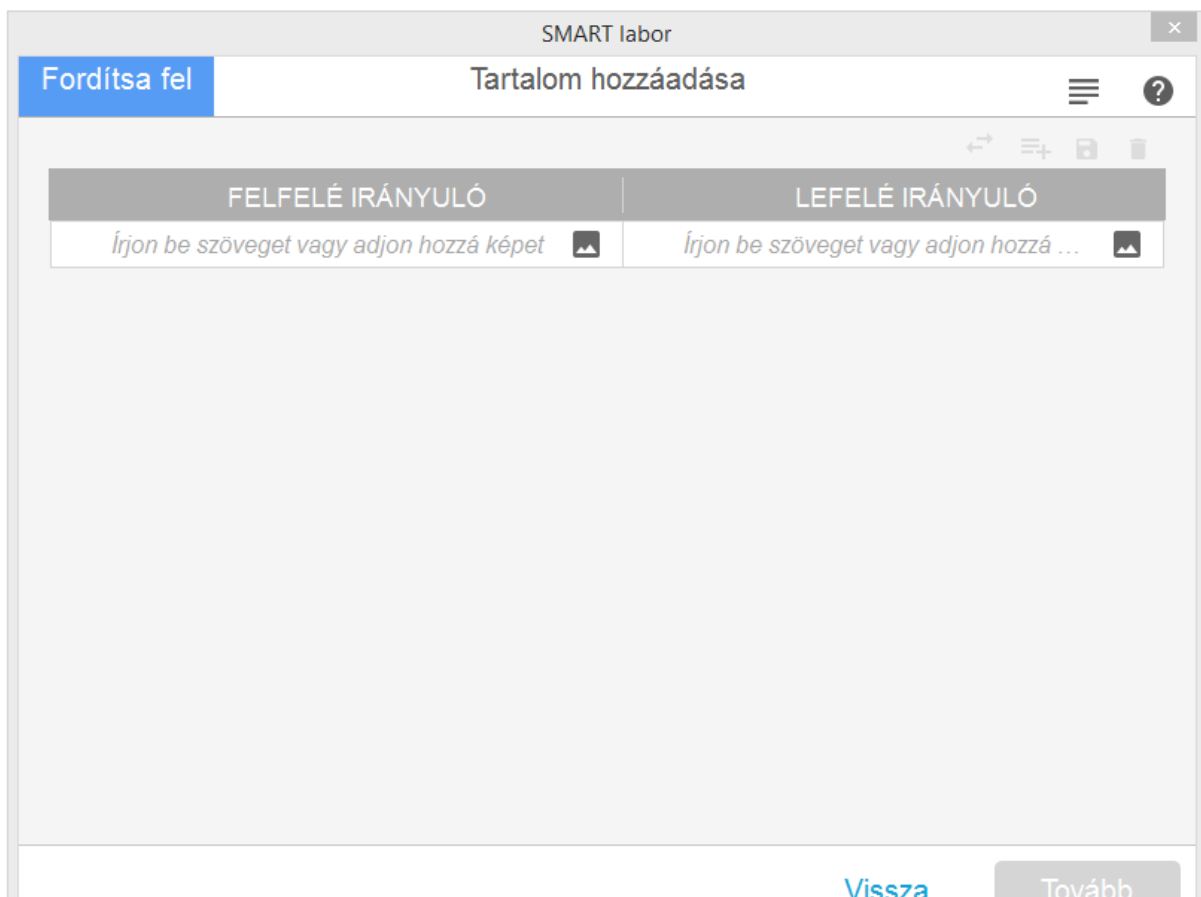
Kattintsunk a Beszúrás menüpont és azon belül a SMART labor feladat menüpontra. A



megnyíló ablakban válasszuk a

ikon!

Megnyílik az alábbi szerkesztőfelület.



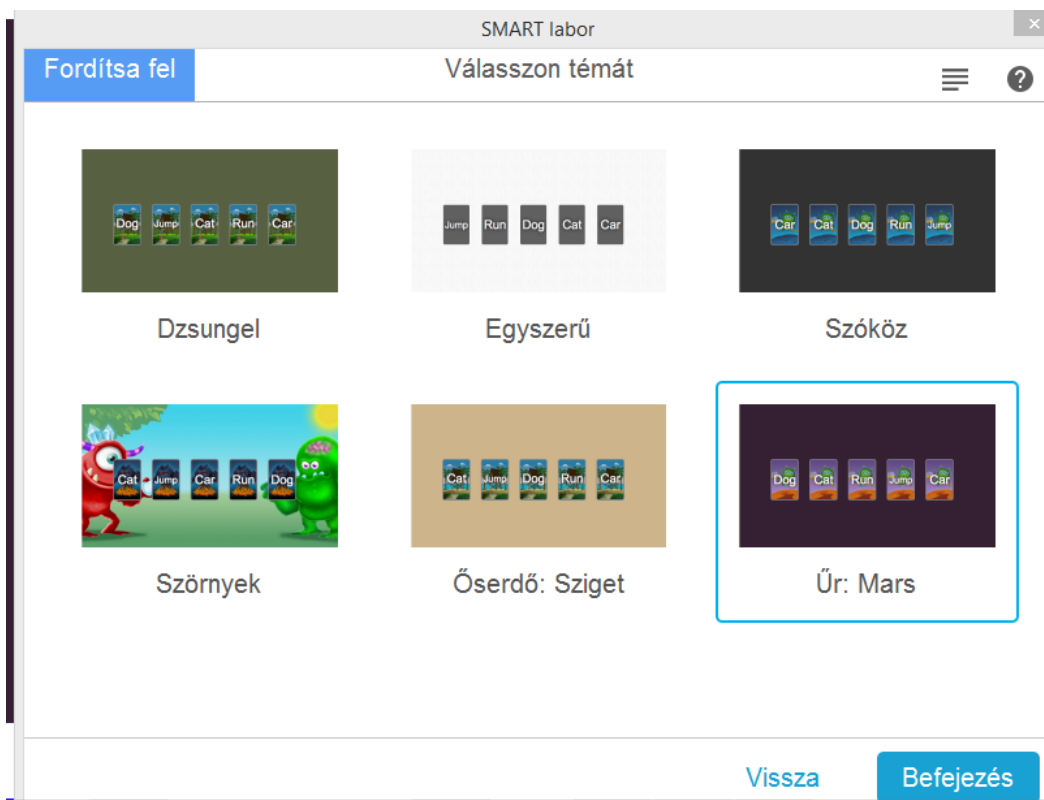
Itt a bal oszlopban adhatjuk meg a megjelenő kártyatartalmakat, a jobb oszlopban pedig a fordításra megjelenő tartalmakat. (Ugyanazon kártyának két oldalát egymás mellé, azonos sorba írjuk be!) Ezek lehetnek képek vagy szövegek. A szöveget begépeljük, míg a képet a kis hegység ikonra kattintva lehet betölteni a háttértárról. (Az interneten talált képeket először le kell tölteni a háttértárra.) A beillesztett képet a sora végén álló X-re kattintva lehet törölni, míg a szöveget egyszerűen a szöveget kitörölve módosíthatunk. Mindkét oszlopba vegyesen írhatunk szöveget vagy tölthetünk be képet. Mindkét oszlopba 10-10 elemet tölthetünk fel.

Az oszlopon belül a sorrendet a sor elején álló három pöttyöt megfogva az adott elemet egérrel felfelé vagy lefelé húzva lehet megváltoztatni. A program az összetartozó tartalmakat együtt kezeli. Ha pl. az első oszlopban módosítjuk a sorrendet, akkor automatikusan viszi vele a második oszlopban lévő, hozzá tartozó tartalmat is.



Ha készen vagyunk a feltöltéssel, akkor a „Tovább” gombbal léphetünk tovább.

A következő lépésben témát (háttér) kell választanunk.



majd a „Befejezés” gombbal el is készült a feladványunk.

Vetélkedő

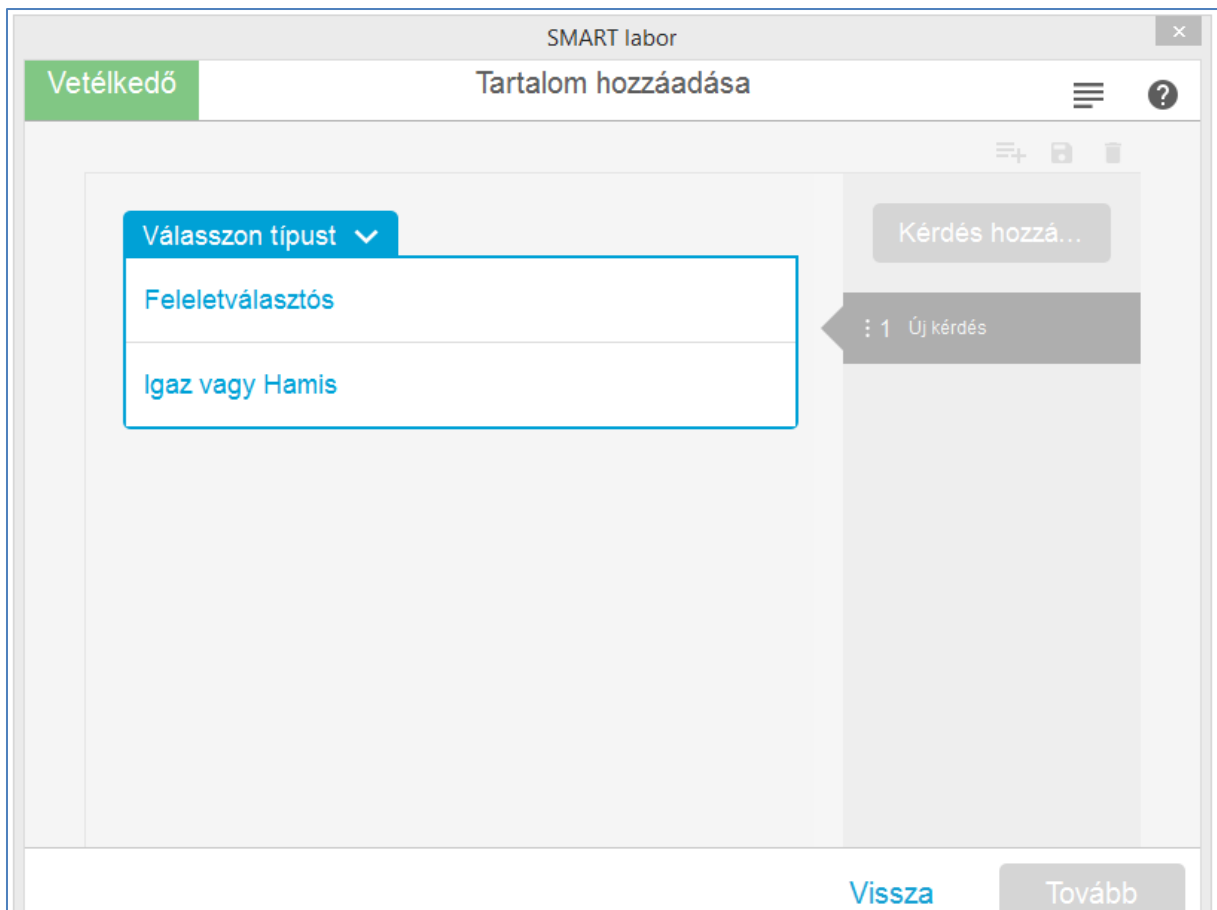


Vetélkedő
A tanulók felváltva válaszolnak feleletválasztós vagy igen/nem jellegű kérdésekre. A tanár diktálhatja a tempót.

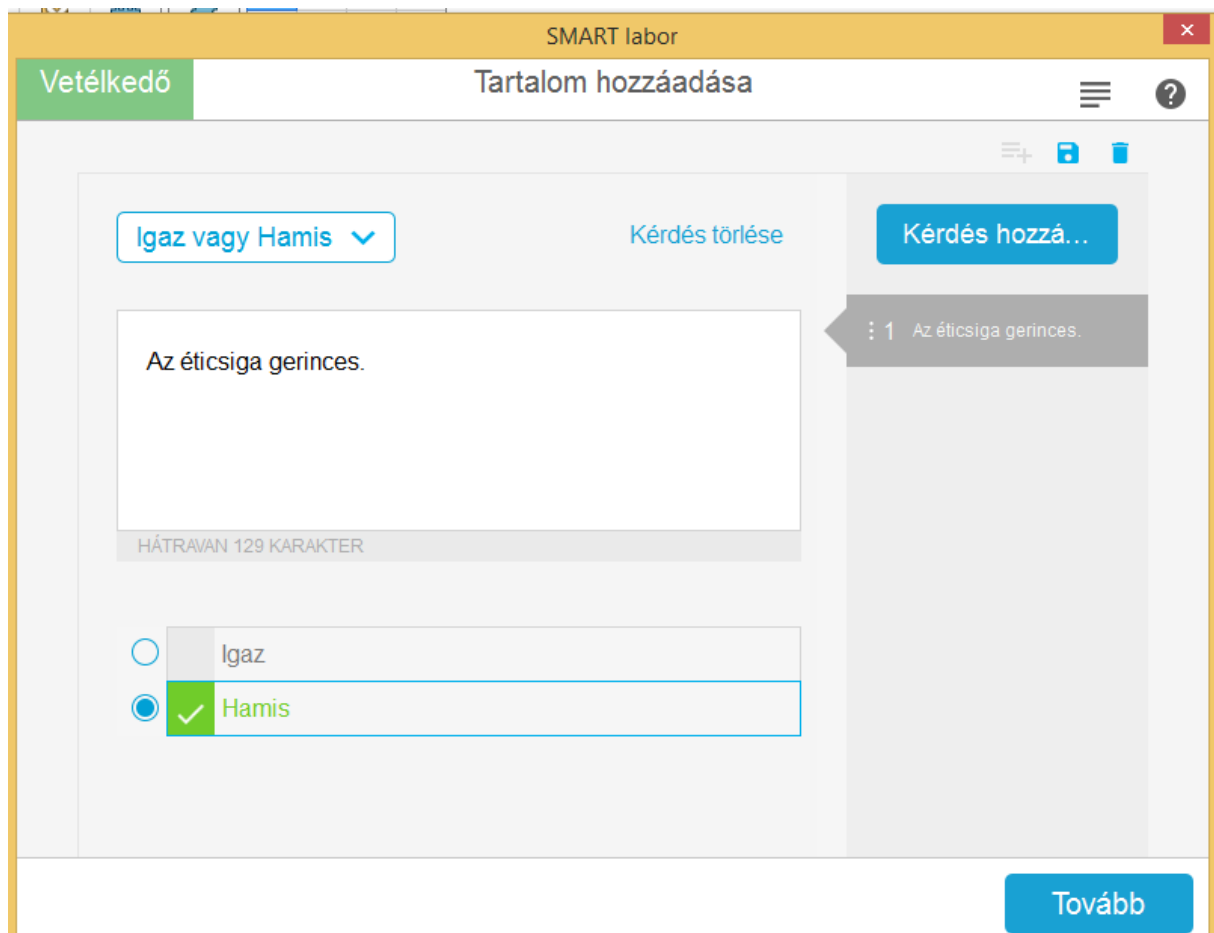
A Vetélkedő egy több feladatból összefűzött hosszabb feladatsor, ahol két játékos (vagy csapat) versenyezhet egymással. A feladatok Igaz/hamis vagy Feleletválasztós típusok lehetnek.

A versenyzők felváltva válaszolnak a feladatokra, pontokat kapnak rá, majd eredményhirdetéssel záródik a verseny.

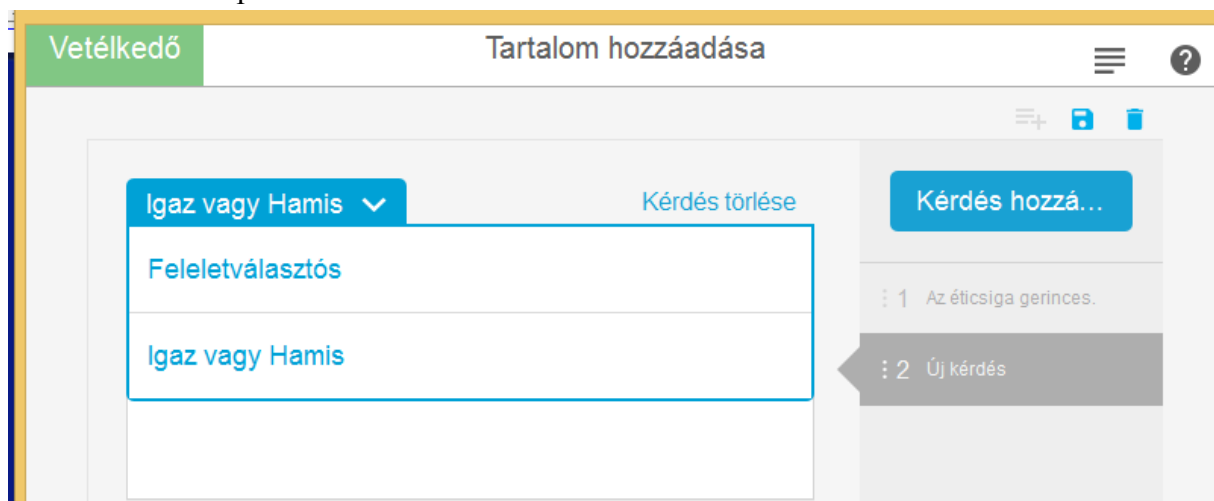
A feladat összeállítását a Beszúrás\SMART labor menüpontban a Vetélkedő feladattípust választva kell elkezdeni.



Alapbeállításban a feladat típusa Igaz/hamis. Írjuk be a feladat szövegét, vagyis most egy állítást. Jelöljük be, hogy az állítás igaz vagy hamis.



A „Kérdés hozzáadása” gombra kattintva adjunk hozzá újabb kérdést. Típusának válasszuk a Feleletválasztás típust.



Fogalmazzuk meg a kérdést és adjuk a meg a válaszlehetőségeket, úgy hogy ezek közül csak egy legyen a helyes válasz. Ezt jelöljük kattintással, mert a program alapbeállításként mindig

az első lehetőséget jelöli helyesnek.

The screenshot shows the 'Tartalom hozzáadása' (Add Content) screen in the SMART labor system. At the top, there is a green 'Vetélkedő' (Quiz) tab and a yellow header with 'SMART labor'. The main area has a dropdown menu set to 'Feleletválasztós' (Multiple Choice) and a 'Kérdés törlése' (Delete Question) button. The question text is 'Melyik erszényes állat?' (Which is a primate?). Below the question is a character count: 'HÁTRA VAN 127 KARAKTER'. The answer options are: 'Macska' (radio button), 'Kenguru' (radio button with a green checkmark), and 'Pávián' (radio button). On the right, there is a 'Kérdés hozzá...' (Add Question) button and a list of questions. Question 1 is 'Az éticsiga gerinces.' and question 2 is 'Melyik erszényes állat?'. Question 2 is highlighted with a grey arrow pointing to it.

Adjunk hozzá még egy kérdést, ami újra igaz/hamis típusú legyen.

The screenshot shows the 'Tartalom hozzáadása' (Add Content) screen in the SMART labor system. At the top, there is a green 'Vetélkedő' (Quiz) tab and a yellow header with 'SMART labor'. The main area has a dropdown menu set to 'Feleletválasztós' (Multiple Choice) and a 'Kérdés törlése' (Delete Question) button. The question text is 'Írjon be egy választ' (Enter an answer). Below the question is a character count: 'HÁTRA VAN 150 KARAKTER'. The answer options are: 'Írjon be egy választ' (radio button with a green checkmark), 'Írjon be egy választ' (radio button), and 'Írjon be egy választ (nem kötelező)' (radio button). On the right, there is a 'Kérdés hozzá...' (Add Question) button and a list of questions. Question 1 is 'Az éticsiga gerinces.', question 2 is 'Melyik erszényes állat?', and question 3 is 'Új kérdés'. Question 3 is highlighted with a grey arrow pointing to it.

Jelöljük a helyes választ!

Vetélkedő Tartalom hozzáadása

Igaz vagy Hamis

Kérdés törlése

Kérdés hozzá...

A sertés haszonállat.

HÁTRAVAN 129 KARAKTER

Igaz
 Hamis

1 Az éticsiga gerinces.
2 Melyik erszényes állat?
3 A sertés haszonállat.

Adjunk hozzá még egy kérdést, majd

Vetélkedő Tartalom hozzáadása

Feleletválasztós

Kérdés törlése

Kérdés hozzá...

Melyik háziállat?

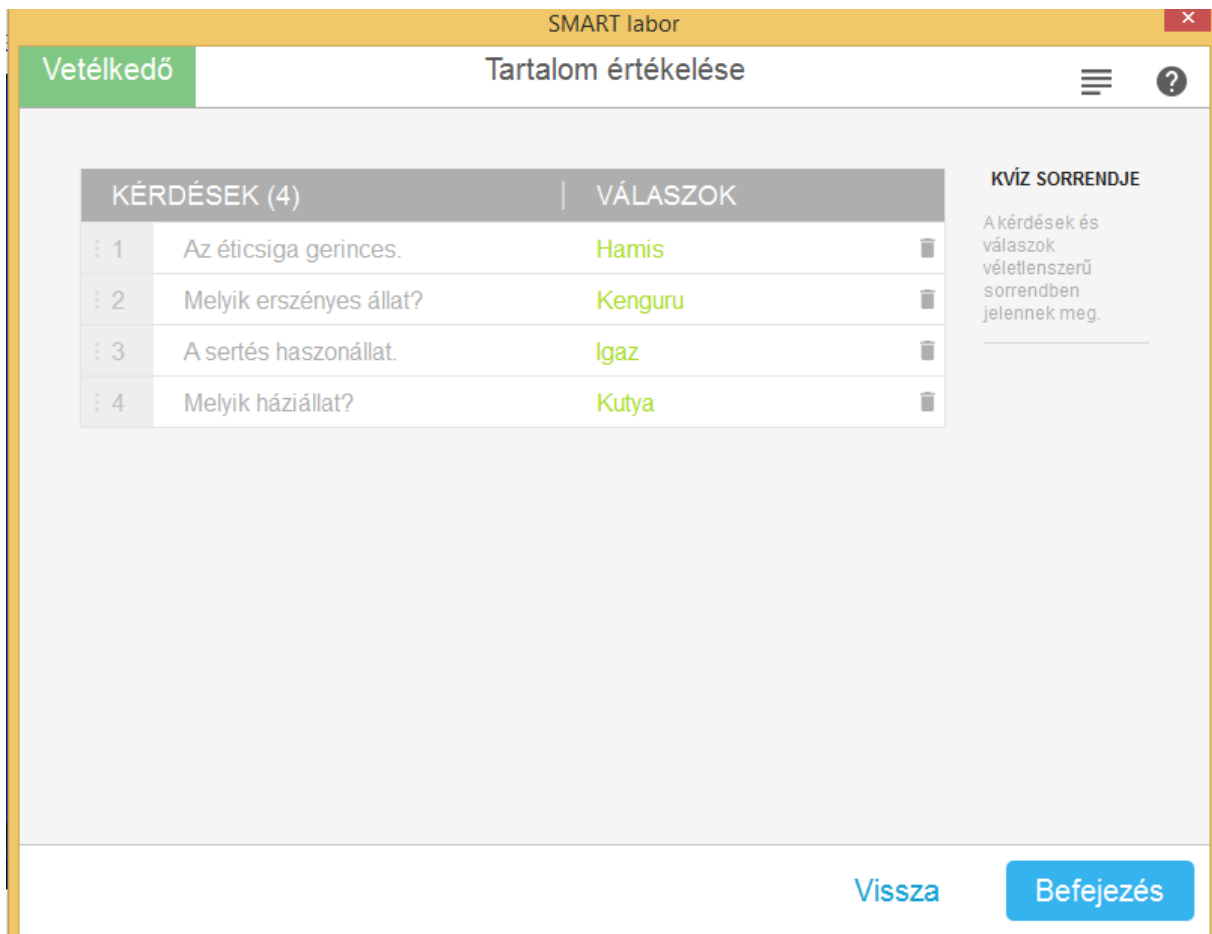
HÁTRAVAN 133 KARAKTER

Kutya
 Egér
 Béka
 Ló

1 Az éticsiga gerinces.
2 Melyik erszényes állat?
3 A sertés haszonállat.
4 Melyik háziállat?

Tovább

a Tovább lépünk az áttekintő oldalra. Itt a kérdések sorszáma előtti három pöttyöt megfogva, módosíthatjuk a kérdések sorrendjét, bár ennek most itt nincs jelentősége, mert a kérdések és a válaszok is véletlenszerűen jelennek majd meg a játék során.



The screenshot shows a web application window titled "SMART labor". The main content area is titled "Tartalom értékelése" (Content Evaluation) and is divided into two columns: "KÉRDÉSEK (4)" (Questions) and "VÁLASZOK" (Answers). The questions are listed in a table with their corresponding answers. To the right, there is a section titled "KVÍZ SORRENDJE" (Quiz Order) with a sub-header "A kérdések és válaszok véletlenszerű sorrendben jelennek meg." (The questions and answers appear in random order). At the bottom right, there are two buttons: "Vissza" (Back) and "Befejezés" (Finish).

	KÉRDÉSEK (4)	VÁLASZOK	
1	Az éticsiga gerinces.	Hamis	🗑️
2	Melyik erszényes állat?	Kenguru	🗑️
3	A sertés haszonállat.	Igaz	🗑️
4	Melyik háziállat?	Kutya	🗑️

A „Befejezés” gombra kattintva elkészültünk a vetélkedő feladatsorával.



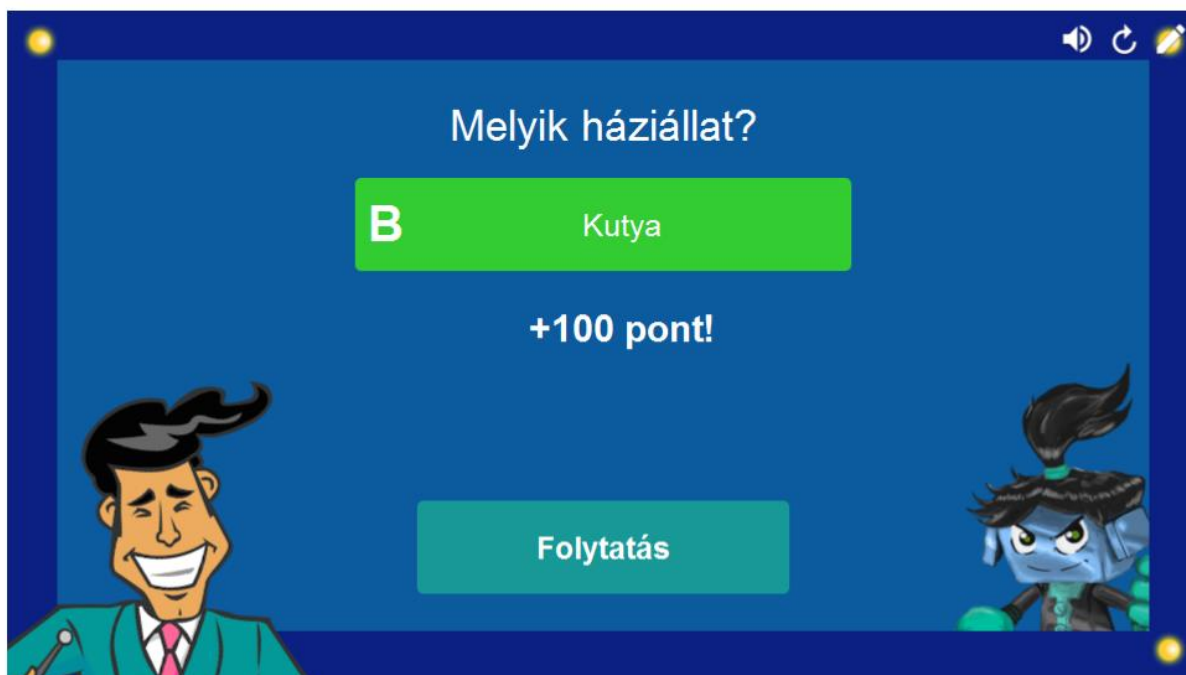
Az Indításra kattintva kezdődik a játék. Két játékos van, az ablakban a két manó.



A szerencsekerékre kattintva véletlenszerűen következnek a kérdések.



A válaszadásra jogosult manó képét látjuk a képernyőn.



Ha jó a válasz, jön érte a pont. a Folytatás gombra kattintva haladhatunk tovább, míg a feladatsor végére nem érünk.


Ha az egyik játékos rosszul válaszolt, akkor a másik játékos is válaszolhat ugyanarra a kérdésre. (Az Igaz/hamis feladattípusnál nem túl nehéz másodszorra a helyes választ bejelölni.)



Ekkor eredményhirdetés következik, és áttekinthetjük a megoldásokat.

A Vetélkedőnél nincs lehetőség más háttér vagy más figurák választására.

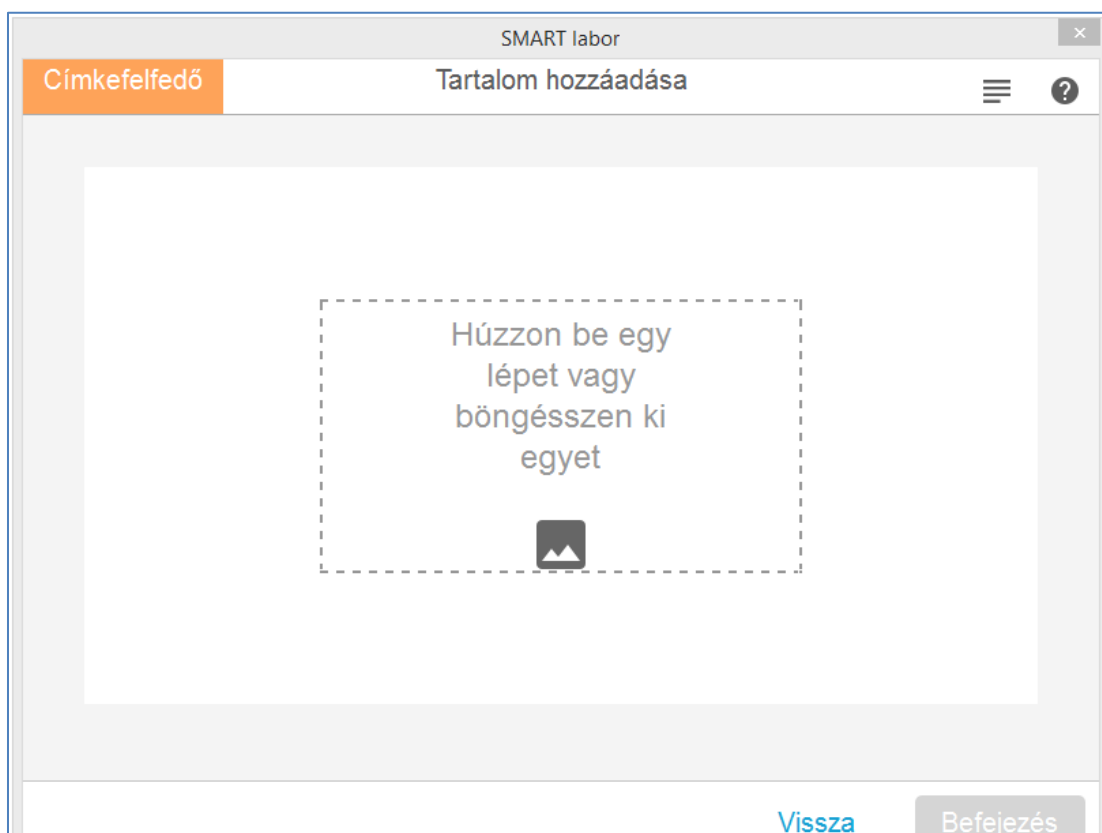
Címkefelfedő



Címkefelfedő
A tanulók megtanulják a kép egyes részeinek nevét. Ez fejleszti a memóriát és a következtetés képességét.

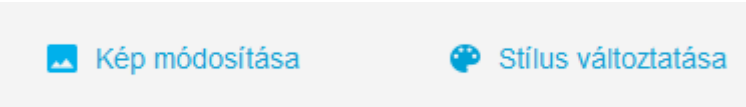
A Címkefelfedő feladattípus lehetőséget ad arra, hogy a tanulók megtanulják a kép egyes részeinek nevét, ezeket az elnevezéseket, megnevezéseket memorizálják. Lehetőség van az egyes elnevezésekhez megjegyzés (magyarázat) fűzésére is.



A feladat üres sablonja:



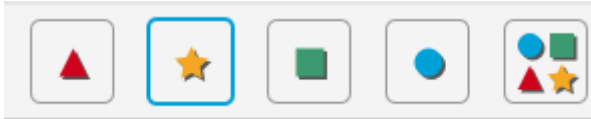
A feladat elengedhetetlen kelléke egy kép. A képet a háttértárról lehet behúzni (egérvonszolás művelettel), vagy a megnyíló ablakban böngészhetünk a háttértárunkon és onnan nyithatjuk meg.

A kép a méretétől függően foglalja el a képernyő, annak közepén elhelyezkedve. A képet módosítani - vagyis lecserélni a „Kép módosítása” felírra kattintva lehet megtenni.

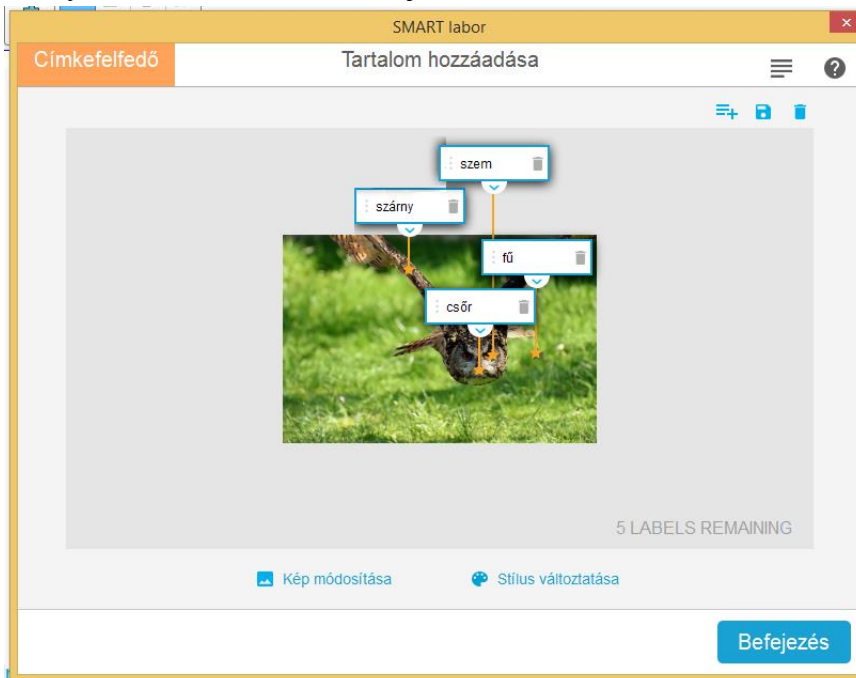


 [Kép módosítása](#)  [Stílus változtatása](#)

Ekkor a már feltöltött kép törlődik a feladatból és helyette az újonnan választott töltődik fel. A „Stílus változtatása” felírra kattintva módosíthatjuk a jelölők stílusát, és kiválaszthatjuk a nekünk megfelelőt. Választhatjuk a vegyes jelölőket is. A stílus kiválasztásánál legyünk figyelemmel a kép színére. Figyeljünk az esztétikus, ugyanakkor jól látható megjelenítésre.

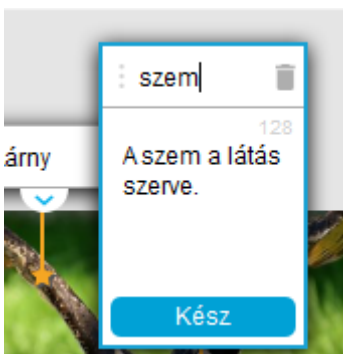


A képen a választott helyre kattintva odakerül egy jelölő és megjelenik egy szövegdoboz, amelybe beleírhatjuk a címke szövegét.



A jelölőt törölni a sor végén látható kuka ikonra kattintva lehet. Összesen 10 címkét tehetünk a képre. A még fennmaradó címkék számát a kép alatt, jobbra olvashatjuk.

Az egyes címkékhez jegyzetet - magyarázó szöveget is írhatunk.



Ennek maximális karakterszáma 150 lehet, ami

elég hosszú magyarázat beírására is lehetőséget ad. A jegyzet beírása után ne felejtünk el a Kész gombra kattintani!

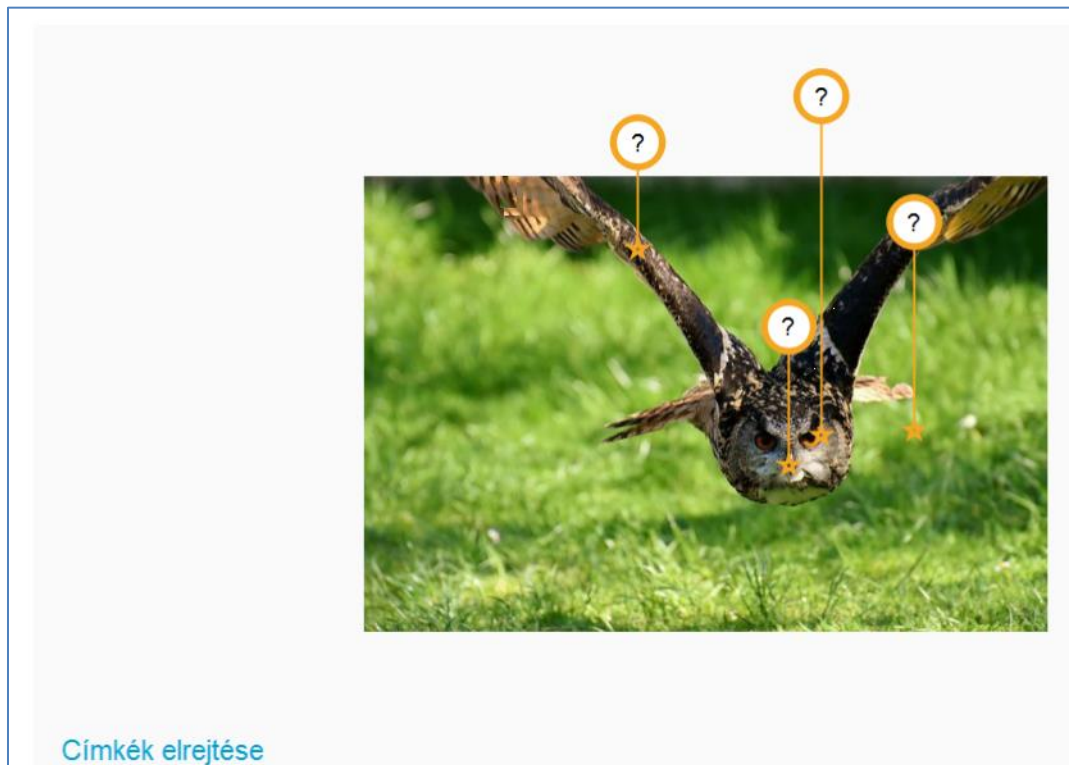
A címkéket a baloldalon megfogva (három pont jelzi a helyet) lehet mozgatni, átrendezni a képen.



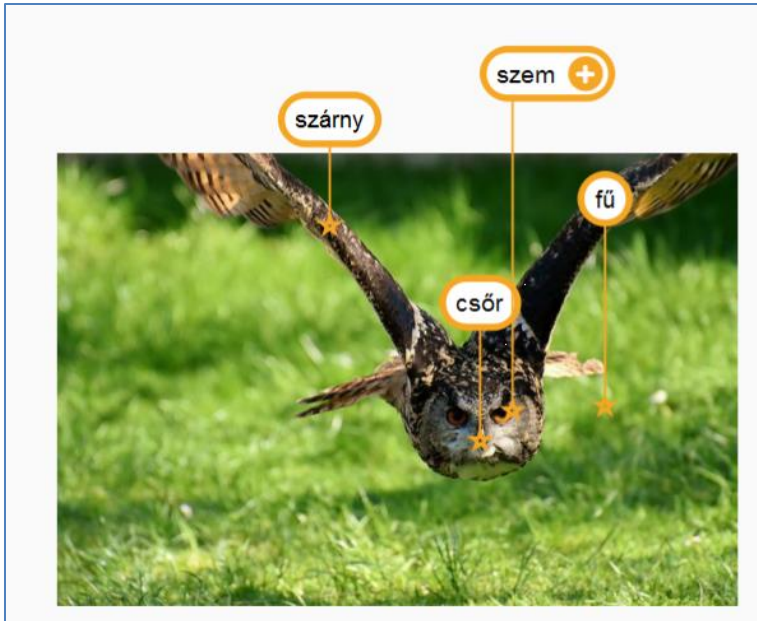
Az egérrel megfogva magát a jelölőt is lehet mozgatni.

A kép felcímkézése után kattintsunk a Befejezés gombra és máris elkészült az új feladtunk. Interaktív táblán elindítva megjelenik a kép és rajta a címkék, bennük egy-egy kérdőjellel.

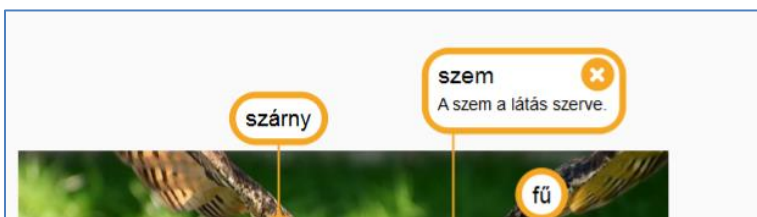
A kérdőjelekre kattintva megjelennek a tanár által, a feladat összeállításakor beírt címkék. A tanulók látják, memorizálják, a megjegyzések révén bővebb információkhoz is juthatnak.



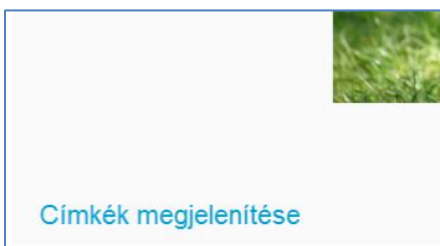
Ha a címkéhez megjegyzés is tartozik, azt a címke végén álló kis + jel jelzi.



A + jelre kattintva nyílik meg a magyarázó szöveg.



A már megoldott feladványt könnyű szerrel újra lehet kezdeni. Ehhez a kép alatt balra található „Címkék elrejtése” gombra kell csak rákattintani. Ha az óra menete úgy kívánja, a címkék egyszerre is felfedhetők a „Címkék megjelenítése” felírra kattintva.



Párosítsa össze őket!

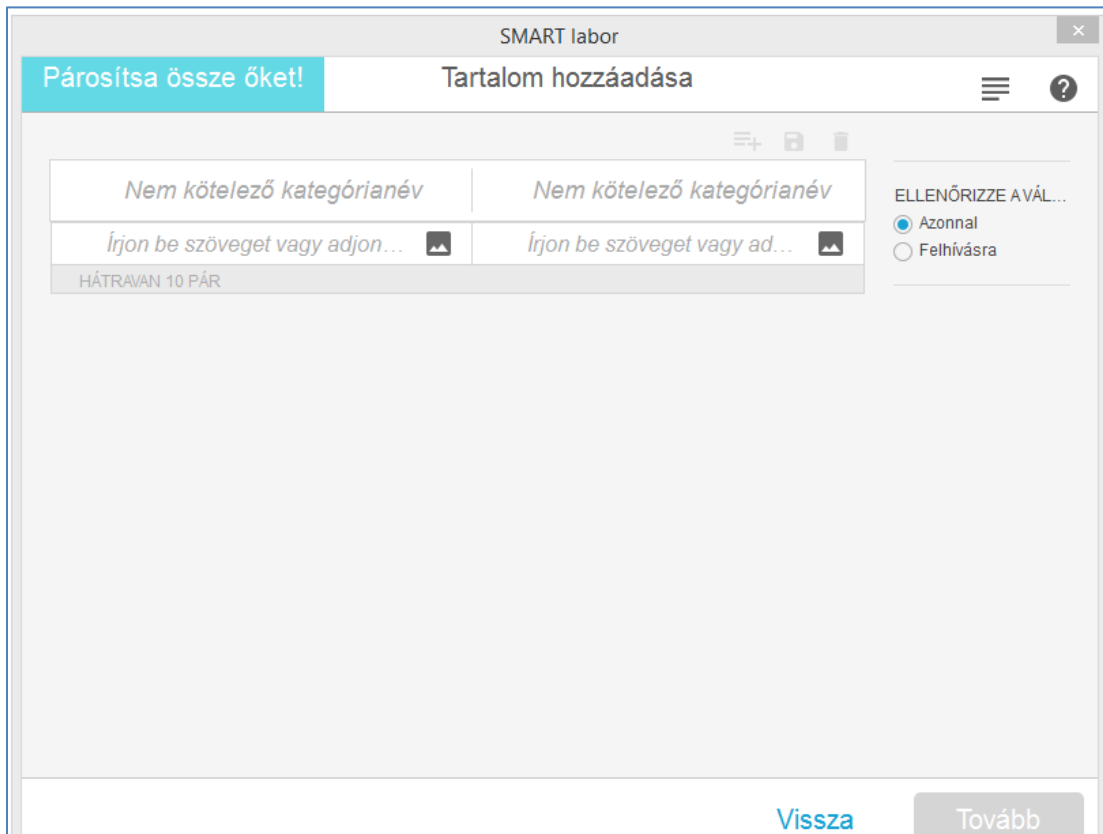


Párosítsa össze őket!
Párosító gyakorlat, amely megtanítja az egymás közti levelezést és fejleszti a memóriát.

A párosító feladat két halmaz elemeit rendeli egymáshoz. (A szoftver magyar fordítása levelezésről is beszél, de erről szó sincs a feladat során.)

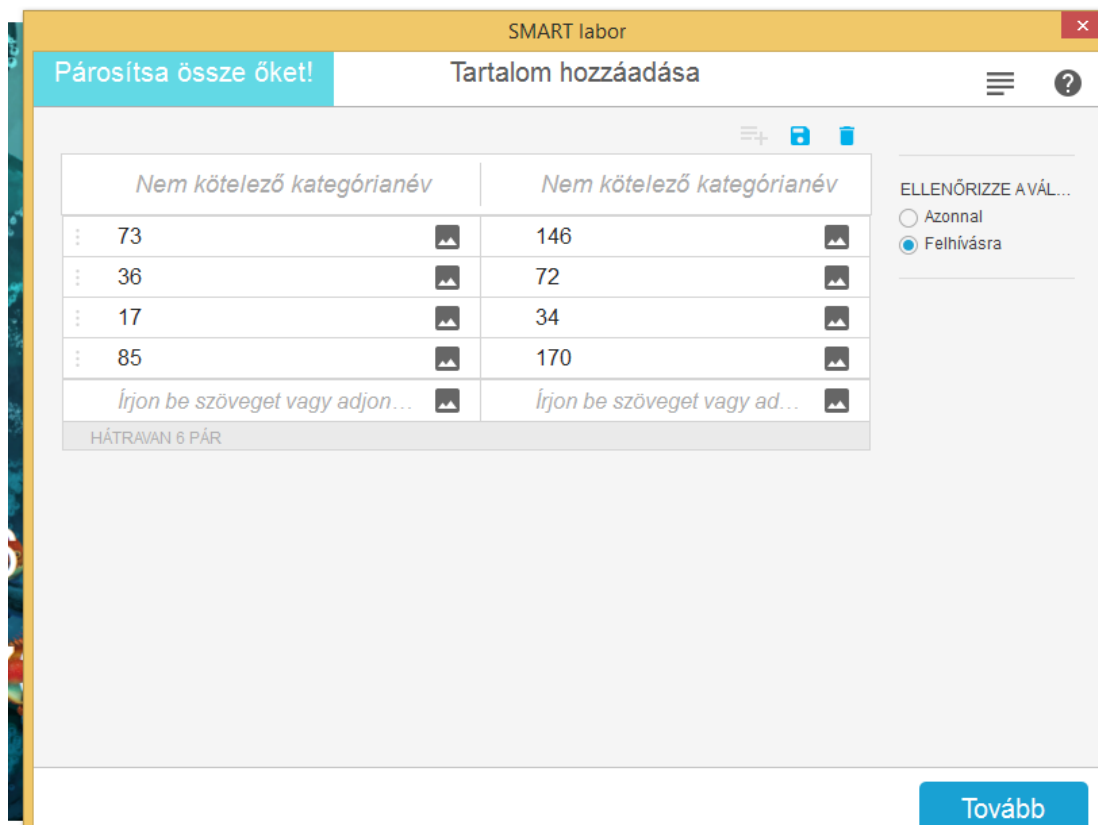
Két oszlopban megadunk összetartozó adatokat. ezek szöveg-szöveg, szöveg-kép kép-szöveg, kép-kép variációban fordulhatnak elő. Az összetartozó párokat a két oszlop azonos sorába írjuk, vagyis egymás mellé, innen tudja majd a program, hogy melyek tartoznak össze. 10 párt írhatunk be. A feladat visszaszámol, jelzi, hogy hány párt írhatunk még be.

A két kategóriának (halmaznak, csoportnak) adhatunk nevet is.

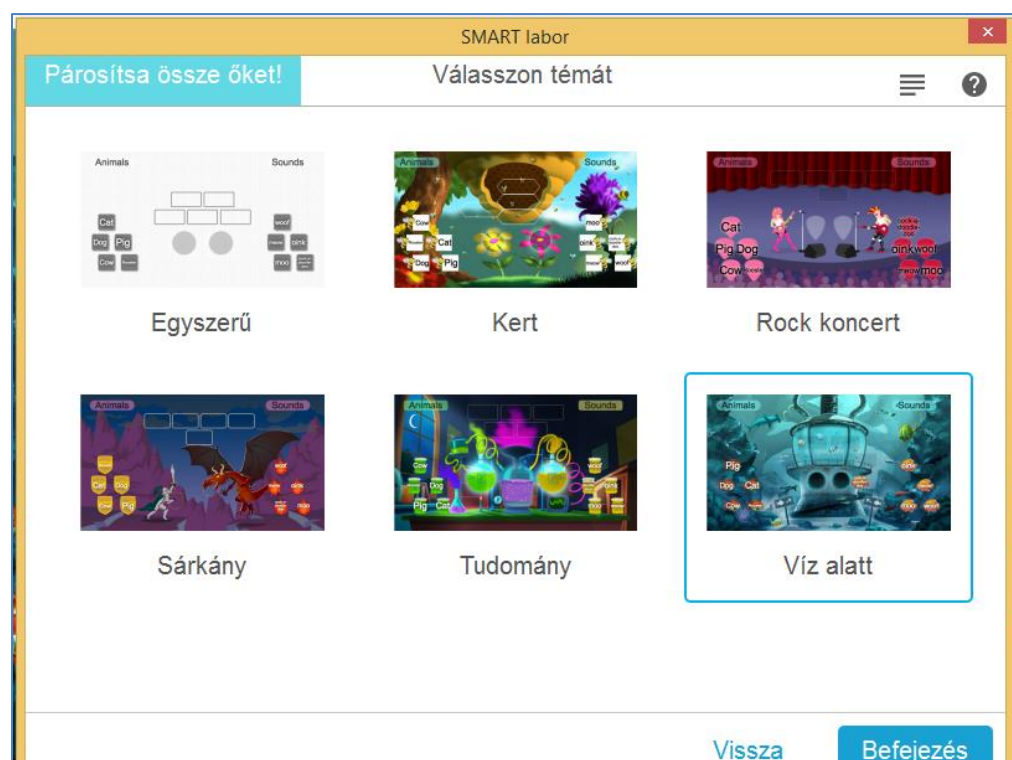


The screenshot shows the SMART labor software interface for the matching exercise. The window title is "SMART labor". The main heading is "Párosítsa össze őket!". Below the heading, there is a sub-heading "Tartalom hozzáadása". The interface features two columns for input, each with a placeholder text "Nem kötelező kategórianév" and "Írjon be szöveget vagy adjon...". A timer at the bottom left indicates "HÁTRAVAN 10 PÁR". On the right side, there is a section for "ELLENŐRIZZE AVÁL..." with two radio buttons: "Azonnal" (selected) and "Felhívásra". At the bottom right, there are two buttons: "Vissza" and "Tovább".

Ez nem kötelező, de ha szeretnénk kihasználni a program adta lehetőséget és elmenteni a halmaz beírt elemeit (a Mentés - kis flopi - ikonra kattintva), akkor már kénytelenek leszünk nevet adni.



A Tovább gombra kattintva ki kell választanunk a feladatunk „témáját” vagyis hogy milyen „mesét” tegyen köré a program. A felkínált lehetőségek közül válasszunk a feladat témájának és a tanított korosztálynak leginkább megfelelőt.

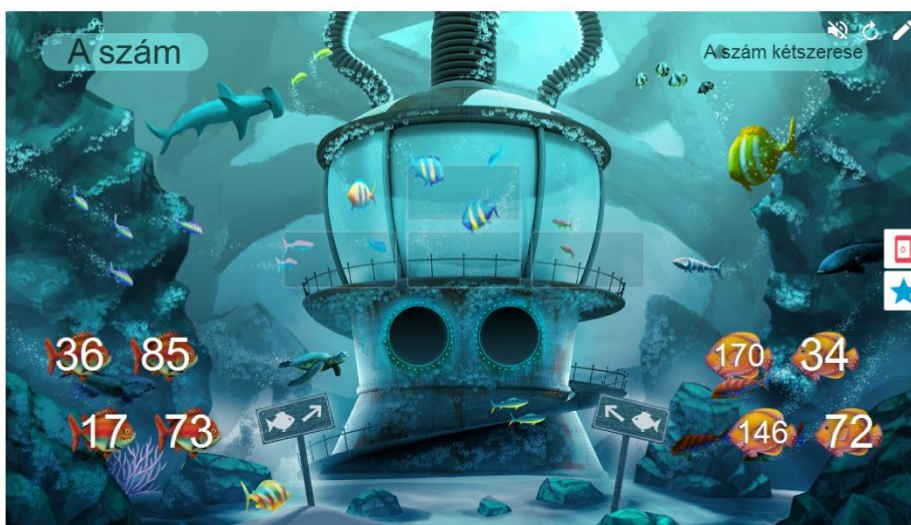


A Befejezés gombra kattintva elkészült a feladatunk.

A képen látható feladatnál megadtuk egyik kategóriánévnek „A szám”, a másiknak „A szám kétszerese” elnevezéseket, hogy ezzel instrukciót adjunk a tanulóknak a feladat megoldásához, vagyis megadtuk a párhuzamos szempontját.

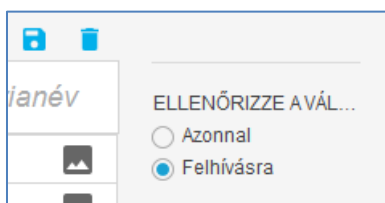
A szám	A szám kétszerese
73	146
36	72
17	34
85	170
Írjon be szöveget vagy adjon...	Írjon be szöveget vagy ad...

HÁTRAVAN 6 PÁR



Minden témánál van a képen két darab kitüntetett hely. (A Kertnél elég nehéz észrevenni.) Itt ezek a víz alatti építmény két kör alakú ablaka. Ide kell behúzni a párok egyik és másik tagját. (A kis halas táblák mutatják is az irányt.) A pár tagjai összekapcsolódnak és feljebb kerülnek, így újra szabaddá válik a kitüntetett hely.

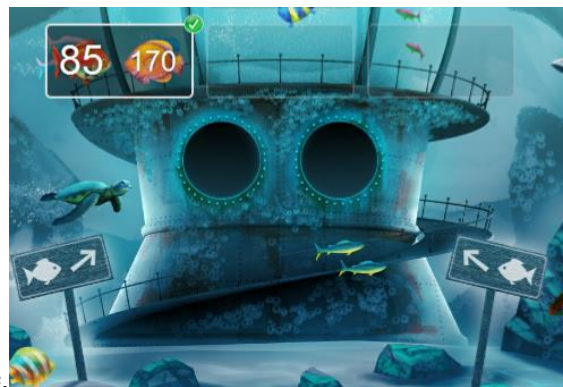
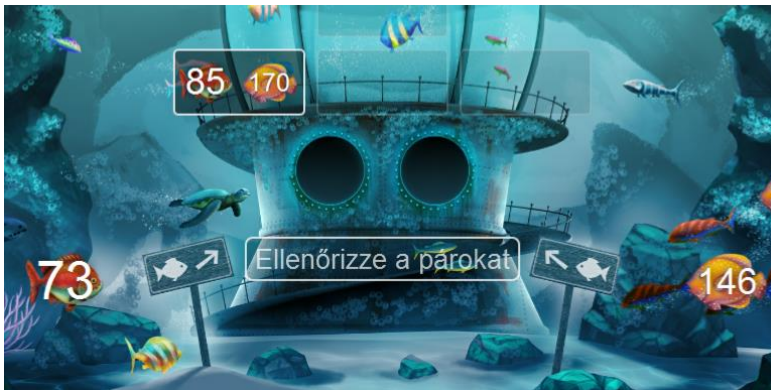
Az ellenőrzés kétféleképpen állítható be.



Egyik módon az ellenőrzés automatikusan megtörténik, ahogy két adatot behúzunk a kitüntetett helyre.

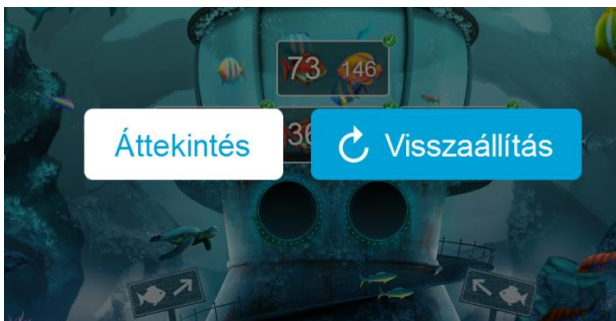


A másik lehetőségénél csak „Felhívásra” történik meg az ellenőrzés. Ekkor rá kell kattintanunk az „Ellenőrizze a párokat” gombra,



és ekkor kerül csak sor az ellenőrzésre.

A feladatot a megoldás végeztével újra áttekinthetjük (Eltűnnek a gombok és látható az összes megoldás), illetve a „Visszaállítás” gombbal előről kezdetjük a feladat megoldását.



Rangsor

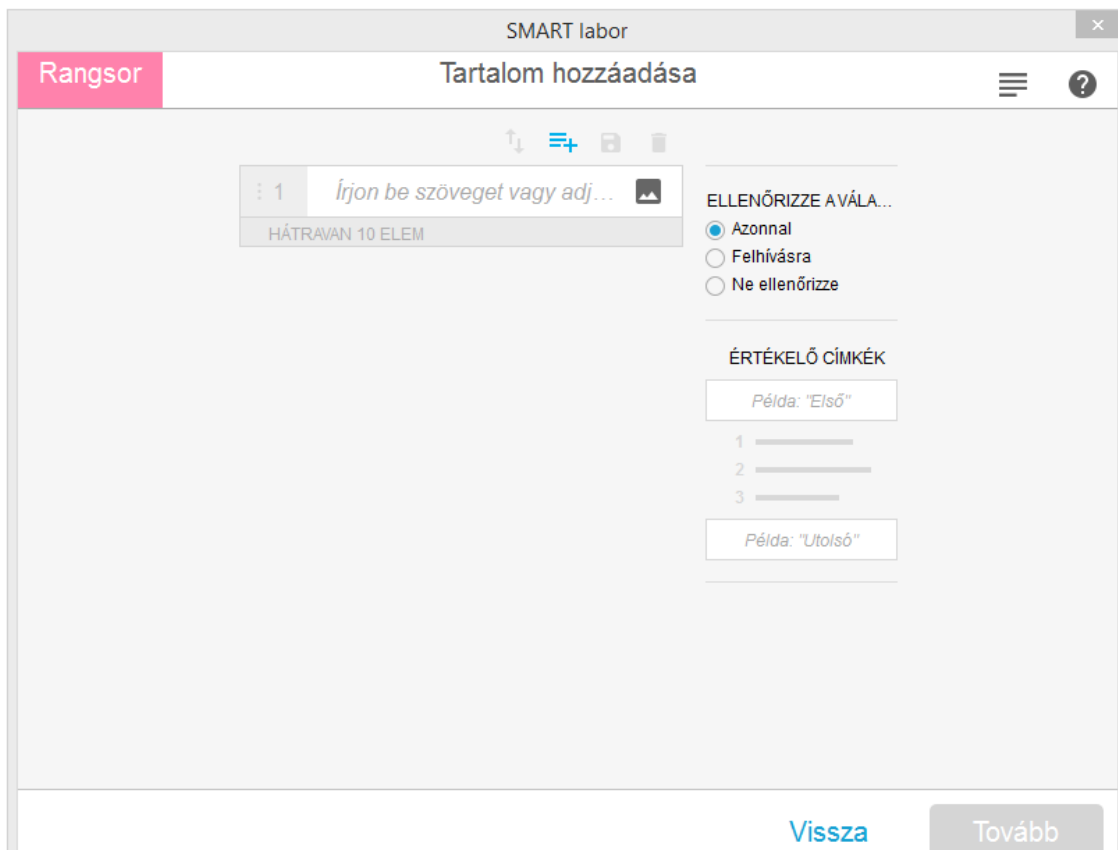


Rangsor
A tanulók rangsor szerint rendezik az elemeket, és megismerik az összehasonlítást, következtetést, sorbarendezést és elrendezést.

A rangsor feladattípus sorba rendezésként határozható meg. Sorba rendezhetjük vele egy mondat szavait, egy történet eseményeit, vagy egy idegen nyelvű párbeszéd rövid mondatait. Hiányossága a feladatnak, hogy hosszú szövegnek csak az eleje jelenik majd meg a kész feladat szövegdobozában és így hosszabb mondatok vége már nem lesz olvasható.

Matematikai alkalmazása során számokat rendezhetünk sorba. Ha képekkel végezzük el a sorba rendezést, akkor egy kémiai, fizikai, biológia folyamat egyes fázisainak képét rendezhetjük.

Az üres sablont feltöltjük tartalommal, ami lehet szöveg vagy kép, vagy akár vegyesen is. A kék színű + jelre kattintva betölthetünk korábban már összeállított feladatsort.




SMART labor

Rangsor

Tartalom hozzáadása

↑ ↓ + -

1 Írjon be szöveget vagy adj... 

HÁTRAVAN 10 ELEM

ELLENŐRIZZE AVÁLA...

Azonnal

Felhívásra

Ne ellenőrizze

ÉRTÉKELŐ CÍMKÉK

Példa: "Első"

1 _____

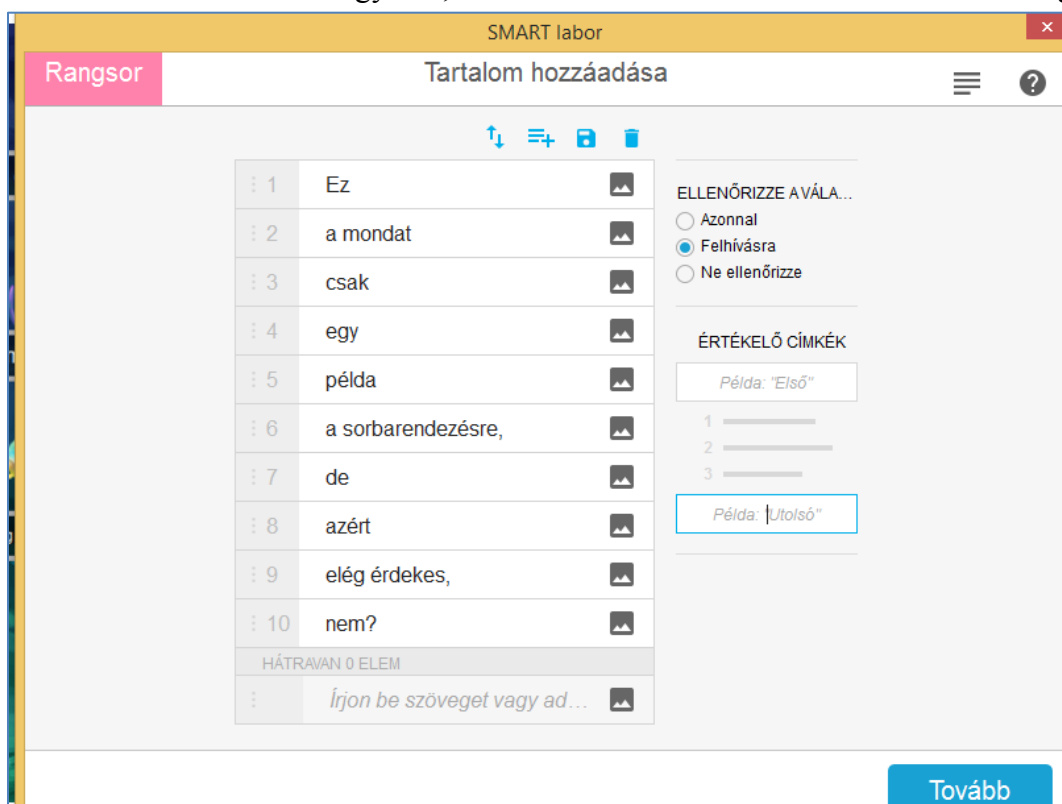
2 _____

3 _____

Példa: "Utolsó"

Vissza Tovább

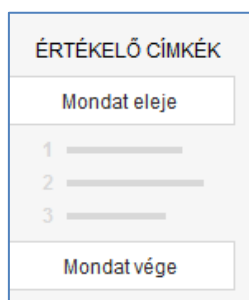
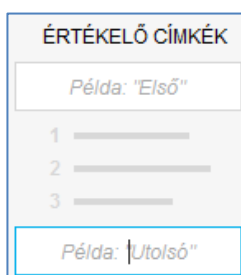
Példánkban egy mondat szavait kell sorba rendezni. A rendezést segíti a kezdő elemben található mondatkezdő nagybetű, illetve a záró elemben található mondatvégi kérdőjel.



Az egyes elemek sorrendje utólag is módosítható a fel-le kék nyilakra kattintással. A kék + jellel be lehet tölteni korábbi, elmentett feladványokat. A flopival ezt a feladványt lehet elmenteni. A kukával ki lehet törölni - el lehet vetni – az összeállított feladványt.

A feladathoz ún. értékelő címkék adhatók meg. Az eredetileg angol nyelvű szoftverről való fordítás itt is félrevezető. Nem értékelő címkét kell megadni, hanem olyan információt, ami

segíti a sorrend megalkotását.

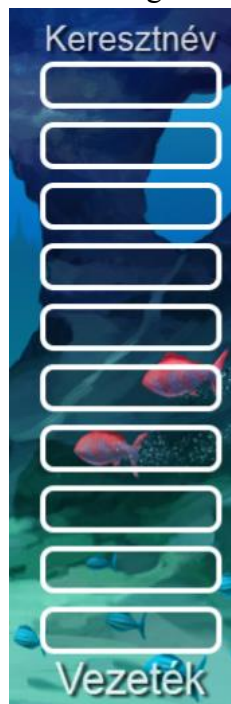


Megadhatjuk, ezt a két címkét is:

Ez az elkészült feladatban így jelenik meg:



Fontos, hogy ha nem adunk meg címkéket, akkor automatikusan a Keresztnév és Vezetéknév



szöveg jelenik meg (hogy miért éppen ezek a szavak, arra nem találtam választ), ami eléggé zavaró tud lenni.

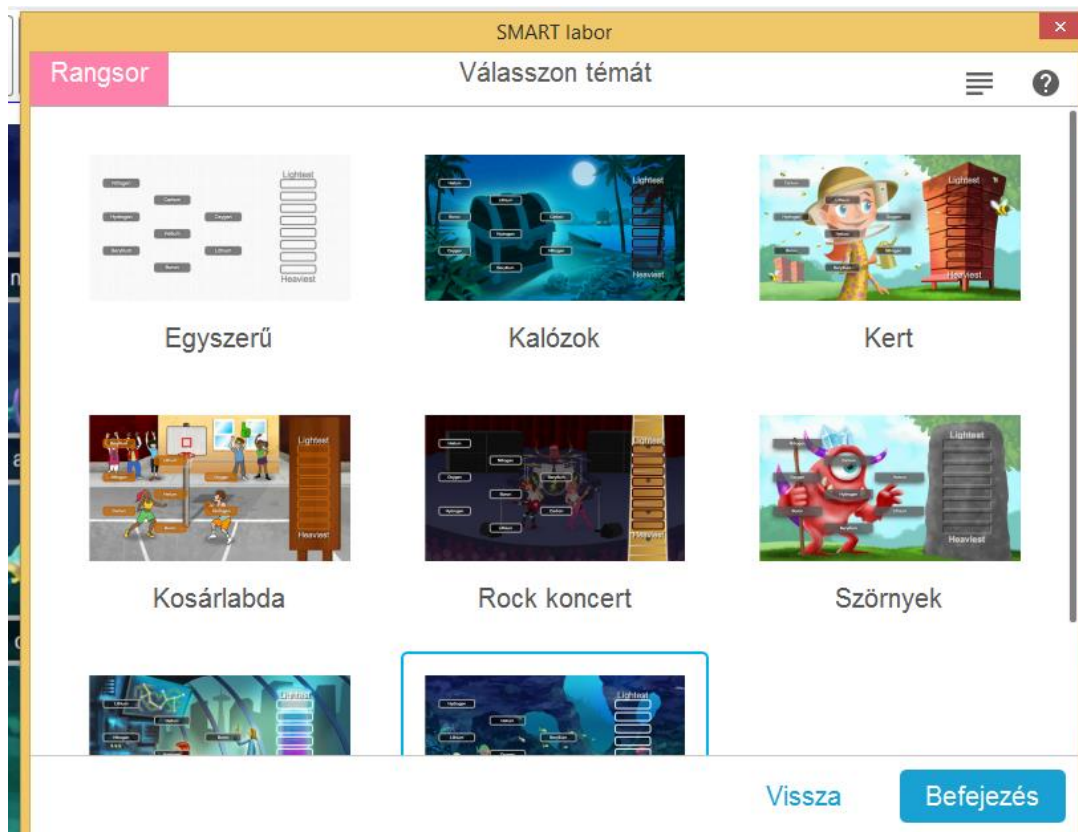
Megadhatjuk a sorozat első és utolsó elemét is, ezzel segítve, mintegy keretbe foglalva a további 10 elemet.

Állítsuk be az ellenőrzés módját! Ez lehet azonnali, automatikus, felhívásra, vagyis előtte rákérdez a program, hogy ellenőrizze-e, vagy egyáltalán nem ellenőrzi. Ebben az esetben az ellenőrzés feladata a tanárra hárul, ami nem biztos, hogy praktikus megoldás.

ELLENŐRIZZE AVÁLA...

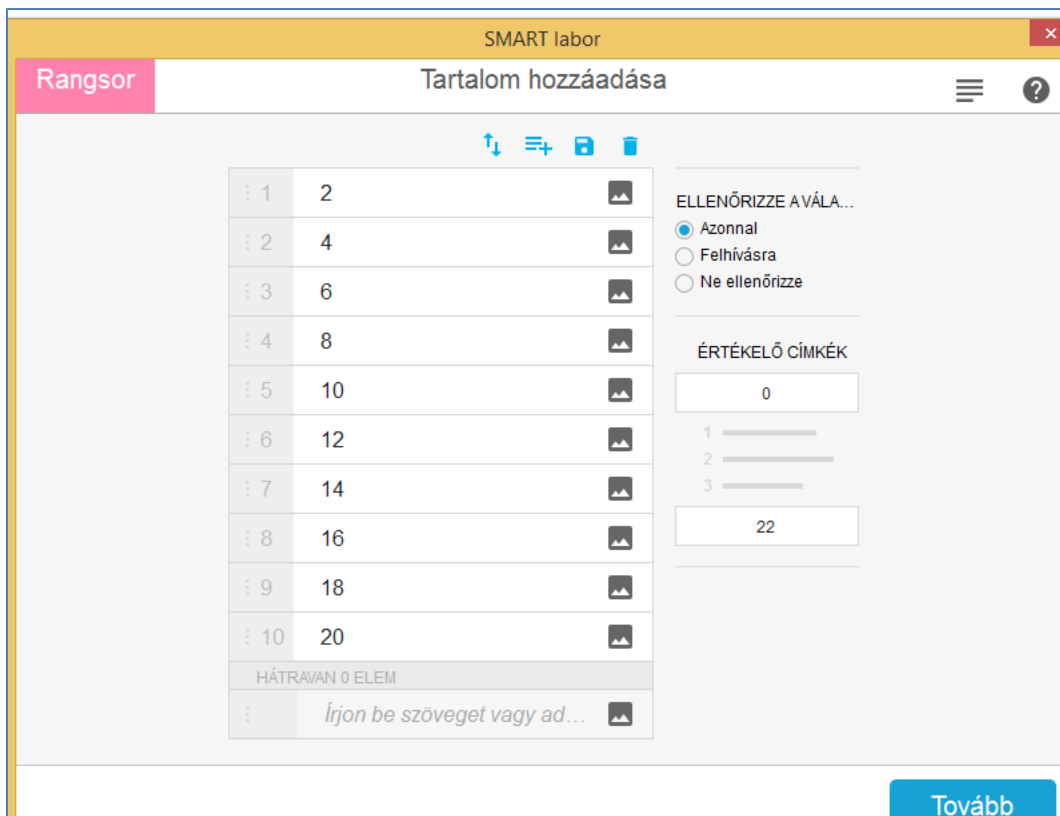
- Azonnal
- Felhívásra
- Ne ellenőrizze

A „Tovább” gombra kattintva kiválaszthatjuk a témát. Mint minden feladattípusnál - itt is megtalálható az Egyszerű változat is. Minden témaképernyőre jellemző, hogy felülről lefelé haladva kell elhelyezni a sorozat elemeit.

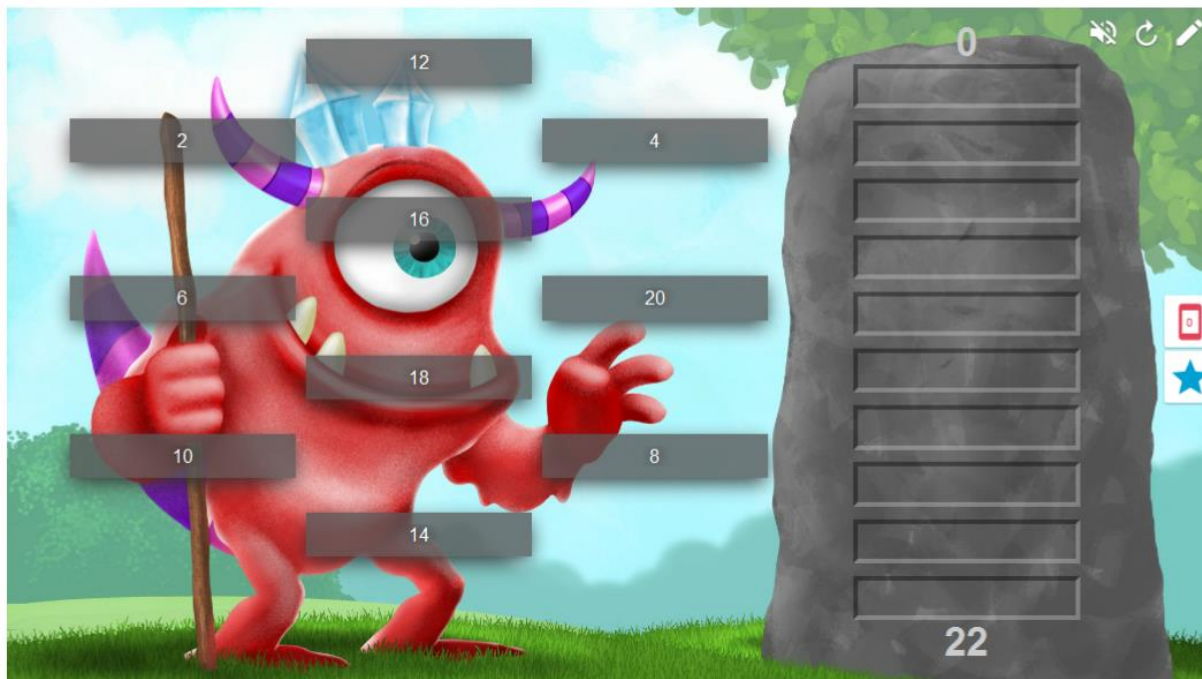


A „Befejezés” gombra kattintva elkészült a feladatunk.

Egy példa matematikai alkalmazásra:



Értékelő címkéként az első és az utolsó elemet adtuk meg. Ebből kikövetkeztethető a tanulók számára a sorba rendezés szabálya is.

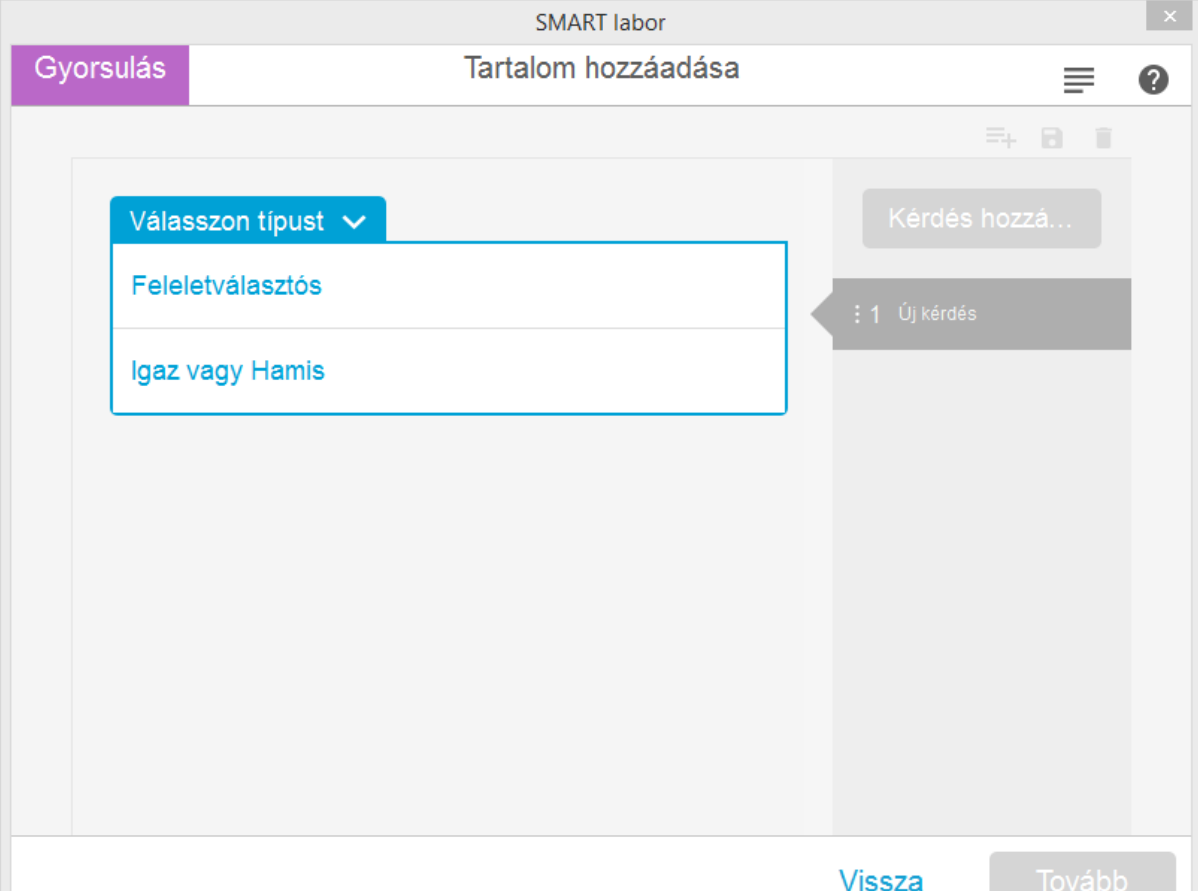


Gyorsulás



Gyorsulás
Gyorsasági vetélkedő feleletválasztós vagy igen/nem jellegű kérdésekkel. A versenyszellem serkenti a gyors gondolkodást.

A gyorsulás feladat hasonló a Vetélkedőhöz. Itt is Igaz/hamis vagy Feleletválasztó feladattípusú feladatokból állíthatunk össze egy feladatsort (A részletes leírást lásd a Vetélkedő feladattípusnál.), de míg a Vetélkedőnél a versenyzők felváltva válaszoltak, addig itt minden versenyző válaszol mindegyik kérdésre.



A játék indításakor egy versenypálya jelenik meg. A játék kerettörténetét az adja, hogy melyik versenyző ér majd be hamarabb a célba. Az előrehaladásuk attól függ, hogy sikerült-e a rendelkezésre álló időn belül és helyesen válaszolni a megjelenő kérdésekre.



A Vetélkedőtől eltérően itt a játékosok száma 1, 2, 3 vagy 4 lehet.

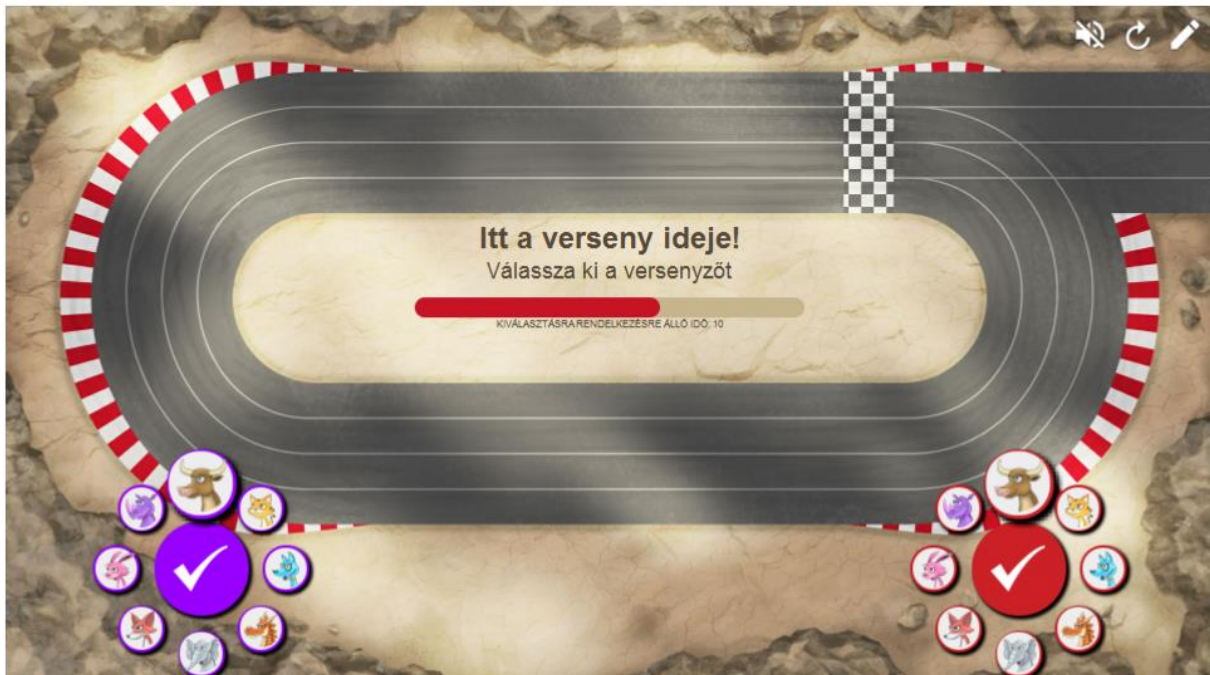


A 3 vagy 4 játékosnál a program figyelmeztet, hogy ezzel a beállítással nem biztos, hogy minden interaktív táblán zökkenőmentesen fut majd a játék,

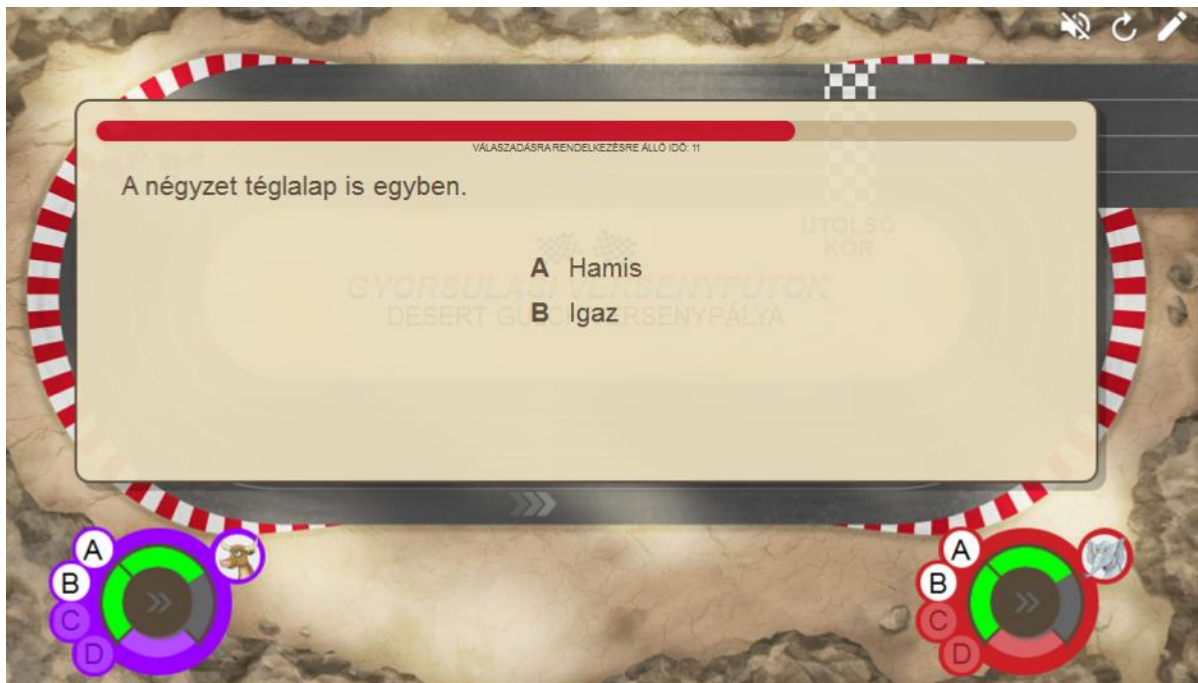


de tapasztalatom szerint az új táblákon már nem okoz gondot a négy játékos kezelése. (A Húzz ismét-re visszajutunk a játékosok számának választásához.)

A játékosok kiválasztják az őket jelképező figurát és már kezdődik is a játék.



Megjelenik az első kérdés, és egyre fogy a rendelkezésre álló idő. A játékosok a táblánál állva saját válaszához az A vagy B gombot érintve jelzik a válaszukat. (Itt most a C és D választógombok nem aktívak, mert Igaz/hamis a kérdés típusa.)



A képen látjuk, hogy az első játékos rossz választ adott, így az ő válasza piros jelzést, míg a másik játékos a helyes válasza zöld pipát visszajelzést kapott.



A verseny végeztével eredményhirdetés következik,



illetve részletesen is megnézhetjük az egyes kérdésekre adott válaszokat.

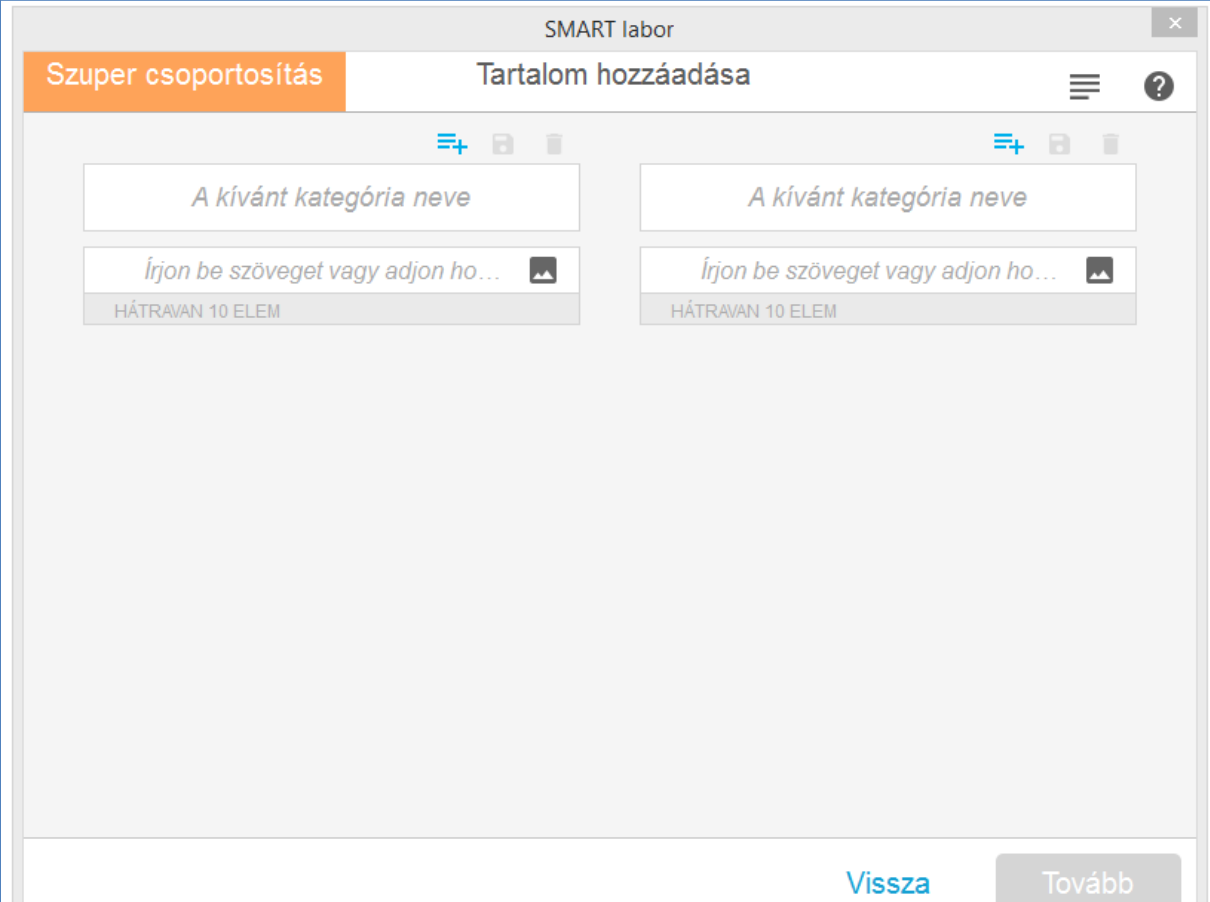
Szuper csoportosítás



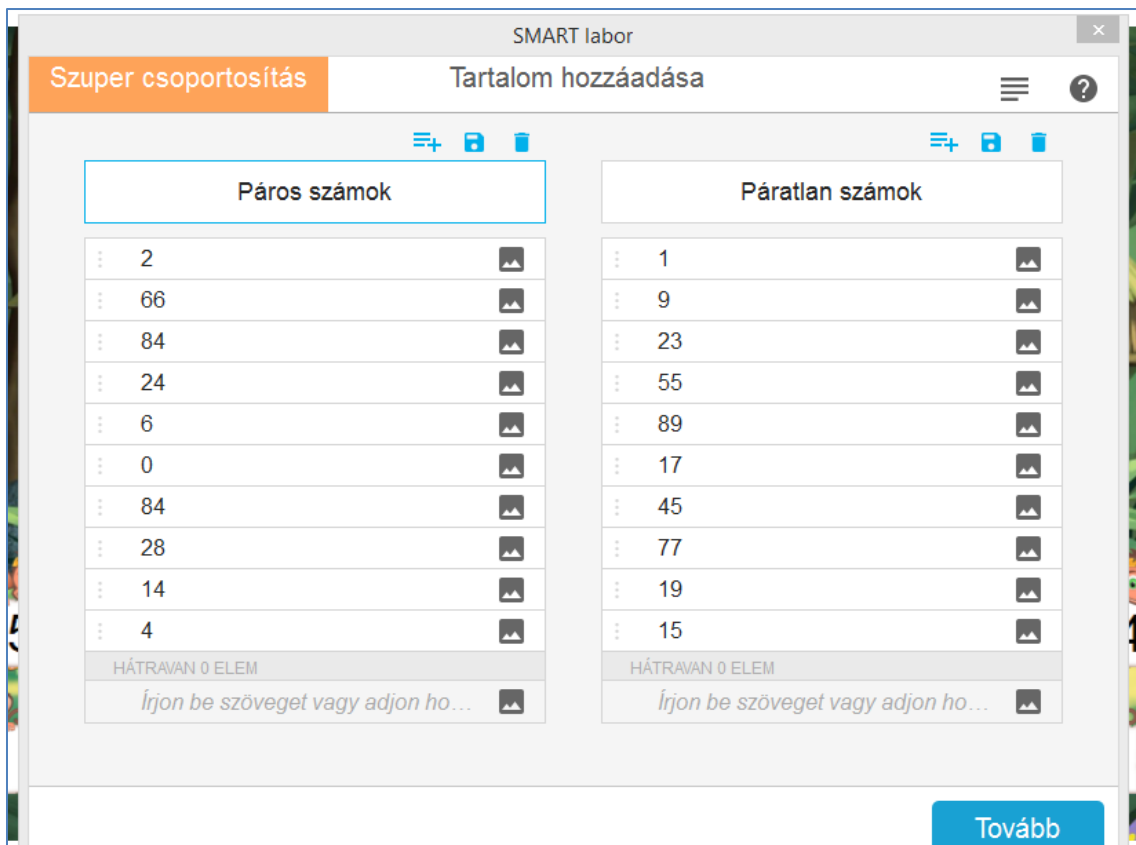
Szuper csoportosítás
A tanulók két kategóriába sorolják az elemeket. A tevékenység megtanítja a minősítést és a csoportosítást.

A szuper csoportosítás csoportba rendezést jelent. A szuper elnevezést azért kaphatta, mert az előző SMART verziókban külön feladattípus szolgált a szöveges, és külön a képi tartalmak csoportosítására, míg itt ezek tetszőlegesen keverhetők.

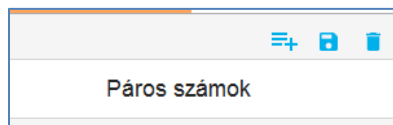
A feladatban két kategóriát (csoportot, halmazt) használhatunk. Ezeknek nevet is adhatunk.



Mivel halmazba sorolást fognak végezni a tanulók, így ha csak nincs külön célunk azzal, hogy nem adjuk meg a halmazok nevét – írjuk be az elnevezéseket. Ez azért is célszerű, mert csak így tudjuk elmenteni a halmazt, külön- külön mind a kettőt. Ez praktikus megoldás, mert a későbbiekben a halmazok (az összes beírt elemükkel együtt) újra betölthetők és pár kattintással különféle párosításban újabb feladatok generálható belőlük.

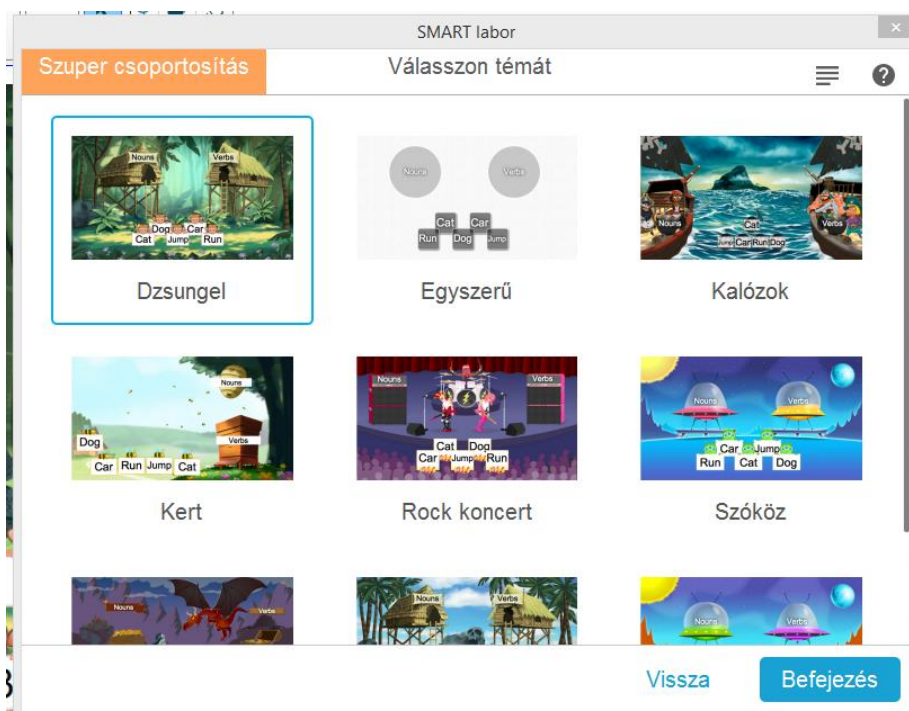


A két halmazt elemeivel együtt elmenthetjük a flopira kattintással. Egy újabb halmazt a vonalas

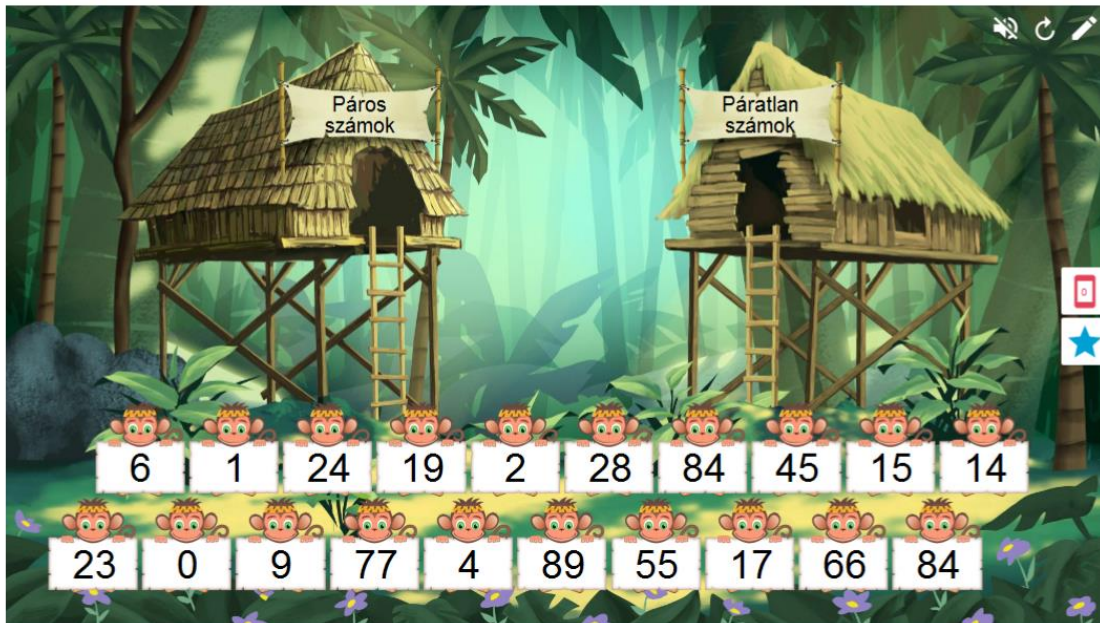


kék + ikonra kattintással tudunk betölteni.

Kiválasztjuk a témát, és a „Befejezés” gombbal elmentjük a feladatot.



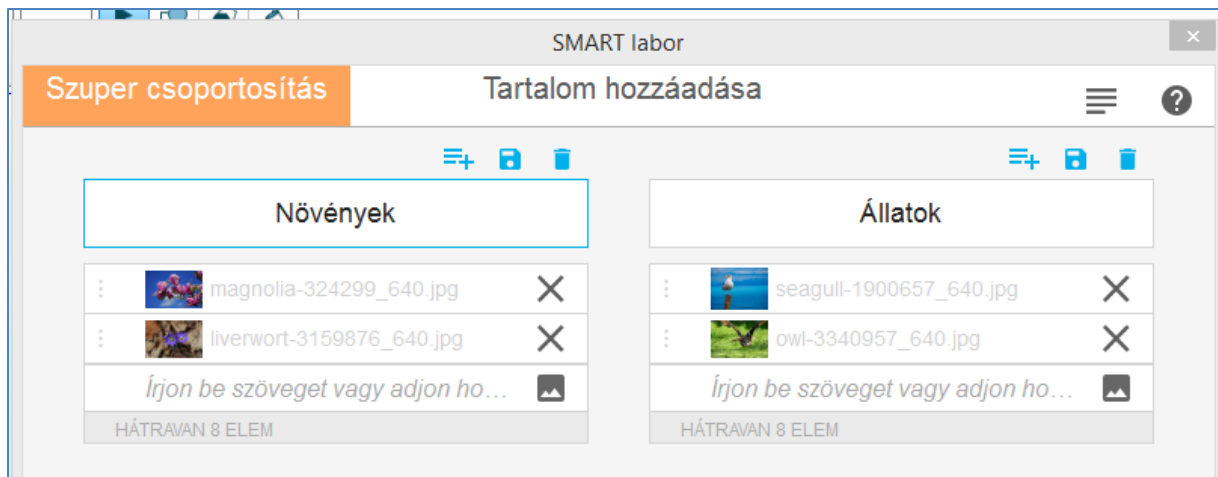
A megoldás során az egyes kártyákat be kell húzni a megfelelő házikóba (halmazba).



A rossz helyre húzott számok visszaugranak a kiindulási helyükre, a jó helyre húzott számok eltűnnek, így a számkártyák egyre fogynak.

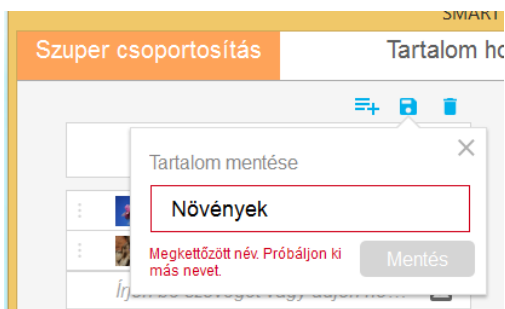


Ugyanezt a feladattípust képekkel is alkalmazhatjuk (vagy akár vegyesen is lehet szöveg és kép)



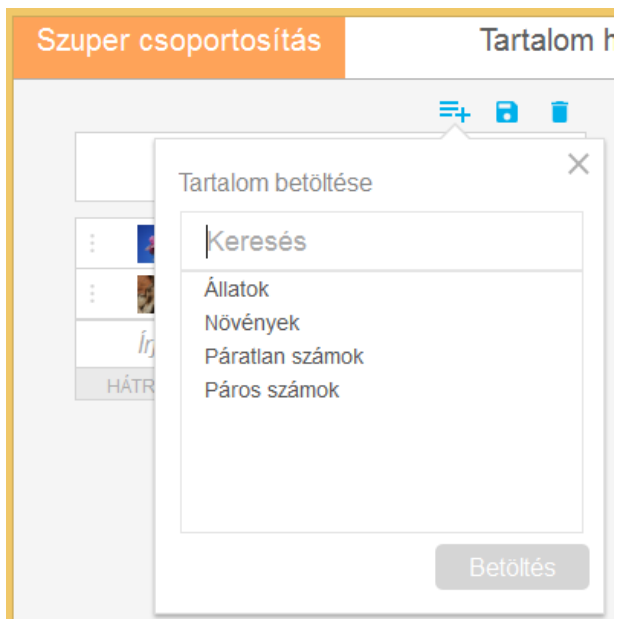
A képeket le kell menteni a háttértárunkra és onnan tudjuk a hegység ikonra kattintva, a megnyíló ablakban böngészni és betölteni. A betöltött képek az X gombra kattintva törölhetők.

Ha a beírt, betöltött elemeket menteni szeretnénk, akkor figyeljünk arra, hogy egyszer már használt nevet nem enged a program újra használni.



Ez abban az esetben is igaz, ha pl. elmentettük 2 db képelemet és további képek betöltése után újra szeretnénk menteni – vagyis érdemes a halmazt akkor elmenteni, amikor már befejeztük a feltöltését elemekkel. A mentett tartalmak neve eltérhet a feladatban megjelenő halmaznévtől.

A feladat két oszlopába többféle mentett tartalmat is betölthetünk. A betöltésnek a maximális elemszám (10 db) szab határt.




A háttérképen az egyes halmazok felirata balról-jobbra és fentről lefelé jelenik meg, vagyis azért van a Növény felirat felül, mert ez a halmaz került az első oszlopba beírásra.




Ha fontos számunkra a megjelenés sorrendje, akkor az utólag is könnyen módosítható. El kell menteni a két halmaz tartalmát, mindkettőt ki kell törölni az eddigi helyéről, majd a mentett tartalmakat fordított sorrendben be kell tölteni.

Azonnali válaszadó feladatok




Szörny kvíz
Előmeneteli teszt feleletválasztós vagy igen/nem jellegű kérdésekkel. A tanulók csoportokban dolgoznak az eszközökkel.

SZÜKSÉGES ESZKÖZÖK



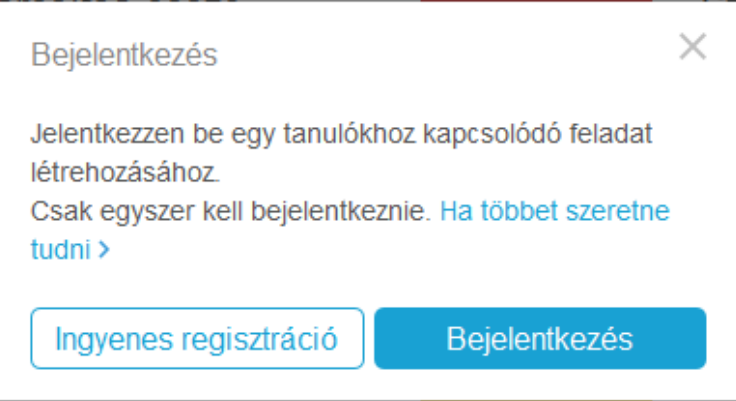
response 2
A tanulók több válaszos, feleletválasztós, szavazás/vélemény, rövid válasz és igen/nem típusú kérdésekre válaszolnak.

SZÜKSÉGES ESZKÖZÖK



Kiálts fel!
A tanulók saját eszközükkel küldenek be szöveget vagy képeket. Ötletgyűjtés az ötletek létrehozása céljából.

SZÜKSÉGES ESZKÖZÖK



Bejelentkezés ✕

Jelentkezzen be egy tanulóhoz kapcsolódó feladat létrehozásához.
Csak egyszer kell bejelentkeznie. [Ha többet szeretne tudni >](#)

[Ingyenes regisztráció](#) [Bejelentkezés](#)

