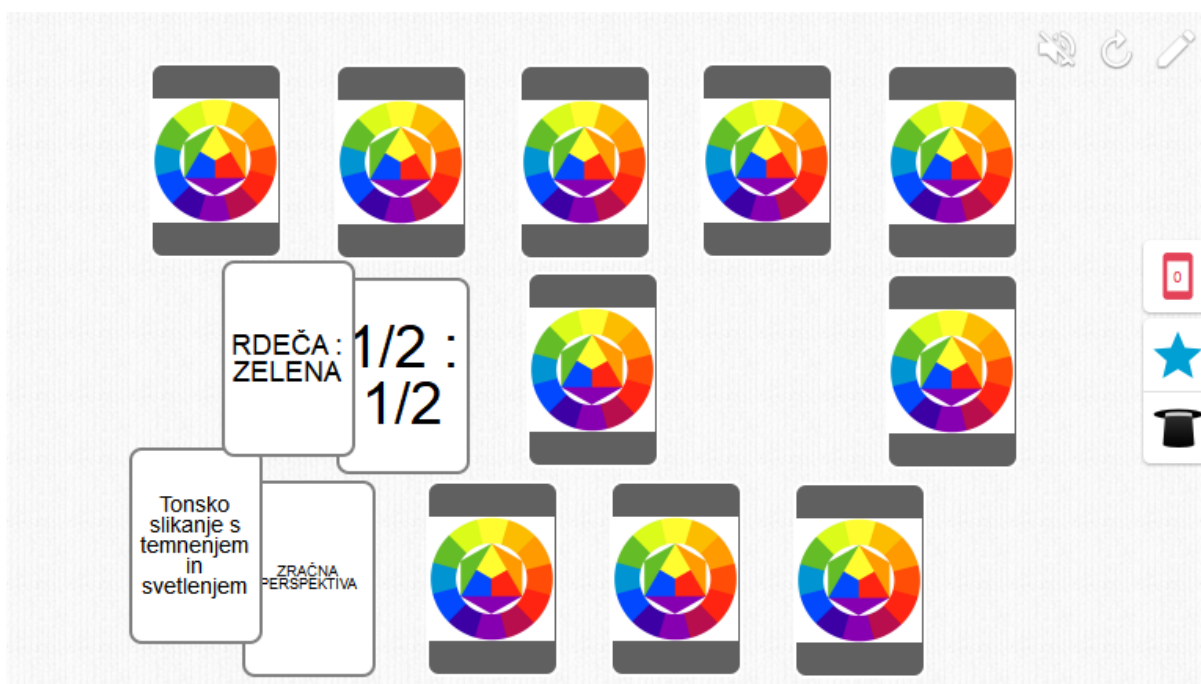





SMART LAB: Flip Out

Flip Out karte učijo korespondenco med spominom in besednjakom. Uporabite lahko toliko kartic kot želite in uporabite različne teme.


Več si lahko ogledate v [videu](#).



Nasvet

- Z gumbom za zvok  vklopite ali izklopite zvok aktivnosti.
- Za ponovni zagon trenutne aktivnosti uporabite gumb .
- Z gumbom za urejanje dejavnosti  odprete pojavno okno za urejanje dejavnosti.

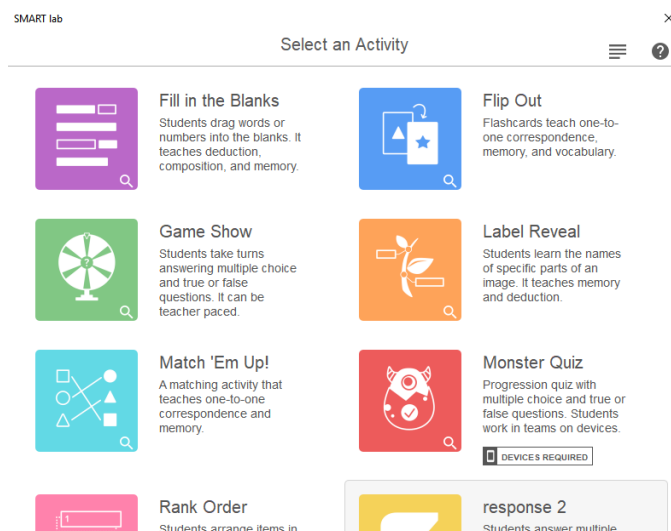
Dodajanje aktivnosti Flip Out


1. Odprite SMART lab s pritiskom na ikono  v orodni vrstici SMART Notebook. Odpre se okno za ustvarjanje aktivnosti.

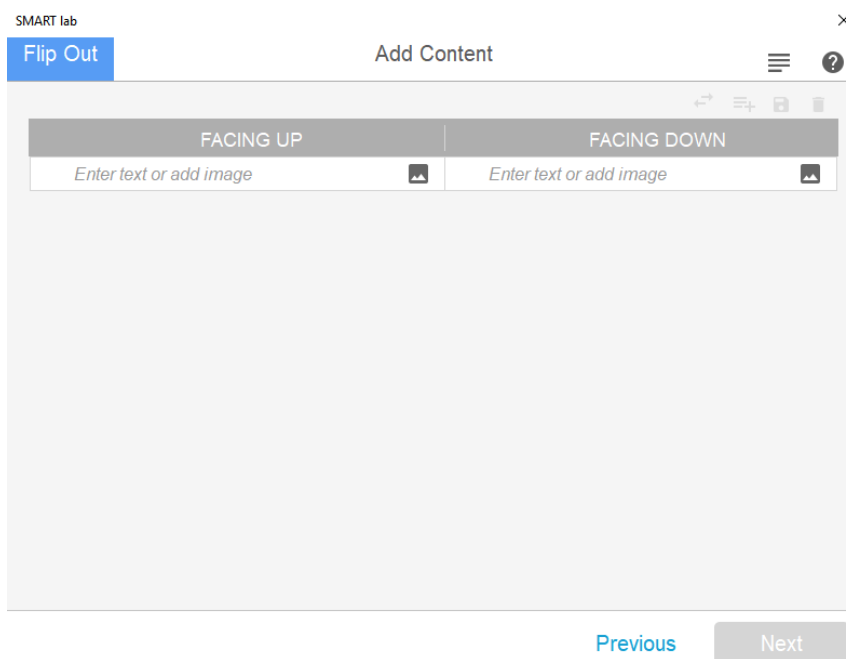
SMART lab Flip Out


Inovatio d.o.o., Ulica heroja Bračiča 6, 2000 Maribor

T: 02/828 00 53 E: contact@inovatio.si W: www.inovatio.si





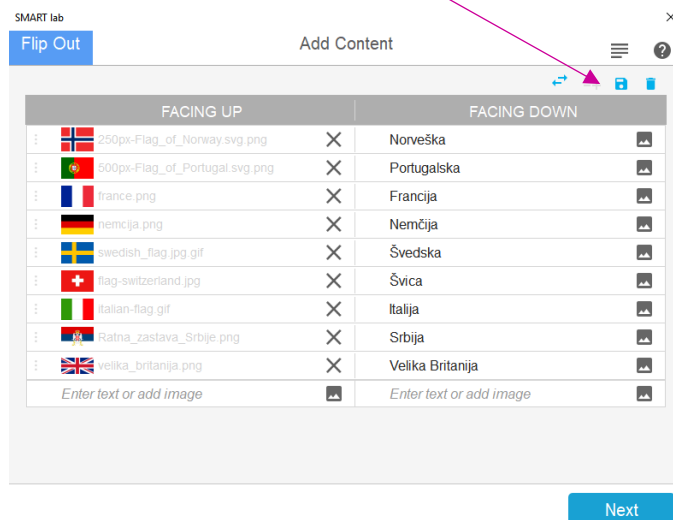
2. Poiščite aktivnost **Flip Out** in pritisnite na ikono aktivnosti . Odpre se pogovorno okno za dodajanje vsebine.



3. Vnesite besedilo ali pritisnite ikono , da dodate sliko. Elementi v kategoriji Facing Up bodo vidni na zgornji strani kart in elementi v kategoriji Facing Down na spodnji strani kart. Ustvarite lahko ujemajoče pare iz obeh strani kart, ali pa v kategoriji Facing Up uporabite enake elemente, da ustvarite igro spomina.

Opomba

Če pritisnete na ikono shrani  lahko shranite vsebino in jo z ikono  odprete v kateri drugi aktivnosti iz SMART lab ali SMART Response 2 in izdelate drugo aktivnost z enakimi vprašanji.

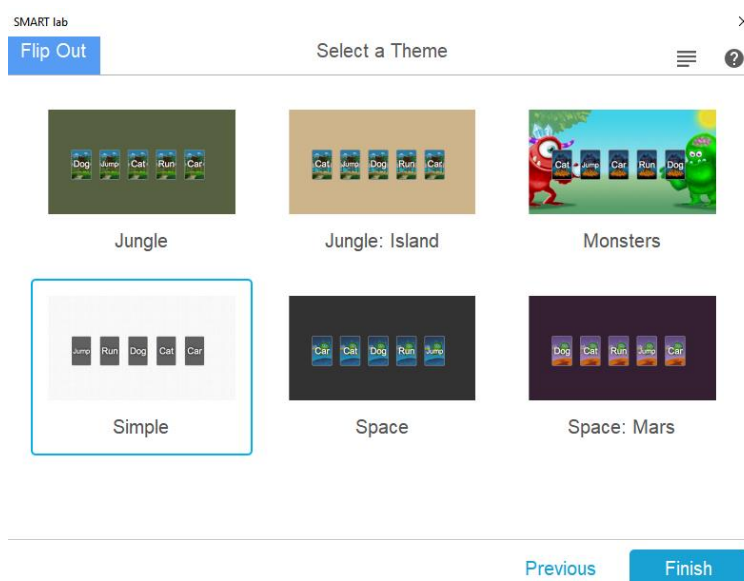


Opomba

Ustvarite lahko toliko kart kot jih želite. Če jih boste ustvarili več kot 12, bodo ostale karte postavljene na svežnju kart v sredini.

4. Pritisnite »Next«.

Odpre se pogovorno okno za izbiro teme.



5. Izberite temo. Tema, ki je izbrana je označena z modrim okvirčkom.

SMART lab Flip Out

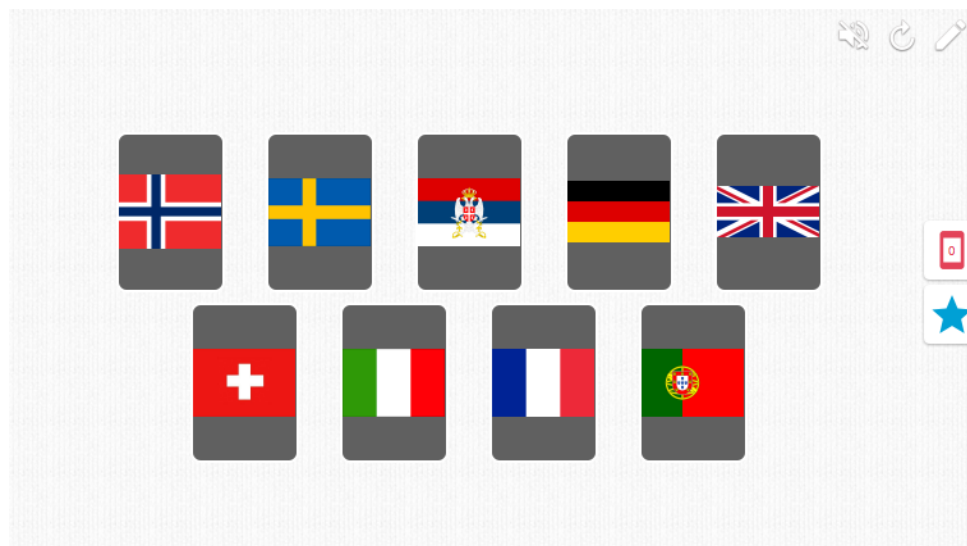
Inovatio d.o.o., Ulica heroja Bračiča 6, 2000 Maribor

T: 02/828 00 53 E: contact@inovatio.si W: www.inovatio.si

6. Ko ste končali izberite »Finish«.


Po nekaj trenutkih se bo **aktivnost Rank Order** naložila in bo pripravljena na uporabo.

7. Po želji lahko dodate tudi elemente igre, ki so opisani spodaj.

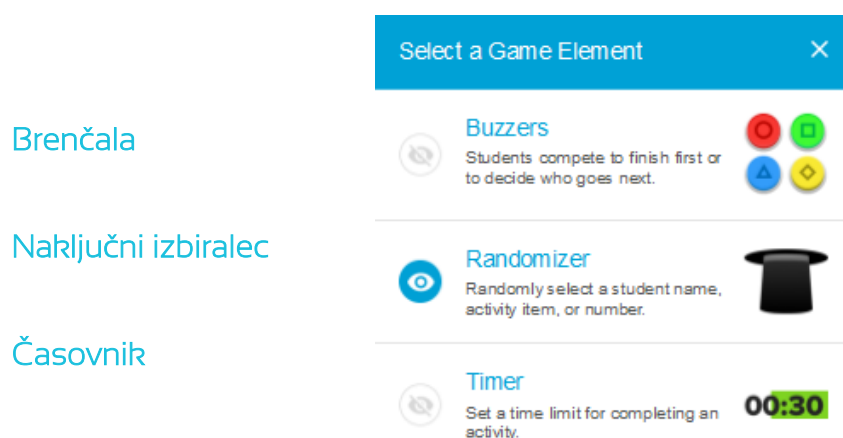




8. Učenci odkrivajo kaj je drugi strani karte. Na primeru na sliki ugotavljajo kateri državi pripada zastava.

Dodajanje elementov igre

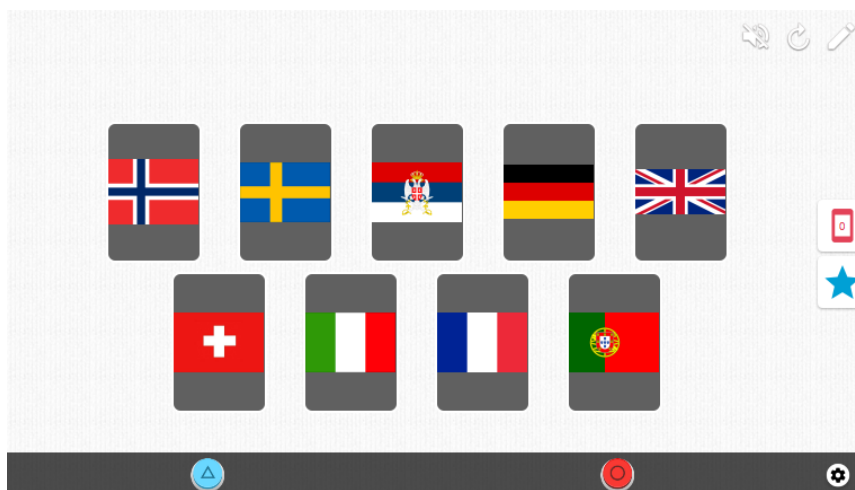
1. Če želite dejavnosti dodati brenčalo, časovnik ali naključnega izbiralca, pritisnite .


Odpre se okno za izbiro elementov igre.

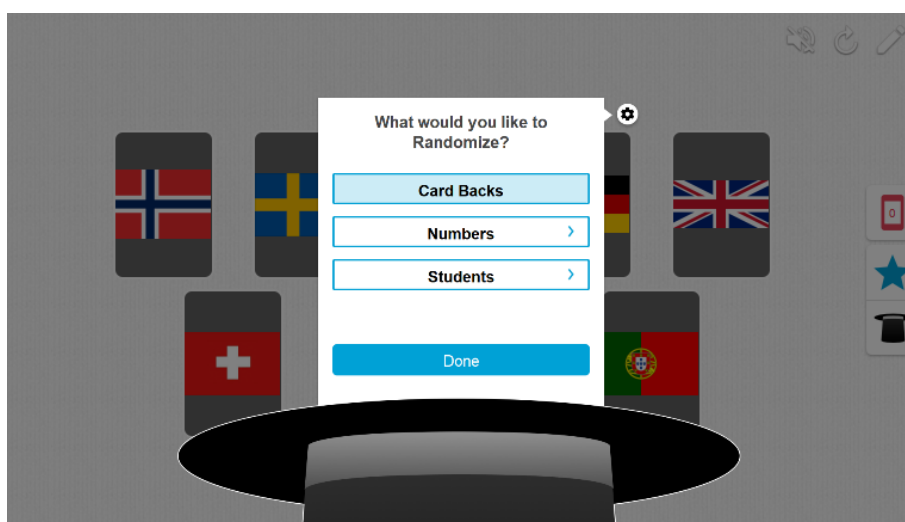


S pritiskom  lahko vedno omogočite ali onemogočite upravljanje tega elementa igre .

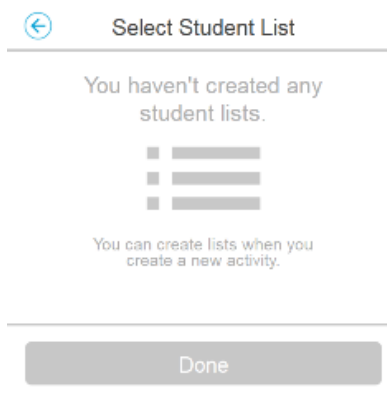
2. Če ste izbrali **brenčala**, se vam v dani aktivnosti pojavijo gumbi brenčal.



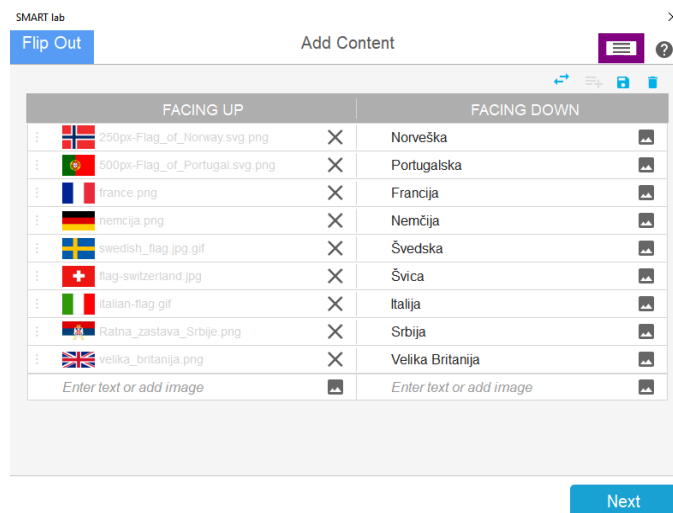
Če ste izbrali **naključnega izbiralca** se vam pojavi podokno, kjer izberete kaj želite naključno izbirati (kategorije, predmete, številke ali učence oz. dijake). Če želite vmes spremeniti element, ki ga naključno izbirate, pritisnite na ikono za nastavitve  in pojavilo se vam bo to okno.




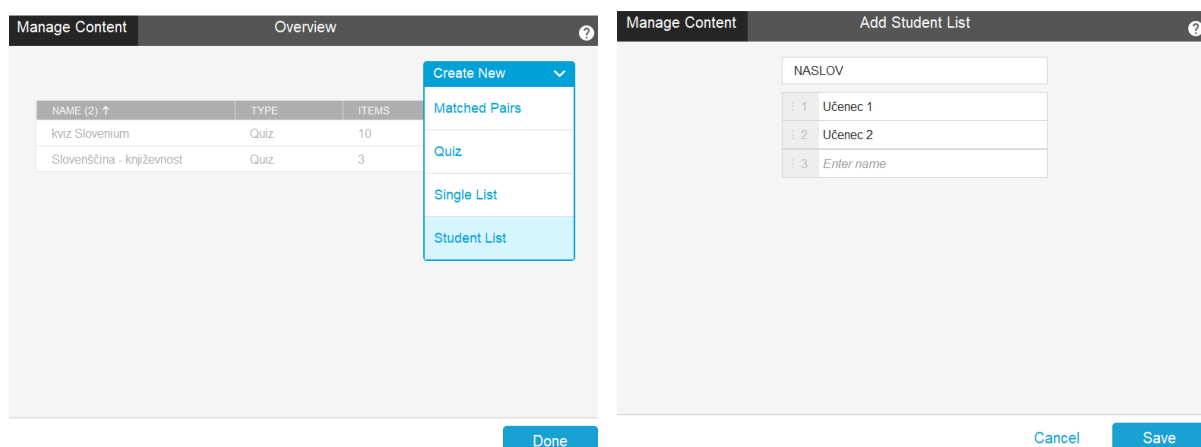
Če izberete slednje, morate predhodno vstaviti seznam učencev/dijakov. V nasprotnem primeru se vam pojavi naslednje okno.



V tem primeru se vrnete v nastavitve aktivnosti . Odpre se vam okno za urejanje aktivnosti.




V zgornjem desnem kotu izberite ikono  za upravljanje vsebine an izberite »Create New« nato pa »Student List« oz seznam učencev/dijakov.

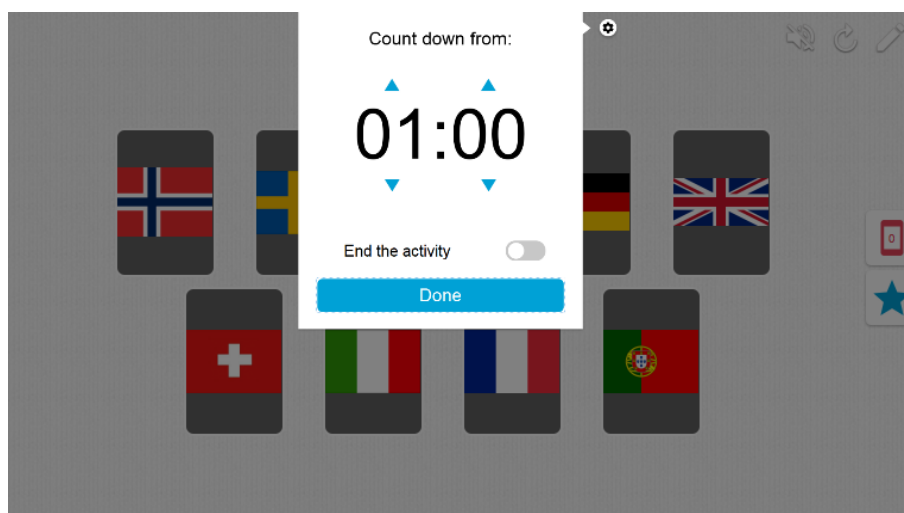


Vpišite ime razreda ter imena učencev ter pritisnite »Save«.

Ko boste odprli naključnega izbiralca boste lahko izbrali seznam, ki ste ga vstavili.



Če ste izbrali **časovnik**, se vam le ta pojavi v zgornjem robu aktivnosti. S pritiskom na ikono za nastavitve  lahko nastavite čas.

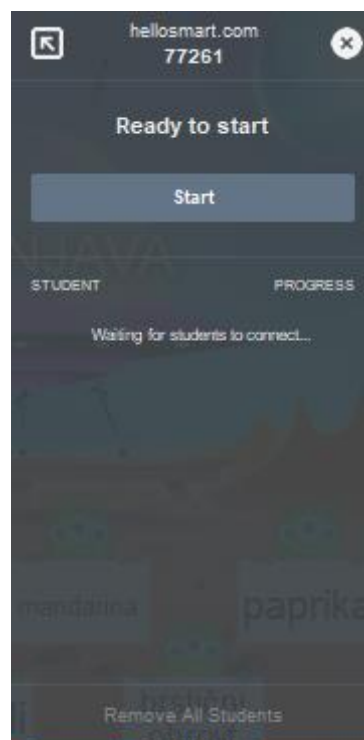
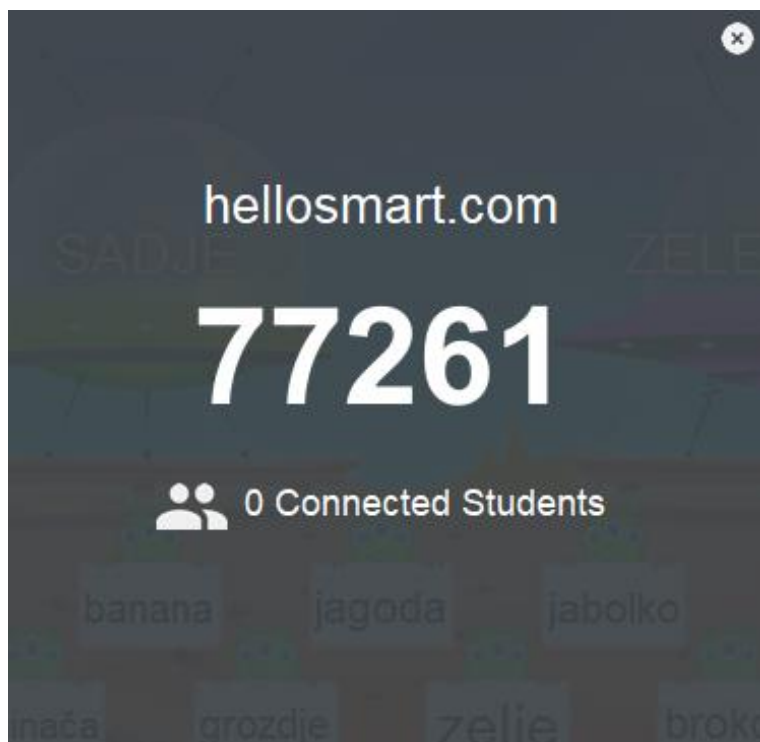
Prav tako lahko vključite možnost, da se aktivnost konča po pretečenem času.



Sodelovanje pri aktivnosti na drugih napravah

Učenci lahko pri aktivnosti sodelujejo individualno ali v skupinah. Tako lahko za sodelovanje uporabijo tudi svoje ali šolske naprave (računalnik, tablica, telefon). Pojavi se pogovorno okno, ki prikazuje url naslov classlab.com, ki ga bodo učenci vnesli v brskalnik naprave in vpisali generirano identifikacijsko številko aktivnosti.

1. Pritisnite na ikono . V primeru, da ste se vpisali s SMART računom, se vam pojavi naslednje okno z vašo identifikacijsko številko. Če želite identifikacijsko številko povečati, pritisnite ikono .

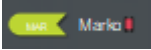


2. Pritisnite »Start«.

Ko se učenci pridružijo aktivnosti, lahko preverite koliko učencev je pridruženih aktivnosti. Prav tako lahko izbrišete celoten seznam učencev tako, da izberete »Remove All Students«.



Opombi

- Več o tem kako se učenci pridružijo aktivnosti si lahko ogledate v **TRIKU IN NASVETU** Kako najbolje izkoristiti SMART Learning Suite Online v poglavju **Kako se učenci pridružijo aktivnosti**
- Rdeči kvadrateg ob imenu na seznamu učencev  pomeni, da naprava trenutno ni povezana.