



Manual básico manexo do Encerado Dixital Interactivo (E.D.I)

Sumario:

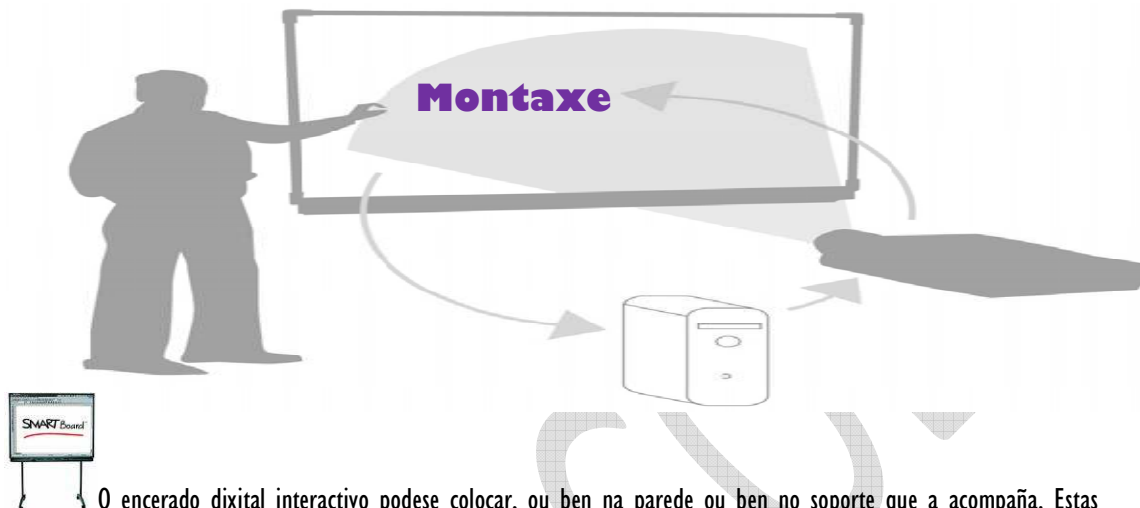
1.- Instalación:

- 1.1.- Montaxe e colocación (lugar onde se vai ubicar o Encerado)
- 1.2.- Hardware necesario (pantalla, proxector, cableado, internet, altofalantes,...). Conexión de dito hardware.
- 1.3.- Software necesario (Smart Notebook (indispensable), ferramentas flotantes, Smart number cruncher, Smart speller, Tux Paint, Finale Note,...). Instalación do software.
- 1.4.- Distribución dos alumn@s.

2.- Comezar a traballar:

- 2.1.- Comprobación do bo funcionamento da pizarra.
- 2.2.- Funcións dos elementos da barra de ferramentas.
- 2.3.- Características do escritorio do E.D.I. e do clasificador de páxinas e contido.
- 2.4.- Ferramentas flotantes.
- 2.5.-

Ficha 1.-Instalación:



O encerado dixital interactivo pode colocarse, ou ben na parede ou ben no soporte que a acompaña. Estas dúas opcións teñen as súas vantaxes e os seus inconvenientes:

Na parede:

Vantaxes de colocala na parede: Non se vai mover o que implica que non será necesario calibrala cada vez que comecemos a clase (se o proxector tamén está fixo), nin cada vez que accidentalmente se lle dea un golpe.

Inconvintes de colocala na parede: Quedará fixada e non será posible trasladala nen subíala ou baixala para adaptar a altura da mesma aos nenos. Ademais, require facer unha pequena obra. Nestes enlaces podedes ver como se fai

No soporte:



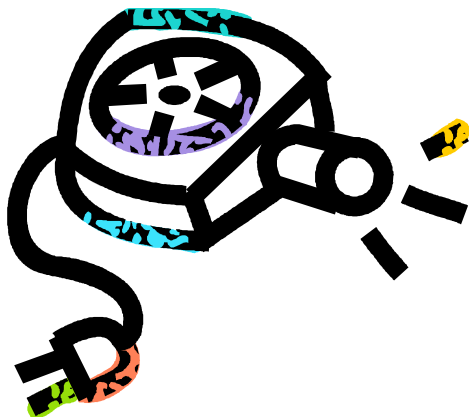
Vantaxes de colocala no soporte móbil: Podemos trasladala dun lugar a outro do colexio facilmente (sempre e cando non nos atopemos con escaleiras, claro).

Inconvintes de colocala no soporte móbil: A instalación será máis provisional e polo tanto os cables poden supoñer un estorbo para o paso dos nenos de cara o encerado. Ademais será necesario calibrala cada vez que se mova, cousa que será moi frecuente, xa que é moi fácil tropezar cos pes do soporte. Podedes ver como se fai nos seguintes enlaces:

<http://es.youtube.com/watch?v=ljR3txeKvEg>

<http://ediga.net/blog/instalando-una-pizarra-digital-smart-board>

Ficha 2.- Hardware necesario:



Unha vez montado o encerado temos que conectar o equipo:

Para o bo funcionamento da pizarra precisamos:

- 1.- A pizarra (como é lóxico)
- 2.- O proxector
- 3.- Un ordenador (pode ser de sobremesa ou portátil)
- 4.- Cableado, altofalantes, internete,...

Conexións:

O primeiro paso será conectar todo o cableado: Por pasos, farase así (non ten porque ser nesta orde):

- 1.- Conectar o cable de video VGA que envía a imaxe do ordenador ao proxector:



Temos que ter en conta que si se trata dun ordenador de sobremesa é preciso desconectar a pantalla e conectar nese lugar o cable de video.

- 2.- Conectar o cable USB que ven coa pantalla, desde esta ao ordenador:




- 3.- Non nos podemos olvidar de enchufar os aparatos á toma de corrente, tanto o ordenador, como o proxector. A pizarra dixital non precisa corrente.

- 4.- Unha vez que temos todo esto feito, tamén podemos conectar altofalantes. Para elo, temos tamén que enchufalos, é por norma xeral van conectados nunha clavixa redonda de cor verde.

5.- Por último, tamén resulta de gran axuda para traballar poder dispor da conexión a internet no espacio no que temos instalada a pizarra, xa que moitos recursos proveñen desta fonte. Para iso precisamos conectar o cable de rede no ordenador (ás veces é preciso configurar a Ip do computador, para facelo podeades visitar un tutorial no meu blogue: <http://xurxocob.wordpress.com/>)



 Unha vez feito todo esto o equipo xa está preparado.

XURXOCOB

Ficha 3.-Software necesario:



Para poder traballar coa pizarra dixital é preciso dispor do software da mesma (os programas que temos que instalar no ordenador no que imos a traballar).

Estes programas son os seguintes:

O principal e indispensable (sin él a pizarra non funciona) é o software Notebook, (é como se fose o caderno no que imos traballar e que aparece cando prememos na icona do programa no ordenador)

É importante que este programa estea actualizado para así dispor das últimas novidades do encerado dixital.

Podedes descargalo e actualízalo na seguinte dirección:

<http://www2.smarttech.com/st/en-US/Support/Downloads/default.htm>

A última versión do programa coa que se está traballando agora e o Notebook 10. Á hora de baixalo de internet vaivos pedir un número de serie que se atopa na parte traseira do encerado, que ten un formato coma este:

Sbxxx-xxxxxx onde as **X** representan números.

Despois temos outros programas que están deseñados para traballar coa pizarra dixital pero que son ferramentas adicionais. Os máis coñecidos e usados son:

- Smart Speller: para traballar o deletreo de palabras en Inglés.
- Tux paint: é un programa de debuxo dirixido a os máis cativos.
- Smart number cruncher: programa de operacións matemáticas no que se pode configurar a dificultade.
- Finale note: programa de edición de música.

Para instalar a maioría do software o único que é preciso facer é insertar o C.D. ou D.V.D. no reproductor do ordenador e logo ir premendo Next ou Seguinte segundo estea en inglés ou español.

Ficha 4.- Distribución dos alumnos:

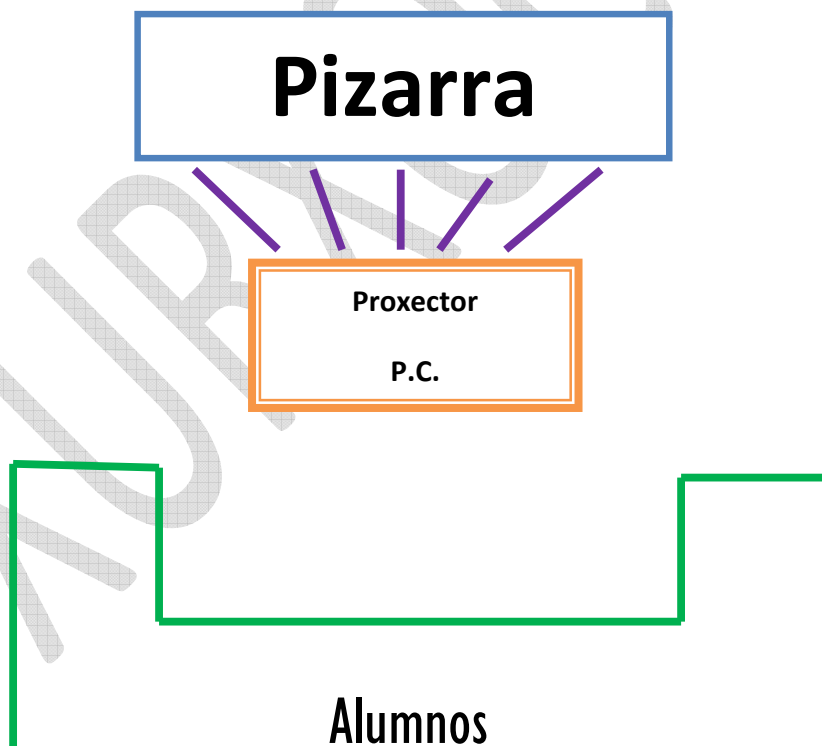


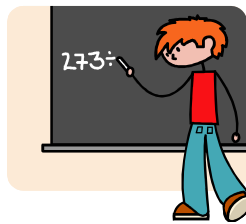
A distribución dos alumnos na aula debe ser a que permita, como é lóxico, a mellor visión posible do encerado dixital.

Ademais disto é convinte ter en conta que os nenos/as terán que acceder á pizarra polo que o acceso deberá ser o máis cómodo posible.

A distribución que se considera a máis adecuada para traballar co E.D.I. sería en forma de “U” facilitando deste xeito a visión e o acceso á pizarra.

Polo tanto a clase quedaría máis ou menos da seguinte forma:





Ficha 5.- Comezar a traballar

Agora que xa temos todo o material preparado xa podemos comezar a traballar con el.

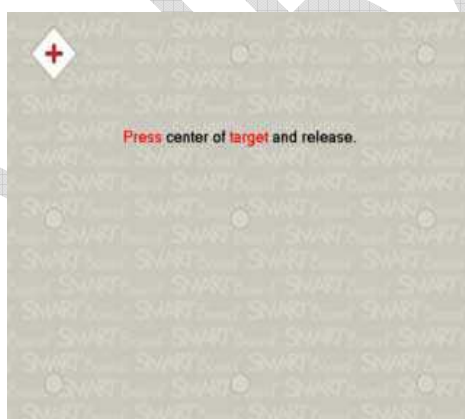
O primeiro que temos que facer é comprobar que todo o que fixemos anteriormente está ben feito e non cometimos ningún erro á hora de instalar o equipo.

Para elo, primeiro colocamos os lapiceiros e o borrador no encerado dixital, despois acendemos o proxector e posteriormente o computador. Se todo está correcto veremos como a luz indicadora que se atopa na marxe inferior dereita da pizarra adquire unha cor verde estática. Estas son as cores de referencia:

Cor da luz indicadora	Estado
Parpadeando verde e vermello	A bandexa está encendendo
Vermello estático	A bandexa está recibindo corrente pero aínda non se comunica co ordenador.
Verde estático	A bandexa xa funciona perfectamente.

Unha vez que a luz está nunha cor verde estática xa podemos comezar a traballar.

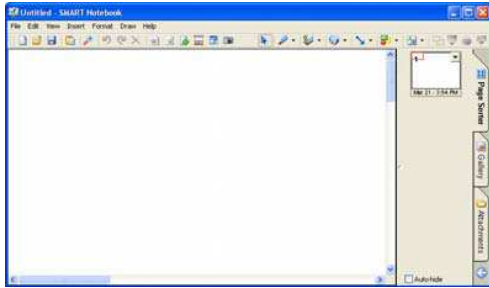
O primeiro paso será calibrar o encerado dixital: isto faise para que cando presionemos con oso dedo nunha zona da pantalla esta recoñeza o lugar exacto de presión. É unha forma de decirlle, o meu dedo está aquí. Para abrir o panel de calibrado teremos que ter pulsados os dous botón que hai na bandexa da pizarra durante tres segundos ata que na pantalla apareza a seguinte imaxe con 6 ou 9 cruces dependendo do programa que teñamos instalado.



Para calibrar a pizarra debemos ir premendo todas e cada unha das cruces de forma consecutiva. Cando o teñamos feito esta pantalla desaparecerá e aparecerá de novo a pantalla onde estabamos a traballar.

A pizarra pódese calibrar en calquera instante porque sempre nos vai devolver ao lugar en donde estabamos a traballar.



















Agora xa temos todos os aparellos conectados e a pizarra conectada polo que xa é hora de comezar a traballar. Unha boa idea antes de comezar é comprobar que todo funciona así que podemos pulsar a icona de internet na pizarra e escribir unha dirección ou ben abrir algunha carpeta do escritorio.














Ficha 6.- Elementos que compoñen a barra de ferramentas do E.D.I.

O primeiro que temos que facer é premer a icona do notebook para abrir a pantalla da pizarra dixital. Unha vez feito isto aparece unha páxina como a imaxe que se atopa enriba deste texto na que se inclúe a barra seguinte con casi tódalas ferramentas do encerado dixital:

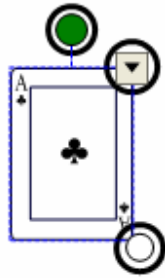


Botón	Use esta ferramenta para	Botón	Use esta ferramenta para
	Crear un novo ficheiro en branco do Notebook.		Activa a captura(cámara de fotos)
	Abrir un ficheiro de Notebook.		Activa a cámara de documentos de Smart Board. É necesaria esta cámara para que funcione.
	Gardar un ficheiro no que estamos a traballar.		Creación de tablas
	Pegar algo que cortamos ou copiamos en outro ficheiro.		Selecciona calquera obxecto da páxina. Cando estamos a usar unha ferramenta e queremos deixar de usala pulsamos no punteiro.
	Magnificar, facer algo máis grande, zoom.		Rotuladores e marcadores. Serven para pintar. Se pulsamos na pestaña da súa dereita podemos escoller o rotulador que queiramos ou ben personalizalo ao noso gusto.
	Desfacer algo que fixemos e non nos gusta.		Rotulador creativo. Son rotuladores divertidos que pintan con diferentes motivos. Non se poden personalizar.
	Refacer algo que eliminamos.		Borrador. Podemos pulsar na icona e borrar coa mano u ben utilizar o que está na bandexa da pizarra. O grosor de borrado tamén se pode personalizar premendo na pestaña da súa dereita. So borra o que se escriba cos rotuladores.
	Eliminar os obxectos seleccionados. Serve para eliminar imaxes ou formas que dibuxamos e que non fai desaparecer o borrador		Liñas: Serve para crear diferentes liñas. Podemos utilizar as que xa veñen prediseñadas ou ben personalizalas ao noso antoxo.
	Amosar a páxina previa do Notebook.		Formas: Serve para crear diferentes formas. Temos que pinchar na forma que queiramos e despois pinchar e arrastrar na pantalla. Tamén se poden personalizar. Para deixar de facer formas temos que pinchar no punteiro.

	Amosar a páxina seguinte do Notebook.		Rotulador de recoñecemento de formas: Para aqueles que non debuxamos moi ben. Converte as liñas e formas que debuxamos dándolle un aspecto máis uniforme.
	Insertar unha páxina en branco despois da páxina na que estamos a traballar.		Rotulador máxico: Ten dúas función. Se debuxamos un cadrado actúa como zoom. Para facer o que vemos máis grande pinchamos no medio do cadrado e arrastramos cara a dereita e para facelo máis pequeno cara a esquerda. Se debuxamos un círculo serve como foco para centrar a atención que podemos mover. Para eliminar calquera das dúas función pulsamos na X
	Persiana: tapa a páxina do Notebook cunha especie de persiana. Para movela podemos pinchar nos puntiños das esquinas e arrastrar ou ben pinchar na X para eliminala de todo.		Recheo: Con esta ferramenta podemos dar cor ao interior de calquera forma que debuxemos: círculo, cadrado, triángulo,... Pódese personalizar a cor que queremos aplicar.
	Executa a vista de pantalla completa. Para salir de ela basta con pinchar na X		Introducir texto. Pinchamos na icona, seleccionamos o tipo de letra e arrastramos no escritorio para que salga o cadrado de texto para poder escribir. Podemos personalizar o texto se non nos gusta ningún.
	Executa a vista dunha sola páxina ou ben de dúas á vez. Para cambiar dunha vista a outra pinchar na mesma icona.		Personalizar fondo pantalla. Con este botón podemos darlle cor ao fondo da pantalla. Eleximos cor e efecto que lle queremos dar.
			Por último esta flecha serve para colocar a barra de ferramentas na parte superior ou ben na parte inferior da pantalla. Pódese ser útil cambiala para que os nenos lle cheguen.

Ficha 7.-Traballar con obxectos:

Cando temos un obxecto, unha frecha, unha liña, unha imaxe na pantalla da nosa pizarra e o pulsamos comprobamos que aparecen unha boliña verde, unha transparente e unha flechiña.



Se pulsamos na flechiña aparecen unha serie de opcións que podemos facer coa imaxe e que paso a explicar agora unha por unha.

- **Duplicar:** Fai outra imaxe igual á actual.
- **Cortar:** Cortamos a imaxe para despois pegala en outro sitio.
- **Copiar:** Copiamos a imaxe, despois podemos pegala en outro sitio.
- **Pegar:** Colocar unha imaxe previamente cortada ou copiada en outra folla.
- **Eliminar:** Eliminar a imaxe.
- **Comprobar a ortografía:** Só cando temos texto seleccionado.
- **Bloqueo:** Permite:
 - 1.- **Desbloquear** unha imaxe cando está bloqueada para poder movela de novo.
 - 2.- **Bloquear posición:** A imaxe quedará bloqueada e non se poderá mover. Cando pinchamos en ela aparece un pequeno candado que nos avirte deste bloqueo. Para desbloquear pinchamos no candado e pulsamos desbloquear.
 - 3.- **Permitir desplazamento:** A imaxe non se pode modificar (tamaño, aspecto,..) nin xirar pero si pode moverse.
 - 4.- **Permitir desplazamento e rotación:** Permite mover unha imaxe e xirla pero non midificala.
- **Agrupación:** Permite que dúas ou máis imáxenes se agrupen para formar unha soa. Para facelo temos que arrastrar na pantalla metendo no rectángulo que nos sae aquelas imáxenes que queremos agrupar, despois pinchamos en calquera das flechiñas dun dos obxectos seleccionados e pulsamos **AGRUPAR** . *Para seleccionar varios obxectos que nos resulta difícil coller pinchamos nun obxecto, despois pulsamos a tecla Control e sin soltala imos seleccionando aqueles obxectos que queremos agrupar.*
- **Voltear:** Permite xirar a imaxe de esquerda a dereita e de arriba a abaixo.
- **Ordear:** Con esta ferramenta podemos conseguir colocar unha imaxe diante ou detrás de outra. Para facelo só temos que seleccionar algunha das opcións que nos aparecen, como traer al fronte, enviar al fondo, traer adelante e traer atrás.

- **Duplicar infinito:** Permite sacar dunha imaxe tantas copias como queramos. Só temos que arrastrar desde esa imaxe cara afora. Cando xa non precisemos máis imáxenes pinchamos no recadriño e vemos que nos aparece o símbolo do infinito. Pinchamos nel e xa está.
- **Vínculo:** Permite enlazar ese obxecto co que estamos a traballar cunha páxina web, outra páxina do Notebook ou ben un ficheiro do noso ordenador.
- **Son:** Permítenos insertar un son no obxecto. Para facelo ese son ten que estar en formato MP3. Para insertalo temos que pinchar no obxecto → na pestaña → Son → Examinar → e buscamos no ordenador o son. Tamén podemos seleccionar se queremos que soe o obxecto enteiro ou ben que apareza un pequeno altofalante no que pinchar para que se escoite o son.
- **Propiedades:** Permite modificar as características do obxecto que temos seleccionado, salvo si é unha imaxe da galería, unha foto ou ben un gift animado,.. onde só nos permite modificar a transparencia.