

کلاس هوشمند

راهنمای کاربرد نرم افزار Activ Inspire

محمدصادق اسماعیلی فر
نادیا غلامی پور

به شدت از این کار بهره‌مید و قابلیت‌های لمسی تخته‌ی هوشمند را به کار ببرید.

- از نرم‌افزارها و تخته‌های هوشمند تعاملی در جهت یادگیری فعال و تشویق به حل مسئله بهره‌مند شوید.

معرفی نرم افزار

بسیاری از نرم افزارهای موجود توسط شرکت‌های تولیدکننده‌ی تخته‌های هوشمند طراحی شده‌اند که در واقع نرم‌افزارهای راه‌انداز تخته‌اند.

ActivInspire یکی از این نرم‌افزارهاست که به بردهای هوشمند مربوط است و به آموزگاران امکان می‌دهد از امکانات دلخواه و متنوع آن استفاده کنند. نرم‌افزار ActivInspire با تمامی سیستم عامل‌های Windows، Mac و Linux سازگار است و به

زبان فارسی نیز ترجمه شده است. آموزگاران می‌توانند انواع فایل‌های صوتی، تصویری و عکس را در محیط این نرم‌افزار اجرا کنند. هنگامی که این نرم‌افزار را اجرا می‌کنیم، به‌طور پیش‌فرض پیشخوان نرم‌افزار به‌نمایش درمی‌آید. با انتخاب گزینه‌ی Flipcharts و سپس Create a new flipchart، یک پروژه‌ی جدید تولید و اجرای محتوا را آغاز می‌کنیم. اولین مواردی که پس از باز شدن نرم‌افزار به چشم می‌آیند، پنجره‌ی جعبه‌ابزار (Toolbox) و پنجره‌ی کاوشگر (Browser) هستند. جعبه‌ی ابزار، همان‌طور که از نامش پیداست، شامل ابزارهایی مانند قلم، پاک‌کن، متن، رسانه و می‌شود.

پروژه‌کتور نقش دارند. دیتا پروژه‌کتورها انواع گوناگونی دارند که امروزه نوع DLP آن‌ها برای کلاس‌های درس مناسب است.

۳. **تخته‌ی هوشمند:** وسیله‌ای است که صفحه‌ی نمایش ایجاد شده توسط نور دیتا پروژه‌کتور را به یک صفحه‌ی فعال قابل لمس تبدیل می‌کند.

۴. **تجهیزات نصب و راه‌اندازی:** شامل کابل‌ها، سیم‌ها، ابزارهای شبکه و...

۵. **نرم‌افزارهای تدریس هوشمند:** واضح است که هیچ‌یک از ابزارها و فناوری‌های نوین بدون نرم‌افزارها و محتوای مناسب کارایی ندارند. نرم‌افزارهایی چون: Qomo، ActivInspire، Dual Touch - Spectron، IQboard، Jossboard تنها نمونه‌ها از نرم‌افزارهایی هستند که می‌توان از آن‌ها در کلاس‌های هوشمند استفاده کرد.

پیش از معرفی و آغاز کار با نرم‌افزارهای مربوط، توجه به نکات زیر می‌تواند مفید باشد.

- قبل از آغاز تدریس با نرم‌افزارها و تخته‌ی هوشمند تمرین کنید و قابلیت‌ها و کاربردهای آن‌ها را به‌خوبی بشناسید.

- در حین تدریس اجازه دهید فراگیرندگان نیز از نرم‌افزارها و تخته‌ی هوشمند استفاده کنند.

- پیش از شروع کلاس فایل‌های مورد نیاز را آماده و در جایی مطمئن ذخیره کنید.
- وضوح، رنگ و اندازه‌ی محتوا را از انتهای کلاس بررسی کنید.

- نشستن پشت کامپیوتر و استفاده از ماوس، از تعامل شما با دانش‌آموزان می‌کاهد.

اشاره

امروزه تدریس و یادگیری تلفیقی و آموزش فعال، به رویکرد غالب در نظام آموزش و پرورش مبدل شده است. دوران تدریس کلاسیک یا استفاده‌ی صرف از فناوری‌های مدرن به پایان رسیده و آموزگاران می‌دانند که برای داشتن تدریس موفق باید از هر دو رویکرد در کنار هم بهره ببرند. به همین دلیل، هوشمندسازی مدارس به یکی از دغدغه‌های آموزش و پرورش تبدیل شده است و ما به‌عنوان آموزگار وظیفه داریم با شناخت و درک درست ابزارها، امکانات، مزایا و معایب این فناوری‌ها، در این مسیر اثرگذار باشیم.

اجزای کلاس هوشمند

هر کلاس هوشمند یا تعاملی به پنج عنصر اساسی نیاز دارد:

۱. **رایانه:** تمامی نرم‌افزارهای تدریس هوشمند، نرم‌افزارهای تولید محتوا، انواع محتوا مانند آزمایشگاه‌های مجازی، کتاب‌های الکترونیکی ورق‌زن و... روی رایانه نصب می‌شوند.

۲. **دیتا پروژه‌کتور:** تصویری که از دیتا پروژه‌کتور پخش می‌شود، روی پرده‌ی نمایش، تخته‌ی هوشمند یا هر سطح صاف و روشن نمایش داده می‌شود. عواملی مانند بزرگ‌نمایی، لنز، وضوح و فناوری تصویر و طول عمر لامپ در تعیین کیفیت دیتا



قرار می‌دهیم که فراخوانی آن برای ما آسان و سریع باشد. پس از اجرای مراحل تدریس و ارائه‌ی درس، زمانی که به ارزشیابی تکوینی نیاز داریم، این فایل را اجرا و تعدادی از دانش‌آموزان را انتخاب می‌کنیم تا آن را اجرا کنند.



۳. تنظیم مکان و اندازه‌ی تصاویر مرحله‌ی بعدی فعالیت ماست. برای تنظیم اندازه‌ی تصویر کافی است روی آن کلیک کنیم. سپس از یکی از گوشه‌هایی که به شکل تصویر را می‌کشیم و کوچک و بزرگ می‌کنیم. برای تنظیم مکان آن نیز می‌توانیم از خاصیت Drag&Drop معمول در ویندوز استفاده کنیم و آن را به مکان مورد نظر منتقل کنیم.

۴. حال باید تنظیماتی را انجام دهیم تا با لمس یا کلیک روی شکل درست، صدای تشویق از تخته‌ی هوشمند پخش شود. برای این کار از پنجره‌ی کاوشگر منابع (Resource Browser) شاخه‌ی Sounds و زیرشاخه‌ی People، گزینه‌ی Applause را به درون صفحه روی تصویر مورد نظر می‌کشیم. (شکل روبه‌رو)

با روشی که در مرحله‌ی ۳ گفته شد، اندازه‌ی این آیتم را با اندازه‌ی تصویرمان یکی می‌کنیم.

۵. برای اینکه این آیتم پنهان شود، ابتدا روی آن کلیک می‌کنیم. سپس در میان گزینه‌های ظاهر شده، جای شکل را کلیک می‌کنیم و نوار آن را به جهت مخالف می‌کشیم تا جایی که آیتم صدا از نظر پنهان شود. ۶. پس از مخفی کردن، باید آیتم صدا و تصویر را با یکدیگر ادغام کنیم تا به اصطلاح در یک گروه (Group) قرار گیرند. از جایی خارج از تصویر، بر دکمه‌ی سمت چپ ماوس کلیک می‌کنیم و بدون رها کردن، آن را روی تصویر و مکانی که آیتم صدا قرار دارد می‌کشیم تا هر دو مورد انتخاب شوند. سپس با استفاده از کلیک راست ماوس و انتخاب گزینه‌ی Grouped، این دو آیتم را با یکدیگر ادغام می‌کنیم.

در اینجا کار طراحی محتوا تمام است. با زدن دکمه‌ی F2 برنامه را از حالت طراحی خارج می‌کنیم. به همین طریق می‌توان صفحات بیشتری با جانوران مختلف نیز اضافه کرد. حال آن را ذخیره می‌کنیم و در مکانی



در اینجا قصد داریم به‌طور عملی یک نمونه‌ی ساده‌ی محتوا برای درس علوم پایه‌ی اول تولید کنیم. برای این کار، درس «بعضی جانوران برای ما مفید هستند» را انتخاب کردیم. طرح مورد نظر این است که عکس یکی از جانوران را در بالا قرار دهیم. سپس در پایین صفحه، محصولاتی از جانوران را ردیف می‌کنیم. فراگیرنده باید بتواند محصولی را که جانور مورد نظر تولید می‌کند، تشخیص دهد و آن را لمس کند. در صورت انتخاب صحیح، صدای تشویق از تخته‌ی هوشمند پخش می‌شود و در صورت انتخاب ناصحیح، صدایی دیگر او را به تلاش مجدد تشویق می‌کند. نمونه‌ای از نمای توصیف شده را می‌توانید در زیر مشاهده کنید. برای ایجاد چنین محتوایی، نیاز است که فعالیت‌های زیر را در این نرم‌افزار انجام دهیم.



۱. ابتدا تصاویر مناسبی را با جست‌وجو در اینترنت می‌یابیم.
۲. تصاویر دریافتی را در صفحه قرار می‌دهیم. برای این کار، روی گزینه‌ی رسانه کلیک یا از منوی Insert گزینه‌ی Media را انتخاب می‌کنیم.