



SMART Table® 3.1 software og SMART Table Værktøj 2.6

Brugervejledning

SMART®

Produktregistrering

Hvis du registrerer dit SMART-produkt, giver vi dig besked, når der er nye funktioner og softwareopgraderinger.

Registrer online på smarttech.com/registration.

Gem følgende oplysninger, hvis du skulle få brug for at kontakte SMART Support.

Serienummer:

Købsdato:

Meddelelse om varemærker

SMART Table, SMART Board, SMART Notebook, SMART Document Camera, SMART Sync, SMART Exchange, smarttech, SMART-logoet og alle SMART-sloganer er varemærker eller registrerede varemærker, der tilhører SMART Technologies ULC i USA og/eller andre lande. Windows er enten et registreret varemærke eller et varemærke tilhørende Microsoft Corporation i USA og/eller andre lande. Mac, Mac OS og OS X er varemærker tilhørende Apple Inc., der er registreret i USA og andre lande. Intel, Intel Core og Pentium er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Intel Corporation eller dets datterselskaber i USA og andre lande. Alle andre tredjepartsprodukter og firmanavne kan være varemærker tilhørende deres respektive ejere.

Meddelelse om copyright

© 2013 SMART Technologies ULC. Alle rettigheder forbeholdes. Intet i denne publikation må gengives, overføres, kopieres, lagres i et søgesystem eller oversættes til et andet sprog i nogen form eller på nogen måde uden forudgående skriftlig tilladelse fra SMART Technologies ULC. Oplysningerne i denne vejledning kan ændres uden varsel og skal ikke betragtes som en forpligtelse fra SMARTs side.

Dette produkt og/eller brug deraf er omfattet af et eller flere af følgende amerikanske patenter. www.smarttech.com/patents

10/2013

Vigtige oplysninger



ADVARSEL

- Manglende overholdelse af de installationsinstruktioner, som leveres med det samarbejdsbaserede SMART Table® indlæringscenter, kan medføre person- og produktskade.
- Kontrollér, at eventuelle ledninger, der går over gulvet hen til SMART-produktet, er ordentligt bundtet og markeret for at forhindre, at nogen snubler over dem.
- Kontrollér, at der er en stikkontakt i nærheden af SMART-produktet, og at den altid er lettilgængelig, når produktet er i brug.
- Hvis der er hjul på bordet, skal du låse dem, før du lader børn bruge bordet.
- Hverken børn eller voksne må klatre på bordet. Hvis der klatres på bordet, kan det medføre person- og produktskade.
- For at reducere risikoen for brand eller elektrisk stød må SMART-produktet ikke udsættes for regn eller fugt.



FORSIGTIG

- Anbring ikke kabler, kasser eller andre genstande oven på bordet. Dette kan ridse overfladen.
- Hvis SMART-produktet bliver vådt, skal det være helt tørt, før det tændes.



VIGTIGT

- Betjen ikke projektoren i det samarbejdsbaserede SMART Table 230i indlæringscenter i miljøer, der ligger højere end 3.000 m (10.000 fod) over havet.
- Bordoverfladen reagerer ikke på berøring, før computeren er færdig med at starte op. Vent 30-60 sekunder, efter du har tændt bordet, før du rører ved overfladen.
- Inden du rengør bordet, skal det slukkes, så du ikke uforvarende starter programmer op, når du tørrer overfladen af.
- Anbring ikke tastaturer, museenheder eller andre genstande oven på den berøringsfølsomme overflade. Kameraet kan fortolke disse genstande som berøringer, hvis de anbringes på den berøringsfølsomme overflade.

VIGTIGE OPLYSNINGER

- Dette produkt indeholder litium-knapcellebatterier i computeren og i fjernbetjeningen (perkloratmateriale – der kan være særlige krav til håndtering).



Indhold

Vigtige oplysninger	i
Kapitel 1: Kom godt i gang	1
Lidt om denne vejledning	2
Om dit bord	2
Sådan fungerer SMART Table-softwaren	3
Navigering i SMART Table Aktiviteter	3
Indledende opsætning i Lærer-tilstand	4
Om programmer	10
Brug af Scrapbog	16
Brug af Symphony	17
Kapitel 2: Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj	23
SMART Table Værktøj – computerkrav	24
Installation af SMART Table Værktøj-softwaren	25
Opdatering af SMART Table Værktøj-softwaren	26
Brug af SMART Table Værktøj-softwaren	27
Oprettelse af aktivitetspakker	31
Tilpasning af programmer	34
Kapitel 3: Arbejde med SMART Table	71
Brug af menuen Aktivitetspakker	71
Opdatering af SMART Table-softwaren	78
Kapitel 4: SMART Sync-software og dit bord	83
Om SMART Sync administrationssoftware til klasseværelser	83
Brug af SMART Sync-software med dit bord	83
Før du bruger SMART Sync-software sammen med dit bord	84
Bilag A: Procedurer for SMART Table 230i	89
Orientering af overfladen	89

Kapitel 1

Kom godt i gang

Lidt om denne vejledning	2
Om dit bord	2
Sådan fungerer SMART Table-softwaren	3
Navigation i SMART Table Aktiviteter	3
Elev-tilstand	3
Lærer-tilstand	3
Skift af tilstand	4
Brug af et USB-drev	4
Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand uden et USB-drev	4
Indledende opsætning i Lærer-tilstand	4
Tilslutning af bordet til internettet	5
Kalibrering af det samarbejdsbaserede SMART Table 442i indlæringscenter	5
Valg af hvordan aktivitetspakkebilleder vises	6
Valg af sprog	8
Angivelse af antal elever	8
Justering af højttalerlydstyrke	8
Om programmer	10
Programstart og -lukning	10
Farvelade	11
Medier	11
Hentning af billeder fra dit SMART Document Camera	12
Flere Valgmuligheder	12
Varme Steder	13
Addition	13
Addition Plus	13
Varme Pladser	13
Puslespil	14
Afgræns Det	14
SMART Notebook	14
Image Reveal	15
Brug af Scrapbog	16
Præsentationstilstand	17
Brug af Symphony	17
Instrumenter	18
Nodesystemvisning	18
Navigationspanel	19
Brug af metronomen	20

Musikervalg	21
-------------------	----

Denne vejledning er skrevet til lærere og programudviklere. Den er en introduktion til SMART Table-software og forklarer, hvordan softwaren bruges og tilpasses efter den indledende opsætning.

Lidt om denne vejledning

Oplysningerne i denne vejledning gør sig gældende for SMART Table 442i og 230i samarbejdsbaserede indlæringscentre.



BEMÆRK

Du kan finde oplysninger om opsætning af SMART Table samarbejdsbaseret indlæringscenter eller dets tilbehør i de relevante installationsinstruktioner og hardwarevejledningen til din bordmodel.

Model	Installationsvejledning	Hardwarevejledning
442i	SMART Table 442i installationsinstruktioner (smarttech.com/kb/170315)	SMART Table 442i hardwarebrugervejledning (smarttech.com/kb/170308)
230i	SMART Table 230i installationsinstruktioner (smarttech.com/kb/141081)	SMART Table 230i hardwarebrugervejledning (smarttech.com/kb/141190)

Om dit bord

Dit bord har en trykfølsom overflade. Ved at røre ved overfladen kan elever oprette, vælge, flytte og ændre størrelsen på digitale objekter. Flere elever kan røre ved overfladen samtidigt. Dette opmuntrer til samarbejde, idet eleverne lærer og leger sammen.

Med en Wi-Fi®-netværksforbindelse til en computer med SMART Sync™ administrationssoftware til klasseværelser kan lærere observere elevernes aktiviteter på bordpladen på afstand, overtage styringen med bordet og opsamle og udskrive billedet på bordpladen.

SMART Table-softwaren består af interaktive programmer, læringsaktiviteter og undervisningsspil. Du kan også downloade aktivitetspakker og programmer til SMART Table fra SMART Exchange™ websiten (exchange.smarttech.com) og tilpasse aktiviteterne ved hjælp af SMART Table Værktøj. Installer og kør værktøjet på din computer, og overfør derefter dine aktivitetspakker ved hjælp af et USB-drev eller SMART Sync-software.

Du kan også tilslutte dit bord til internettet og derefter downloade enhver af de SMART Table-aktivitetspakker, som er tilgængelige på SMART Exchange-websiten, direkte til bordet.

Bordet kan bruges sammen med andre SMART-produkter, bl.a. SMART Document Camera™ og SMART Notebook™ samarbejdsbaseret læringssoftware, som en del af en samlet undervisningsløsning. Du kan f.eks. præsentere eleverne for et nyt begreb på et interaktivt SMART Board® whiteboard og derefter bede dem om at studere konceptet nærmere ved hjælp af det samarbejdsbaserede SMART Table indlæringscenter.

Sådan fungerer SMART Table-softwaren

Computeren kører SMART Table-softwaren, computerens skærm vises på bordets overflade, højttalerne afspiller lyden fra computeren, og adskillige kameraer registrerer, når eleverne rører ved overfladen. Tilsammen gør disse komponenter det muligt for eleverne at arbejde med SMART Table-softwaren.



BEMÆRK

Se *Opdatering af SMART Table-softwaren* på side 78 for at få oplysninger om, hvordan du kontrollerer, hvilken softwareversion der er installeret på din bordcomputer, og hvordan du downloader og installerer den nyeste version af SMART Table-softwaren.

Navigering i SMART Table Aktiviteter

SMART Table Aktiviteter er den primære software til SMART Table samarbejdsbaseret læringscenter. Den starter automatisk, når du tænder bordet. Menuen SMART Table Aktiviteter har to tilstande: Elev og Lærer.

Elev-tilstand

Elev-tilstand er standardtilstanden. Her kan eleverne starte programmer, som er specielt udviklet til børn i de små klasser.

Lærer-tilstand

Du kan udføre følgende i denne tilstand:

- Angiv antallet af elever
- Kalibrer overfladen.
- Få adgang til egenskabsmenuen Stræk eller Skalér, samt sprogmenuen.
- Synkroniser og vælg aktivitetspakker og programmer.
- Få adgang til SMART Exchange-websiten for at downloade aktivitetspakker direkte til bordet.
- Fuldfør andre konfigurationsopgaver som beskrevet i denne vejledning.

Skift af tilstand

Der er to metoder til at skifte imellem Elev-tilstand og Lærer-tilstand.

Brug af et USB-drev

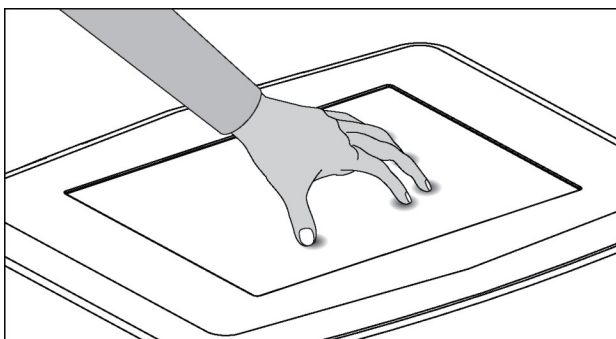
Lærer-tilstand vises, når du tilslutter et USB-drev til et af USB-stikkene på ydersiden af bordet. Afslut Lærer-tilstand ved at fjerne USB-drevet.


Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand uden et USB-drev

Du kan også skifte fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand uden at isætte et USB-drev.

Sådan skifter du fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand uden et USB-drev

1. Hold fem fingre stille på midten af bordet.



Efter ca. 10 sekunder vises ikonet med *tandhjul*  i et af hjørnerne af bordet.

2. Tryk med en finger på midten af bordet, mens du trykker på ikonet med *tandhjul*  med den anden hånd.

Menuen skifter til Lærer-tilstand.

3. Tryk på ikonet med *tandhjul*  igen for at vende tilbage til Elev-tilstand.

Indledende opsætning i Lærer-tilstand

I Lærer-tilstand kan du udføre følgende:

- Kalibrer bordet.
- Få adgang til egenskabsmenuen Stræk eller Skalér.
- Vælg det sprog, som Lærer- og Elev-tilstandsmenuerne vises i.
- Angiv antallet af elever og juster højttalerlydstyrken, før elever bruger bordet.



BEMÆRK

Oplysninger om orientering af overfladen på SMART Table 230i samarbejdsbaseret indlæringscenter findes i *Orientering af overfladen* på side 89.

Tilslutning af bordet til internettet

Tilslutning af bordet til internettet giver dig mulighed for at opdatere bordets software og downloade aktivitetspakker direkte fra SMART Exchange.

Sådan tilsluttes bordet til internettet ved brug af en trådløs forbindelse



BEMÆRK

Du kan få oplysninger om brug af et netværkskabel til at tilslutte et SMART Table 442i til internettet i smarttech.com/kb/170308. Du kan få oplysninger om brug af et netværkskabel til at tilslutte et SMART Table 230i til internettet i smarttech.com/kb/170383.

1. Tænd for bordet.

Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.

2. Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på forrige side.

3. Tryk på X'et i hjørnet for at afslutte bordcomputers skrivebord.

Der vises en meddelelse, som spørger, om du vil afslutte computerskrivebordet.

Tryk på **Ja**.

4. Klik på **Start** og indtast derefter **winver** i søgefeltet.

5. Vælg winver.exe-filen og tryk derefter på ENTER.

Detaljer om din bordcomputers operativsystem vises.

6. Gå til support.microsoft.com og søg efter hjælpeemnet *Vise og oprette forbindelse til tilgængelige trådløse netværk*. Følg instruktionerne for at færdiggøre tilslutning af bordet med et trådløst lokalnet.

Kalibrering af det samarbejdsbaserede SMART Table 442i indlæringscenter

Hver gang du bruger SMART Table Aktiviteter, og du eller en elev rører ved bordets overflade, burde der vises en hvid prik direkte under trykpunktet. Hvis prikken ikke passer med trykpunktet, kan det være nødvendigt at kalibrere bordet.



BEMÆRKNINGER

- Størrelsen og faconen på den hvide prik afhænger af typen og størrelsen på kontakten.
- Se *Orientering af overfladen* på side 89 for at få oplysninger om orientering af det samarbejdsbaserede SMART Table 230i indlæringscenter.

Sådan kalibreres bordet

1. Tænd for bordet.

Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.

2. Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på side 4.

3. Tryk på **Kalibrer**.

Bordet viser en meddelelse, som beder dig om at bekræfte, at du vil kalibrere skærmen.

Tryk på **Ja**.

4. Tryk på midten af sigtekornet, indtil det skifter til rødt, og gå videre til den næste position. Gentag dette trin for hvert sigtekorn.

Skærmen skifter til det andet kalibreringsskærmbillede, og der vises et gitter.

Der vises et eksempel et kort øjeblik, for at demonstrere hvordan man tegner på tværs af skærmen for at kalibrere overfladen.

5. Brug din finger til at tegne en spiral vandret på tværs af gitteret.

Når du tegner, er blækket blå. Efterhånden som du gør hver firkant færdig, skifter firkanten farve til grøn.

Når alle firkanterne er grønne, vises der en statuslinje.

Når statuslinjen er fuld, skifter skærmen til Lærer-tilstand, og et roterende hjul vises i 20 sekunder.

Når det roterende hjul forsvinder, er bordet kalibreret.

Valg af hvordan aktivitetspakkebilleder vises

Billeder i en aktivitetspakke kan optimeres til visning på bord med et andet formatforhold end det aktuelle bord. Du kan bruge valget Stræk eller Skalér i bordets Lærer-tilstand til at strække eller skalere billedet.

Oplysninger om hvordan forskellige versioner af SMART Table Værktøj optimerer billeder i en aktivitetspakke findes i *Hvordan SMART Table Værktøj optimerer billeder* på side 34.

Benyt følgende procedure til at vælge, hvordan bordet viser en aktivitetspakkes billeder.

Sådan vælger du, hvordan en aktivitetspakkes billeder vises

1. Tilslut USB-drevet til bordet.

ELLER

Følg proceduren i *Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand uden et USB-drev* på side 4.

Menuen skifter fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand.

KAPITEL 1

Kom godt i gang



- Tryk på **Indstillinger**.

Indstillingssiden vises.



- Sørg for, at fanebladet **Skærm** er valgt.

Følgende billedvisningsvalg vises afhængig af din bordmodel.

SMART Table 442i samarbejdsbaseret indlæringscenter

Visningsvalg	Beskrivelse
	Billeder, som er optimeret for SMART Table 230i samarbejdsbaseret indlæringscenter, strækkes til at passe til målene på SMART Table 442i samarbejdsbaseret indlæringscenter.
	Det originale formatforhold på billeder, der er optimeres til det samarbejdsbaserede SMART Table 230i indlæringscenter, bevares ved at vise sorte bjælker.

SMART Table 230i samarbejdsbaseret indlæringscenter

Visningsvalg	Beskrivelse
	Billeder, som er optimeret til det samarbejdsbaserede SMART Table 442i indlæringscenter, strækkes til at passe til målene på det samarbejdsbaserede SMART Table 230i indlæringscenter.
	Det originale formatforhold på billeder, der er optimeres til det samarbejdsbaserede SMART Table 442i indlæringscenter, bevares ved at vise sorte bjælker.

- Foretag et visningsvalg og tryk derefter på **OK**.

KAPITEL 1

Kom godt i gang

Valg af sprog

Du vælger det sprog, som menuerne i både Lærer- og Elev-tilstand skal vises på, når du installerer SMART Table-softwaren. Sproget kan ændres i Lærer-tilstand, når softwaren er installeret.

Sådan vælger du sproget

1. Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på side 4.
2. Tryk på **Indstillinger**.
Indstillingssiden vises.
3. Tryk på fanen **Sprog**.
4. Vælg et sprog på listen, og tryk derefter på **OK**.

Angivelse af antal elever

Bordet kan reagere på input fra op til otte elever ad gangen. Inden eleverne bruger bordet, skal du angive det antal elever, der skal bruge bordet. Dette ændrer flere indstillinger i SMART Table Aktiviteter. Hvis du f.eks. angiver tre elever, vil spørgsmål i Flere Valgmuligheder kræve tre svar.

Sådan angiver du antallet af elever

1. Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på side 4.
2. I kontrolelementet *Elever i alt* skal du trykke på + for at øge antallet af elever eller - for at mindske antallet.

Justering af højttalerlydstyrke

Du kan justere lydstyrken på bordets højttalere, så lydniveauet er behageligt i mange forskellige miljøer.

TIP

Det samarbejdsbaserede SMART Table 442i indlæringscenter har fire USB-stik, som kan bruges til at tilslutte hovedtelefoner til bordet. Det samarbejdsbaserede SMART Table 230i indlæringscenter har to USB-stik, som kan bruges til at tilslutte hovedtelefoner til bordet.

KAPITEL 1

Kom godt i gang

Sådan justerer du højttalerlydstyrken

1. Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på side 4.
2. Drej ikonet **Lydstyrke** med uret for at skrue op for lyden eller mod uret for at skrue ned for lyden.



BEMÆRK

Tryk på det lille højttalersymbol på kanten af ikonet for at afbryde lyden eller slå den til igen.

Om programmer

SMART Table Værktøj indeholder følgende programmer:

- Farvelade
- Medier
- Flere Valgmuligheder
- Varme Steder
- Afgræns Det
- Image Reveal
- Addition
- Addition Plus
- Varme Pladser
- Puslespil
- Scrapbog
- Symphony
- SMART Notebook

SMART Table-software inkluderer også de fleste af disse programmer.

Du kan tilpasse disse programmer og føje andre programmer til din aktivitetspakke ved hjælp af SMART Table Værktøj.


Programstart og -lukning


Sådan starter du et program


Tryk på et programikon, når Elev-tilstand er aktiv.

Programmet starter.

Sådan lukker du et program for at vende tilbage til menuen


1. Tryk på .

Knappen  flyttes til et andet hjørne.

2. Gentag det forrige trin for hver  knap, der vises.



BEMÆRK

Det maksimale antal af  knapper er fire.

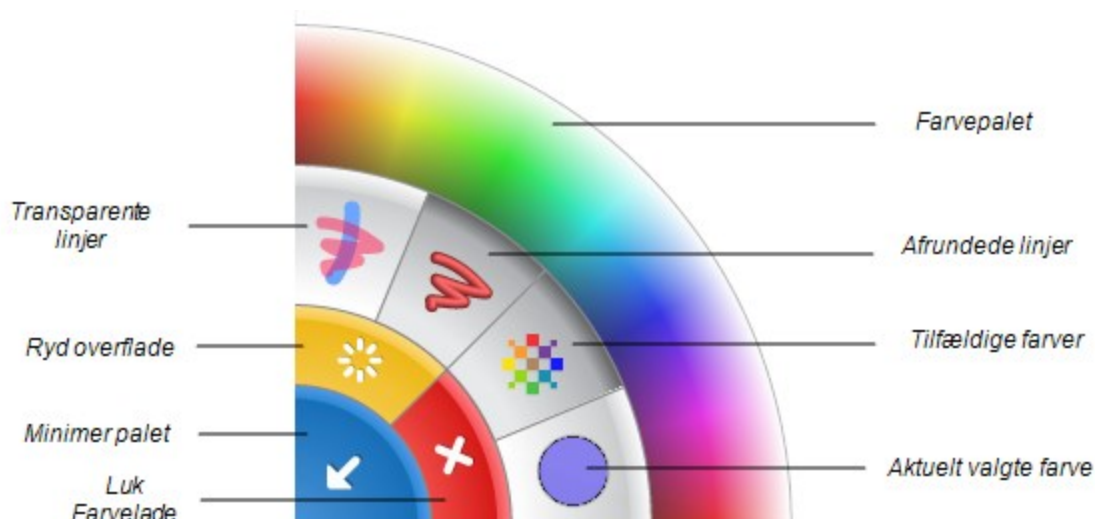
KAPITEL 1

Kom godt i gang

Farvelade

I dette virtuelle fingermalingsprogram vælger eleverne farver og effekter på paletten.

Eleverne kan bruge op til fire paletter samtidigt. Hver palet er placeret i hvert sit hjørne af bordets overflade. Tryk på en palet for at åbne den. Ved hjælp af knapperne på paletten kan eleverne vælge farver og linjeeffekter, rydde skærmen og lukke Farvelade.

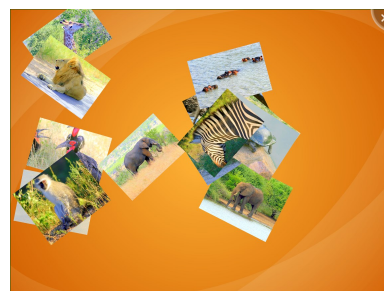


TIP

- Hver elev skal trykke på **Ryd overflade** 🌟 for at rydde hele overfladen og få vist det næste baggrundsbillede.
- Hver elev skal trykke på **Luk Farvelade** ✖ for at lukke Farvelade.
- Når én elev vælger en farve eller noget andet på en palet, gælder valget for alle elever.
- For at slette kan eleverne holde en finger eller knytnæve på bordets overflade, indtil der vises en cirkel rundt om den, hvilket tilkendegiver, at det er et viskelæder, og derefter trække cirklen hen over de områder, de vil slette.

Medier

I Medier interagerer eleverne med sæt af billeder og videoer. Eleverne diskuterer og lærer ved at trække og ændre størrelsen på billeder og videoer. Eleverne kan ændre størrelsen på et billede eller en video ved at placere en finger i et hjørne i henholdsvis venstre og højre side og trække udad for at øge størrelsen eller trække indad for at mindske størrelsen. Lærere kan bruge SMART Table Værktøj til at tilføje deres egne billeder og videoer eller importere billeder fra galleriet til programmet Medier.



KAPITEL 1

Kom godt i gang

Hentning af billeder fra dit SMART Document Camera

Eleverne kan bruge et SMART Document Camera til at hente billeder direkte ind i dette program, hvor de kan dreje og skalere dem ligesom andre billeder. Se *Hardwarevejledning til SMART Table 230i* (smarttech.com/kb/141190) for at få oplysninger om, hvordan du tilslutter et SMART Document Camera til bordet.

Sådan henter du billeder fra dit SMART Document Camera

1. Tryk på dokumentkameraikonet .

Der vises et billede med en række knapper i hver side af bordoverfladen.



2. Justér billedforstørrelsen ved hjælp af zoomknapperne.
3. Tryk på fluebenet.
Kamerabilledet vises på bordoverfladen.
4. Tryk på **X** for at lukke billedet.

Flere Valgmuligheder

I Flere Valgmuligheder arbejder eleverne sammen som et team og besvarer spørgsmål ved at trække svarene ind på midten af bordoverfladen. Du kan oprette dine egne spørgsmål som supplement til klassens pensum.

Hvert spørgsmål vises på midten af bordoverfladen, og de mulige svar er arrangeret i en cirkel rundt om det. Eleverne kan dreje spørgsmålsbilledet, så de alle kan læse det, og derefter vælge et svar ved at trække det hen til spørgsmålet.



Alt efter hvilke indstillinger du vælger, kræver programmet, at spørgsmålene besvares på forskellige måder. Du kan vælge, om eleverne skal besvare spørgsmålene korrekt for at gå videre til det næste spørgsmål, og derefter vælge en af følgende valgmuligheder.

- Alle eleverne skal være enige om et svar for at gå videre til det næste spørgsmål
ELLER
- Et flertal af eleverne skal være enige om et svar for at gå videre til det næste spørgsmål.

KAPITEL 1

Kom godt i gang

Varme Steder

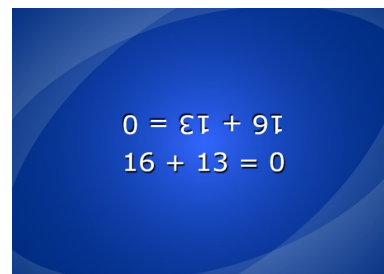
I Varme Steder skal eleverne sætte mærkater og billeder sammen ved at flytte mærkaterne hen til den gule prik på det rigtige sted på diagrammet. Når en elev placerer en mærkat på det rigtige sted, skifter mærkaten farve.

Når eleverne har identificeret alle delene på et diagram korrekt, viser Varme Steder den næste aktivitet.



Addition

I Addition arbejder eleverne sammen om at løse et tilfældigt matematikproblem (f.eks. $25 + 3$) ved at flytte visuelle objekter, f.eks. klodser eller mønter, ind på midten af overfladen eller ved at trykke på overfladen med fingrene i et par sekunder. Eleverne kan flytte en blok eller mønt ved at trække den hen over overfladen, eller de kan dreje den ved at placere en finger i hver sin side af blokken eller mønten og dreje fingrene.



Når eleverne løser et problem, viser Addition det næste matematikproblem.

Addition Plus

I Addition Plus skal eleverne svare på nogle bestemte sæt matematikspørgsmål ved hjælp af visuelle objekter, f.eks. blokke eller mønter. Eleverne kan flytte en blok eller mønt ved at trække den hen over overfladen.

Når eleverne løser et matematikproblem, viser Addition Plus det næste matematikproblem.



Varme Pladser

I Varme Pladser skal eleverne sortere mærkater og billeder ved at flytte dem hen til det rigtige område. Eleverne skal finde frem til det rigtige område og derefter trække mærkaten hen til området. Du kan aktivere eller deaktivere visuel tilbagemelding, som viser, når en mærkat eller et billede er i det rigtige område. Når eleverne har placeret alle mærkaterne og billederne i de korrekte pladser, viser Varme Pladser den næste aktivitet.

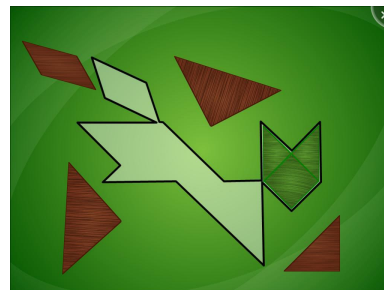


KAPITEL 1

Kom godt i gang

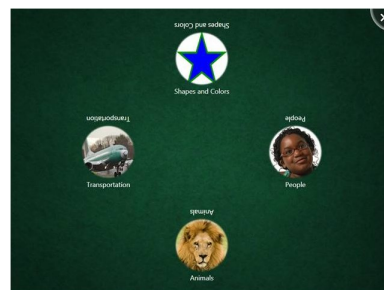
Puslespil

I Puslespil skal eleverne løse tangrammer ved at trække og dreje brikkerne til de rigtige steder. Brikkerne skifter farve, når eleverne placerer dem rigtigt. Når eleverne har placeret alle brikkerne korrekt, viser Puslespil en ny tangramopgave.



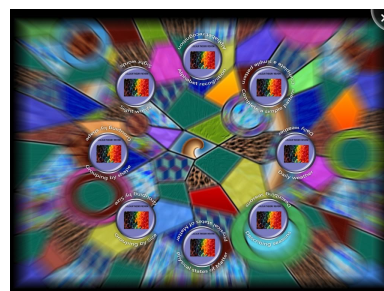
Afgræns Det

I Afgræns Det arbejder eleverne sammen om at formulere og stille spørgsmål om et hemmeligt kort for at finde ud af, hvad det er. Målet er at fjerne alle kortene undtagen det hemmelige kort for at afsløre, hvad det hemmelige kort er.



SMART Notebook

I dette program ser og arbejder eleverne med SMART Notebook-filer, der vises som lektioner på bordoverfladen. Eleverne vælger blandt maks. otte SMART Notebook-lektioner, som du angiver, når du opretter en aktivitetspakke. Hundrevis af forskellige SMART Notebook-lektioner er tilgængelige fra SMART Exchange-websiten, som du kan inkludere i dine aktivitetspakker.



Du kan nemt føje en SMART Notebook-lektion til en aktivitetspakke ved at gå til en lektion og vælge den. SMART Table Værktøj bruger automatisk den første side og filnavnet på SMART Notebook-lektionen til at oprette et ikon i menuen SMART Table Aktiviteter.

Eleverne åbner en SMART Notebook-lektion fra menuen SMART Table Aktiviteter. De kan derefter navigere rundt i en lektion ved at bruge pileknapperne i hvert hjørne af bordoverfladen. Eleverne kan også dreje SMART Notebook-lektionen 180 grader ved at trykke på en knap i hjørnemenuerne.



TIP

Bordets SMART Notebook-program understøtter mange berøringspunkter, således at flere elever kan interagere med indholdet samtidigt.

KAPITEL 1

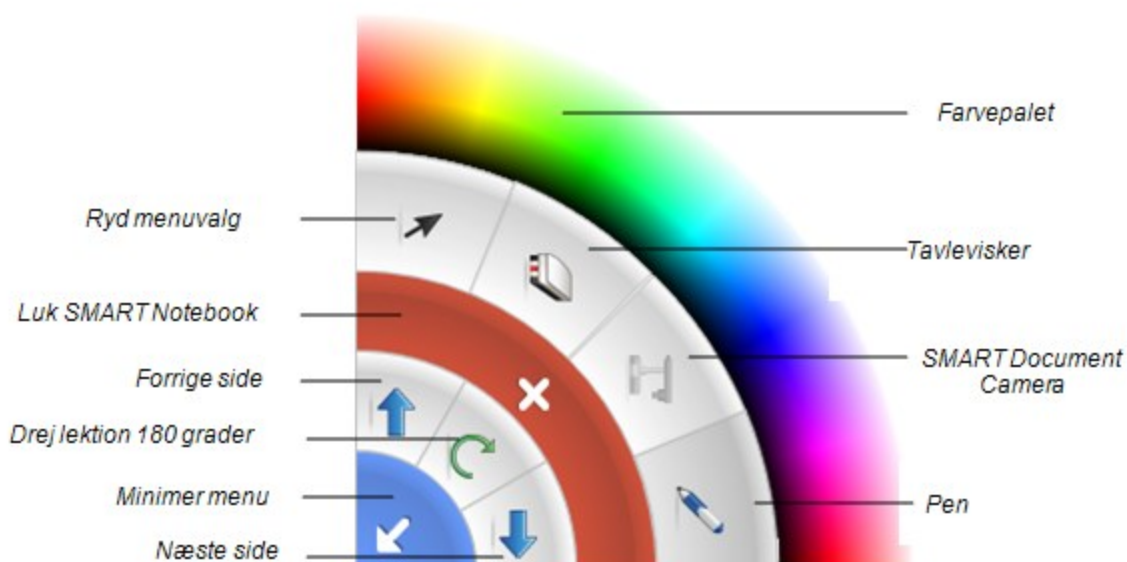
Kom godt i gang

Elever kan udvide hjørnemenueerne til at få adgang til et sæt redskaber. Tryk ganske enkelt på en hjørnemenu for at udvide den. Med værktøjerne i menuen kan eleverne bruge et pegeredskab, en pen med farvevælger, en tavlevisker og et SMART Document Camera, hvis der er et tilsluttet.



TIP

Eleverne kan tage billeder og importere dem til SMART Notebook-filer i realtid med et SMART Document Camera (se *Hentning af billeder fra dit SMART Document Camera* på side 12).



BEMÆRKNINGER


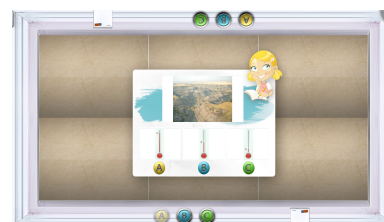
- Hver elev skal trykke på  for at lukke SMART Notebook-lektionen.
- Når én elev vælger en farve eller noget andet i en menu, gælder valget for begge åbne menuer.

Image Reveal

I Image Reveal besvarer elever spørgsmål for at vise et skjult billede på en flise ad gangen. Image Reveal indarbejder både multitryk og deling af viden.

Image Reveal gør det muligt for elever at samarbejde og svare på en række multiple-choice-spørgsmål inden for et valgt emneområde. Hvert rigtige svar afslører en del af et skjult billede, indtil det er helt synligt. Som et alternativ hertil kan elever på ethvert tidspunkt gætte, hvad det skjulte billede er, for at vinde spillet.



KAPITEL 1

Kom godt i gang

Elever har mulighed for at vælge et langt spil, hvilket maksimalt har 12 spørgsmål, eller et kort spil, som maksimalt har 6 spørgsmål.

Du kan tilpasse indhold, inklusive emneområde, skjult billede, spørgsmål og svar, og bruge billeder til at skræddersy spørgsmål og svar til elever, som ikke kan læse og skrive endnu.

Brug af Scrapbog


Elever kan oprette scrapbøger ved brug af tekst, blæk og billeder. Føj billeder til scrapbogen ved brug af SMART Document Camera til at hente billeder, ved at downloade billeder fra SMART Exchange-websiten eller ved at indlæse billeder fra et USB-drev.

Gem scrapbøger på et USB-drev eller på bordet. Eksportér en scrapbog som en PDF.

Sådan oprettes en tom scrapbog

1. Tryk på **Ny**.
2. Vælg en bogstil.



Sådan føjes blæk til scrapbogen


Tryk på  for at tegne eller skrive på et notat med sort, blå, rød eller grøn blæk.
Du kan også flytte og slette notatet.


Sådan føjes tekst til scrapbogen

Tryk på  for at åbne skærmtastaturet, så du kan indtaste tekst.


Sådan føjes billeder til scrapbogen

1. Tryk på  for at åbne for valg til billedimport.
2. Tryk på  for at tilføje et foto ved brug af SMART Document Camera.

Tryk på  for at downloade et foto fra SMART Exchange-websiten. Bordet skal have forbindelse til internettet for at kunne gøre dette. Se *Tilslutning af bordet til internettet* på side 5.

Tryk på  for at tilføje et foto, som er lagret på USB-drevet.

Sådan føjes sider til scrapbogen

1. Gå til den sidste side i scrapbogen.
2. Ned til højre trykker du på Tilføj side-ikonet .

KAPITEL 1

Kom godt i gang

Sådan slettes blæk, tekst eller billeder fra scrapbogen

Træk blækket, teksten eller billedet til papirkurven nederst i scrapbogen.

Sådan navigerer du igennem scrapbogen

Træk hjørnet af en side for at gå fremad eller baglæns igennem scrapbogen.

Sådan gemmes scrapbogen

Tryk på **Gem** for at gemme den åbne scrapbog på bordet eller på et USB-drev.

Sådan åbnes en gemt scrapbog

Tryk på **Åbn** for at åbne en scrapbog, som blev gemt på bordet eller på et USB-drev.

Sådan eksporteres scrapbogen som en PDF.

1. Åbn den scrapbog, som du vil eksportere.
2. Tryk på **Eksportér**.

Du kan gemme PDF'en på bordet eller på et USB-drev.



BEMÆRK

Vælg USB-drevet for at se PDF-filen på en anden enhed.

Præsentationstilstand

Når Scrapbog er i Præsentationstilstand, kan du ikke redigere tekst eller billeder.

Sådan aktiveres Præsentationstilstand

Tryk på det lukkede øje i midten af bogen for at gå i Præsentationstilstand.

Sådan forlader du Præsentationstilstand

Hvis du vil afslutte Præsentationstilstand og redigere indholdet, trykker du på det åbne øje i midten af bogen.

Brug af Symphony

Symphony gør det muligt for op til fire elever at spille musikinstrumenter på bordet og at indspille et musikpartitur. Elever kan vælge at spille et instrument, mens de læser musiknodesystem. Gem musikpartiturer på bordet eller på et USB-drev, og spil dem senere eller på andre enheder.

Op til tre elever kan bruge Symphony ad gangen på en SMART Table 230i-model. Det understøtter, at op til fire elever kan bruge Symphony ad gangen på en SMART Table 442i-model.

KAPITEL 1

Kom godt i gang

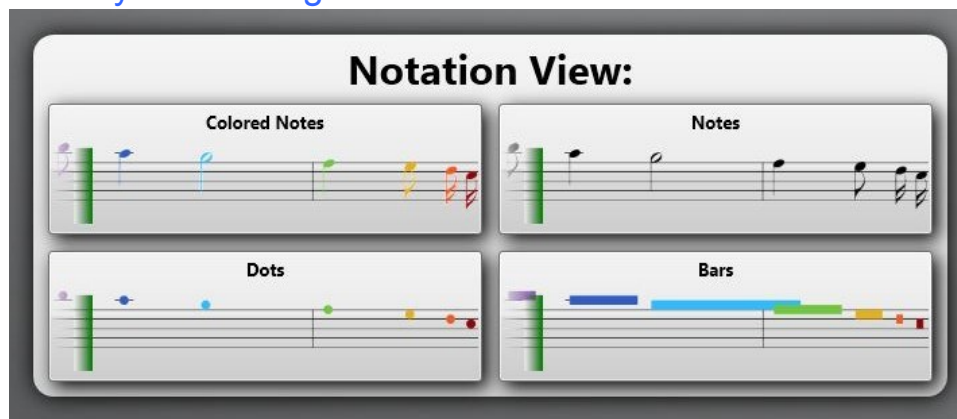
Instrumenter

Elever kan vælge imellem seks instrumenter:

- Xylofon
- Metallofon
- Marimba
- Klaver
- Håndbjælder
- Trommer

Xylofonen, metallofonen, marimbaen og klaveret har en et oktav- og to oktav-visning. Elever, som er nybegyndere med disse instrumenter, kan begynde med et oktav-visningen.

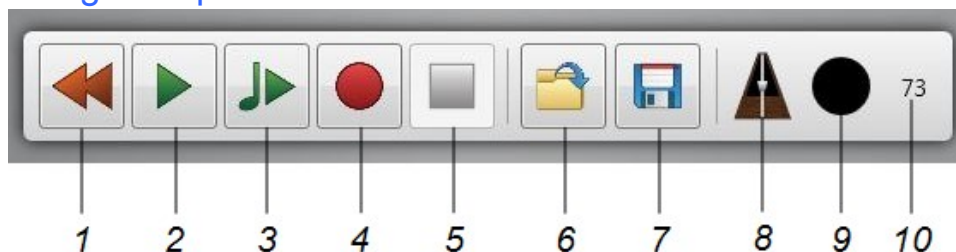
Nodesystemvisning




Symphony kan vise nodesystem på fire forskellige måder under Musikervalg. Du kan vælge et nodesystem, som passer til elevens færdighedsniveau.

Nodesystem	Noder
Prikker	Prikken repræsenterer starten på hver node. Prikkens farve svarer til noden på instrumentet.
Takter	Starten på takten repræsenterer starten på noden. Længden på hver takt repræsenterer længden på noden. Taktens farve svarer til tonen på instrumentet.
Farvede noder	Almindeligt nodesystem med farvede noder. Nodernes farve svarer til tonen på instrumentet.
Noder	Almindeligt nodesystem.

Navigationspanel



Navigationspanelet giver dig mulighed for at styre indspilning og afspilning, at gemme og åbne indspilninger og at indstille metronomen.

Nummer	Funktion	Beskrivelse
1	Tilbagespoling	Sætter underlægningsmusikken og det indspillede musikpartitur tilbage til starten.
2	Afspilning	Starter afspilning af det indspillede musikpartitur og viser underlægningsmusikken, så elever kan lytte til musikpartituret og se underlægningsmusikken.
3	Spil sammen med	Begynder at vise underlægningsmusikken. Elever kan spille sammen med underlægningsmusikken. Musikpartituret afspilles ikke.
4	Optag	Optager elevernes indsats som et musikpartitur og som underlægningsmusik.
		 BEMÆRK Fjern en enkeltpersons indsats fra musikpartituret og underlægningsmusikken ved at trykke på knappen Fjern til venstre for underlægningsmusikken.
5	Stop	Standser indspilningen eller afspilningen af musikpartituret og underlægningsmusikken.
6	Åbn	Indlæser opførelser (musikpartituret og underlægningsmusikken), som blev gemt til bordet eller et USB-drev til afspilning.
7	Gem	Gemmer en opførelse (musikpartituret og underlægningsmusikken) til bordet eller et USB-drev.
8	Metronom	Giver en fast rytme, som elever kan følge, når de spiller.
9	Blinker	Blinker i takt med tempoet, når metronomen er tændt.
10	Takter	Viser takter pr. minut.

Brug af metronomen

Metronomen giver en fast rytme, som elever kan følge, når de spiller. Du kan tænde eller slukke for metronomen ved at trykke på den sorte cirkel. Når metronomen er tændt, blinker den sorte cirkel i takt med metronomen.

Metronomens tempo fastsætter, hvor hurtigt underlægningsmusikken og musikpartituret spilles, når du trykker på knappen **Afspil** eller **Spil sammen** med.

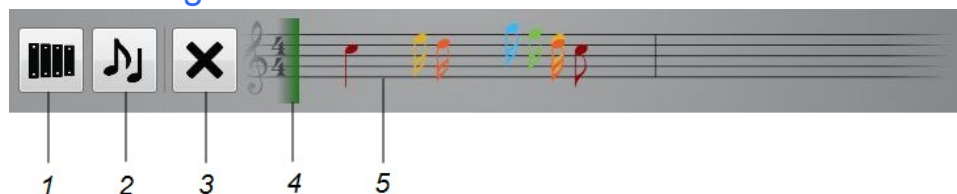
Sådan ændres metronomens tempo

1. Tryk på metronomikonet for at åbne metronomen i fuld størrelse.
2. Du forøger tempoet ved at trække vægten mod bunden af pendulet.
Du sænker tempoet ved at trække vægten mod toppen af pendulet.
Du hører tempoet ved at trykke på knappen **Afspil** på metronomen.
Du stopper tempoet ved at trykke på knappen **Stop** på metronomen.
3. Luk metronomen ved at trykke på minimeringsknappen på metronomen, eller knappen **Afspil** eller **Optag** på navigationspanelet.


KAPITEL 1

Kom godt i gang

Musikervalg



Nummer	Funktion	Beskrivelse
1	Instrument	Vælger et instrument.
2	Nodesystemvalg	Vælger hvordan noderne vises.
3	Ryd	Fjerner en enkelt elevs indsats fra musikpartituret og underlægningsmusikken.
4	Grøn linje	Flyttes langs underlægningsmusikken, efterhånden som musikpartituret spilles.
5	Underlægningsmusik	Viser noderne.

 **TIP**
Træk underlægningsmusikken til venstre eller højre for at se den. Kun en elev kan se underlægningsmusikken ad gangen.

Kapitel 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

SMART Table Værktøj – computerkrav	24
Windows-computere	24
Minimumkrav til hardware	24
Understøttede operativsystemer	24
Andre krav	24
Mac-computere	25
Minimumkrav til hardware	25
Understøttet operativsystemsoftware	25
Andre krav	25
Installation af SMART Table Værktøj-softwaren	25
Opdatering af SMART Table Værktøj-softwaren	26
Brug af SMART Table Værktøj-softwaren	27
Lidt om programmer og aktivitetspakker	27
Sådan starter du SMART Table Værktøj	27
Oprettelse og åbning af aktivitetspakker	29
Lagring af aktivitetspakker	29
Downloading af aktivitetspakker og programmer ved brug af SMART Table Værktøj	30
Oprettelse af aktivitetspakker	31
Tip til tilpasning af aktiviteter	31
Tilpasning af Elev-menuen	32
Tilføjelse af programmer til en aktivitetspakke	33
Tilpasning af programmer	34
Hvordan SMART Table Værktøj optimerer billeder	34
Forhåndsvisning af programmer	34
Tilpasning af Farvelade	37
Tilpasning af Medier	39
Tilpasning af Flere Valgmuligheder	43
Tilpasning af Varmer Steder	47
Tilpasning af Addition	51
Tilpasning af Addition Plus	54
Tilpasning af Varmer Pladser	59
Tilpasning af Afgræns Det	63
Tilpasning af SMART Notebook-programmet	66
Tilpasning af Image Reveal	67

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Med SMART Table Værktøj kan du oprette SMART Table-aktivitetspakker såvel som importere SMART Table-aktivitetspakker og -programmer fra SMART Exchange-websiten. Se *Downloading af aktivitetspakker og programmer fra SMART Exchange* på side 76. Brug disse filer til at oprette dine egne SMART Table-aktiviteter til din klasse.



BEMÆRK

SMART Table-aktivitetspakker har filtypenavnet .tableContent, og SMART Table-programmer har filtypenavnet .tableApplication.



VIGTIGT

Inden du downloader SMART Table Værktøj, skal du sørge for, at din computer opfylder de minimumskrav, som vises i *SMART Table Værktøj – computerkrav* nederst.

SMART Table Værktøj – computerkrav

Windows-computere

Minimumkrav til hardware

- Intel® Pentium® III-processor på 1 GHz eller bedre
- 512 MB RAM
- USB 2.0 stik
- Grafikkort og skærm, der understøtter XGA (1024 × 768)

Understøttede operativsystemer

- Windows XP SP3 x86
- Windows 7 SP1 x86
- Windows 7 SP1 x64
- Windows 8 x64

Andre krav

- Administratorrettigheder
- Internetadgang
- Opdateret antivirusprogram

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Mac-computere

Minimumkrav til hardware

- Intel Core™ Duo 1,83 GHz eller bedre processor
- 512 MB RAM
- USB 2.0 stik
- Grafikkort og skærm, der understøtter XGA (1024 × 768)

Understøttet operativsystemsoftware

- Mac OS X 10.7 (Lion)
- Mac OS X 10.8 (Mountain Lion)

Andre krav

- Administratorrettigheder
- Internetadgang
- Opdateret antivirusprogram

Installation af SMART Table Værktøj-softwaren

Inden du installerer SMART Table Værktøj, skal du sikre, at din computer opfylder de minimumkrav, der er nævnt på de foregående sider.



VIGTIGT

SMART Sync Lærersoftware leveres ikke længere som en del af installationsprogrammet til SMART Table Værktøj og skal installeres separat. Se *Brug af SMART Sync-software med dit bord* på side 83 for at få yderligere oplysninger om, hvordan du downloader, installerer og bruger SMART Sync-software sammen med bordet.



BEMÆRKNINGER

- Du skal have forbindelse til internettet for at få adgang til og downloade SMART Table Værktøj fra SMART-websiten, importere billeder fra galleriet og downloade aktivitetspakker fra SMART Exchange-websiten.
- SMART Table 230i-modellen leveres med et USB-drev, som inkluderer installationsprogrammet til SMART Table Værktøj.



TIP

Du kan installere SMART Table Værktøj på et ubegrænset antal computere.

Sådan installerer du værktøjet på en Windows-computer

1. Gå til smarttech.com/downloads.
2. Gå til **SMART Table-software, værktøj og programmer > SMART Table Værktøj**, og følg derefter instruktionerne på skærmen for at fuldføre downloadingen.
3. Find frem til og dobbeltklik på **SMART Table Toolkit.exe**.
Guiden InstallShield vises, og derefter vises installationsguiden til SMART Table Værktøj.
4. Følg instruktionerne på skærmen for at installere værktøjet.

Sådan installerer du værktøjet på en Mac-computer

1. Gå til smarttech.com/downloads.
2. Gå til **SMART Table-software, værktøj og programmer > SMART Table Værktøj**, og følg derefter instruktionerne på skærmen for at fuldføre downloadingen.
3. Find frem til og dobbeltklik på **SMART Table Toolkit.dmg**.
Installationsguiden til SMART Table Værktøj vises.
4. Følg instruktionerne på skærmen for at installere værktøjet.

Opdatering af SMART Table Værktøj-softwaren

SMART Table Værktøj inkluderer SMART Product Update (SPU). SPU kontrollerer, om der er opdateringer til al SMART-software, der er installeret på lærercomputeren, inkl. SMART Table Værktøj.



VIGTIGT

Du skal have forbindelse til internettet for at bruge SPU til at kontrollere, om der er opdateringer.

Sådan kontrollerer du, om der er opdateringer til SMART Table Værktøj

1. Start SMART Table Værktøj (se side 27).
Vinduet SMART Table Værktøj vises.
2. Klik på **Om** i det øverste højre hjørne af vinduet.
Dialogboksen Om vises.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

3. Klik på fanen **Teknisk support**, og klik derefter på **Kontrollér, om der er softwareopdateringer**.

Vinduet *SMART Product Update* vises med en liste over al SMART-software, der er installeret på computeren.



VIGTIGT

SPU viser altid en meddelelse, når der er opdateringer til SMART Table-softwaren. Du skal dog opdatere softwaren på bordet manuelt (se *Opdatering af SMART Table-softwaren* på side 78).

4. Hvis der er opdateringer til et eller flere softwareprodukter, skal du markere **Opdater** ud for de pågældende produkter og derefter følge instruktionerne på skærmen.

Brug af SMART Table Værktøj-softwaren

Lidt om programmer og aktivitetspakker

SMART Table-applikationer er programmer, som børn kan interagere med. Når du bruger SMART Table Værktøj til at kombinere flere programmer, opretter du en SMART Table aktivitetspakke, som kan bruges på bordet.

Programmer og aktivitetspakker kan også downloades fra SMART Exchange-websiten.



BEMÆRK

SMART Table-aktivitetspakker har filtypenavnet `.tableContent`, og SMART Table-programmer har filtypenavnet `.tableApplication`.

I Lærer-tilstand vises SMART Table-programmer ikke på fanebladet Bordindhold. Programfiler vises på fanebladet USB, men du kan ikke flytte dem til udklipsholderen.



BEMÆRK

Hvis du åbner en SMART Table-aktivitetspakke, som mangler et program på dit bord, vises der en meddelelse. Du kan downloade det manglende program fra SMART Exchange-websiten på dit bord.

Sådan starter du SMART Table Værktøj

Benyt følgende procedurer til at starte SMART Table Værktøj, efter du har installeret det. Du kan derefter oprette en aktivitetspakke eller åbne en eksisterende.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj



VIGTIGT

- Der kan kun køre én forekomst af SMART Table Værktøj ad gangen, og der kan kun være én fil åben i værktøjet.
- Du skal have forbindelse til internettet for at få adgang til og downloade billeder fra galleriet eller online aktivitetspakker fra SMART Exchange-websiten.



Sådan starter du værktøjet på en Windows-computer

Dobbeltklik på ikonet **SMART Table Værktøj** på dit skrivebord.

ELLER

Vælg **Start > Alle programmer > SMART Technologies > SMART Table > SMART Table Værktøj**.

Vinduet *SMART Table Værktøj* vises.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Sådan starter du værktøjet på en Mac-computer

I Dock skal du klikke på ikonet **SMART Table Værktøj**.

ELLER

Vælg **Programmer > SMART Technologies > Table Værktøj**.

Vinduet *SMART Table Værktøj* vises.

Oprettelse og åbning af aktivitetspakker



BEMÆRK

SMART Table-aktivitetspakker har filtypenavnet `.tableContent`, og SMART Table-programmer har filtypenavnet `.tableApplication`.

Sådan oprettes eller åbnes en aktivitetspakke

Klik på **Ny** for at oprette en aktivitetspakke.

ELLER

Klik på **Åbn**, find frem til og vælg aktivitetspakken, og klik derefter på **Åbn**.

Lagring af aktivitetspakker

Når du føjer et program til en aktivitetspakke, vises der en fane for programmet øverst i vinduet. Hvis der foran teksten på fanen er en stjerne (*), indeholder fanebladet ændringer, der ikke er gemt.

Sådan gemmer du en fil for første gang

1. Klik på **Gem som**.

Dialogboksen *Gem* vises.

2. Find frem til den relevante placering på computeren.
3. Indtast et navn til aktivitetspakken i feltet *Filnavn*, og klik derefter på **Gem**.

Sådan gemmer du filen efterfølgende

Klik på **Gem alle**.

Sådan overfører du den gemte aktivitetspakke til bordet

Se *Arbejde med aktivitetspakker* på side 71 for at overføre den gemte aktivitetspakke til bordet.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Sådan fjerner du en programfane fra en fil



BEMÆRK

Følgende procedure bruger fjernelse af fanen *Addition* som et eksempel på fjernelse af en programfane. Brug den samme procedure til alle programmer.

1. Fjern markeringen i afkrydsningsfeltet for programmet *Addition* på venstre side af skærmen *Startside*.

Der vises en bekræftelsesdialogboks, som beder dig om at bekræfte, at programmet skal fjernes.

2. Klik på **Ja**.

Fanen *Addition* forsvinder.

Downloading af aktivitetsspakker og programmer ved brug af SMART Table Værktøj

Du kan downloade aktivitetsspakker (.tableContent-filer) og programmer (.tableApplication-filer) til bordet ved brug af fanebladet *Online aktivitetsspakker* i SMART Table Værktøj.



BEMÆRK

Du vil muligvis blive bedt om at indtaste et brugernavn og en adgangskode til SMART Exchange, før du kan downloade filer.

Sådan downloader du en aktivitetsspakke eller et program

1. Start SMART Table Værktøj.

Vinduet *SMART Table Værktøj* vises.

2. Klik på **Online aktivitetsspakker**.

Websiten SMART Exchange vises.

3. Klik på **SMART Table-aktivitetsspakker** i menuen *Begræns resultater*.

ELLER

Klik på **SMART Table-programmer** i menuen *Begræns resultater*.

4. Gå til den aktivitetsspakke eller det program, som du vil downloade, klik på **Download**, og følg derefter instruktionerne på skærmen for at downloade filen til dit skrivebord.

Hvis du vil ændre indholdet af aktivitetspakken eller programmet, bedes du se *Tilpasning af programmer* på side 34.

Oprettelse af aktivitetspakker

I dette afsnit kan du finde tip og information om, hvordan du tilpasser menuen Elev og føjer programmer til en aktivitetspakke.

Tip til tilpasning af aktiviteter

- SMART Table-softwaren understøtter kun ikke-animerede GIF-filer.



BEMÆRK

Du kan importere animerede GIF-filer som en del af en aktivitetspakke, men billederne vil ikke blive animeret på bordets overflade.

- PNG-filer fungerer godt, hvis du importerer farverige billeder, men SMART anbefaler, at du bruger JPG-filer til at importere realistiske billeder.
- Du kan importere spørgsmål og svar som billeder eller tekst.
- Brug tryk-og-lyt-funktionen i SMART Table Værktøj for at føje lyd til instruktioner, spørgsmål, tekst og billedmærkater. Dine elever kan derefter røre ved objekter på bordet og høre teksten læst eller stavet.



TIP

Hvis du medtager flere understregningstegn (__) foran et mellemrum i et spørgsmål eller et udsagn, læses dette som ordet "blank". F.eks. læses teksten "Et æble er ____?" som "Et æble er blank?".



BEMÆRK

I øjeblikket kan du kun konvertere engelsk tekst til lyd.

- Du kan føje lyd til et hvilket som helst SMART Table-program enten ved at optage lyd direkte i SMART Table Værktøj eller ved at importere lydfiler. Overvej følgende, når du optager lyd:
 - Hvis din computer har en indbygget mikrofon, er det ikke sikkert, at det er nødvendigt med en ekstern mikrofon.
 - Se computerens brugervejledning for at finde ud af, hvordan du optimerer mikrofon- og taleindstillingerne.
 - Kontrollér, at lydstyrkemåleren for optagelse registrerer, når du taler.
 - Sørg for, at din mund ikke er for tæt på mikrofonen.
 - Vend altid ansigtet mod mikrofonen.
 - Tal tydeligt, og hold din stemme i mellemtoneområdet (middel lydstyrke).



TIP

Du kan justere lydstyrken på bordet efter behov.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Tilpasning af Elev-menuen

Når du tænder for bordet, vises menuen *SMART Table Aktiviteter* for den åbne aktivitetspakke. Eleverne kan derefter vælge et program fra denne menu.

Med SMART Table Værktøj kan du tilpasse baggrundsbilledet i menuen og tilføje tekst- og lydinstruktioner til eleverne.




Sådan tilpasser du baggrunden

1. Klik på **Startside**.
2. Tilføj et baggrundsbillede på en af følgende måder:
 - Træk og slip et billede eller en side, der indeholder et billede fra SMART Notebook-softwaren til SMART Table Værktøj. Billedet justeres til den optimale størrelse.



BEMÆRK

Når du trækker et billede ind i SMART Table Værktøj, vises der to vinduer. I det første vindue kan du beskære billedet, og i det andet vindue kan du se et eksempel på resultatet.



- Klik på **Importer billede**  for at importere en JPEG-, GIF- eller PNG-fil.
- Klik på **Indsæt billede**  for at indsætte en grafikfil, som du har kopieret.
- Klik på **Galleri**  for at importere et gallerielement.



TIP





Klik på **Anvend standard**  for at slette grafikfilen.

Sådan tilføjer du instruktioner til elever

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Skriftlige instruktioner.	Indtast dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i> .
Lydinstruktioner, der læses op fra tekst, som du skriver	Vælg Læs instruktioner på rullelisten, og indtast derefter dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i> . <div> TIP Hvis du vil have, at den tekst, der læses op, er forskellig fra dine skriftlige instruktioner, skal du indtaste dine lydinstruktioner i feltet <i>Indtast tekst</i>.</div>
En lydfil	Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Åbn .

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Lydinstruktioner indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<ol style="list-style-type: none">Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag .Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille dine instruktioner.Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen.<div> TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen.</div>Klik på Vedhæft optagelse for at føje lydinstruktionerne til programmet.<div> TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning.</div>

Tilføjelse af programmer til en aktivitetspakke

Du kan vælge op til otte programmer til en aktivitetspakke.

Sådan føjer du programmer til en aktivitetspakke

Vælg de programmer, du vil have med i aktivitetspakken på listen *Programmer* i venstre side af skærmen.

Der vises et ikon for hvert program i vinduet *Baggrundsbillede*, og der vises en fane, som du kan vælge for at tilpasse hvert program.



BEMÆRK

Visse programmer kan ikke tilpasses, men du kan stadig føje dem til din aktivitetspakke.

Sådan fjerner du en aktivitet fra en aktivitetspakke

1. Fjern markeringen i afkrydsningsfeltet for programmet på listen *Programmer*.

Der vises en bekræftelsesdialogboks.

2. Klik på **Ja**.

Tilpasning af programmer

I dette afsnit kan du få oplysninger om, hvordan du tilpasser programmer med SMART Table Værktøj.

Hvordan SMART Table Værktøj optimerer billeder

Den version af SMART Table Værktøj-software, som du bruger til at tilpasse en aktivitetspakkes billeder, fastsætter hvilken bordmodel et billede er optimeret til at blive vist på.

Dette skema identificerer, hvordan forskellige versioner af SMART Table Værktøj-softwaren optimerer en aktivitetspakkes billeder.

Softwareversion	Model, som billeder er optimeret til
2.6 (eller senere)	SMART Table 442i samarbejdsbaseret indlæringscenter
2.0 (eller tidligere)	SMART Table 230i samarbejdsbaseret indlæringscenter

Forhåndsvisning af programmer

Når du tilpasser dine programmer i SMART Table Værktøj, skal du bruge menuen Vis eksempel på indstillinger, for at se hvordan de vil blive vist, når elever bruger dem på bordet. Denne menu findes i det nederste højre hjørne af programfanebladene. Du kan også bruge menuen Vis eksempel på indstillinger til at vælge de bordkonfigurationer, som dine programmer er blevet gennemset til at blive brugt på.



BEMÆRKNINGER

- Din version af SMART Table Værktøj optimerer kun de billeder, du tilpasser i en aktivitetspakke. Du kan få yderligere oplysninger om, hvordan SMART Table Værktøj optimerer billeder i *Hvordan SMART Table Værktøj optimerer billeder* øverst.
- Du kan få oplysninger om SMART Table-softwareindstillingerne Stræk eller Skalér i *Valg af hvordan aktivitetspakkebilleder vises* på side 6.
- Det er p.t. ikke muligt at få vist eksempler på programmerne SMART Notebook, Puslespil og Image Reveal.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Menuen *Vis eksempel på indstillinger* indeholder følgende forhåndsvisningsvalg for bordkonfigurationer:

Indstillingseksempel	Hvad der vises eksempel på
	SMART Table 442i samarbejdsbaseret indlæringscenter når indstillingen <i>Stræk</i> er valgt
	SMART Table 442i samarbejdsbaseret indlæringscenter når indstillingen <i>Skalér</i> er valgt
	SMART Table 230i samarbejdsbaseret indlæringscenter når indstillingen <i>Stræk</i> er valgt
	SMART Table 230i samarbejdsbaseret indlæringscenter når indstillingen <i>Skalér</i> er valgt

Sådan får du vist et eksempel på et program

1. Klik på **Vis eksempel på indstillinger**.

Menuen *Vis eksempel på indstillinger* vises.

2. Vælg de indstillinger, som du vil se eksempler på, og klik derefter på **OK**.



TIP

Hvis du ikke vælger et nyt indstillingseksempel, før du klikker på **Vis eksempel**, bruges det tidligere valgte indstillingseksempel.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

3. Klik på **Vis eksempel**.

En webbrowser viser, hvordan billeder i dit program vil blive vist baseret på den valgte visningsindstilling. Hvis du har valgt flere indstillinger, vises hver indstilling i dets egen browser.

4. Eksperimentér med programmet for at teste, hvordan det fungerer og ser ud.



BEMÆRKNINGER

- Undersøg, hvorvidt en firewall blokerer adgangen til din browser, hvis du ikke kan få vist et eksempel på programmet.
- Du vil ikke kunne få vist eksempler på tryk-og-lyt audio i forhåndsvisningstilstand.
- Chrome til Mac understøtter ikke tilpasning af Image Reveal.

5. Luk browservinduet.

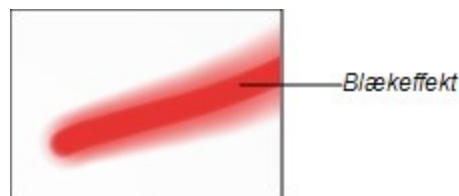
Du kan nu vende tilbage til SMART Table Værktøj.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Tilpasning af Farvelade

Du kan oprette dine egne billeder i Farvelade som supplement til pensum. Du kan f.eks. oprette billeder af bogstaverne i alfabetet, som eleverne kan følge med fingrene, eller billeder, som eleverne kan skrive oven på.



Tilpas Farvelade ved at gøre følgende:

- Tilføj baggrundsbilleder (op til 35)
- Angiv hvorvidt der skal vises en blækeffekt, når elever tegner på overfladen
- Angiv stregtykkelsen
- Tilføj instruktioner til elever




Sådan tilføjer du et baggrundsbillede

1. Klik på **Farvelade**.
2. Tilføj et baggrundsbillede på en af følgende måder:
 - Træk og slip et billede eller en side, der indeholder et billede fra SMART Notebook-softwaren til SMART Table Værktøj. Billedet justeres til den optimale størrelse.




BEMÆRK

Når du trækker et billede ind i SMART Table Værktøj, vises der to vinduer. I det første vindue kan du beskære billedet, og i det andet vindue kan du se et eksempel på resultatet.

- Klik på **Importer billede**  for at importere en JPEG-, GIF- eller PNG-fil.
- Klik på **Indsæt billede**  for at indsætte en grafikfil, som du har kopieret.
- Klik på **Galleri**  for at importere et gallerielement.



TIP







Hvis du vil slette et baggrundsbillede, klikker du på det og derefter på **Fjern** .

3. Gentag trin 1 og 2 for hvert baggrundsbillede, du vil føje til Farvelade.

Sådan indstiller du linjeeffekt og blæktykkelse

1. Vælg **Anvend skinnende blækeffekt** for at vise en blækeffekt, når eleverne tegner på skærmen.
2. Vælg en mulighed på rullemenuen *Blæktykkelse* for at indstille den linjetykkelse, du vil bruge i Farvelade.

Sådan tilføjes instruktioner til Farvelade

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Skriftlige instruktioner.	Indtast dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i> .
Lydinstruktioner, der læses op fra tekst, som du skriver	<p>Vælg Læs instruktioner på rullelisten, og indtast derefter dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i>.</p> <div>  TIP Hvis du vil have, at den tekst, der læses op, er forskellig fra dine skriftlige instruktioner, skal du indtaste dine lydinstruktioner i feltet <i>Indtast tekst</i>. </div>
En lydfil	<p>Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Abn.</p>
Lydinstruktioner indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<ol style="list-style-type: none"> Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag . Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille dine instruktioner. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen. <div>  TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen. </div> <ol style="list-style-type: none"> Klik på Vedhæft optagelse for at føje lydinstruktionerne til programmet. <div>  TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning. </div>

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj




Tilpasning af Medier

Du kan bruge Medier til at tilføje billeder, grafikelementer og videoer som supplement til klassens pensum. Eleverne kan tilslutte SMART Document Camera (se *Hentning af billeder fra dit SMART Document Camera* på side 12) til bordet og bruge det til at importere deres egne billeder. Du kan f.eks. medtage billeder af figurer i Medier og bede eleverne om at hente billeder med SMART Document Camera af genstande, der har samme form.

Tilpas Medier ved at gøre følgende:

- Tilføj billeder og videoer
- Tilføj tryk-og-lyt audio
- Opret et baggrundsbillede
- Tilføj instruktioner til elever

Sådan tilføjer du billeder og videoer

1. Klik på **Medier**.
2. Tilføj et billede eller en video på en af følgende måder:
 - Klik på **Importer billede**  for at importere en JPEG-, GIF- eller PNG-fil.
 - Klik på **Indsæt billede**  for at indsætte en grafikfil, som du har kopieret.
 - Klik på **Galleri**  for at importere et gallerielement.




FORSIGTIG

Træk og slip ikke billeder eller sider, der indeholder et billede fra SMART Notebook-softwaren til Medier.








TIP

Hvis du vil slette et billede eller en video, klikker du på det og derefter på **Fjern** .

3. Gentag trin 2 for hver billed- eller videofil, du vil føje til Medier.

Sådan føjer du tryk-og-lyt audio til et billede eller en video

1. Vælg et billede eller en video.
2. Tilføj en af følgende lydtyper:

Lydtype	Hvordan de tilføjes
Lyd, der læses op fra tekst, som du skriver	Vælg Læs tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst, i feltet <i>Indtast tekst</i> .
Lyd, der staves fra tekst, som du skriver	Vælg Stav tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst i feltet <i>Indtast tekst</i> .
En lydfil	Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Åbn .
Lyd indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<ol style="list-style-type: none"> a. Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag . b. Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille lyden. c. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen. <div>  TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen. </div> <ol style="list-style-type: none"> d. Klik på Vedhæft optagelse for at føje optagelsen til programmet. <div>  TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning. </div>

Sådan justerer du billed- og videoindstillinger

Vælg **Aktiver zoom** for at indstille den maksimale og minimale skalering, som eleverne kan bruge på billed- og videofiler.



TIP

Hvis du ikke ønsker, at eleverne skal kunne ændre billedstørrelsen, skal du vælge **Original størrelse** på rullelisten for både *Maksimal skalering* og *Minimal skalering*.

Vælg **Vis billeder og videoer i fuld skærm, når der zoomes til over maksimal skalering** for automatisk at maksimere og orientere en billed- eller videofil til nederst på bordet, når eleverne ændrer størrelsen til den maksimalt tilladte værdi.



TIP

Denne funktion er praktisk, hvis du vil vise billeder eller videoer som et diasshow.

Sådan opretter du et baggrundsbillede




Opret et baggrundsbillede på en af følgende måder:

- Træk og slip et billede eller en side, der indeholder et billede fra SMART Notebook-softwaren til SMART Table Værktøj. Billedet justeres til den optimale størrelse.



BEMÆRK

Når du trækker et billede ind i SMART Table Værktøj, vises der to vinduer. I det første vindue kan du beskære billedet, og i det andet vindue kan du se et eksempel på resultatet.



- Klik på **Importer billede**  for at importere en JPEG-, GIF- eller PNG-fil.
- Klik på **Indsæt billede**  for at indsætte en grafikfil, som du har kopieret.
- Klik på **Galleri**  for at importere et gallerielement.



TIP





Klik på **Anvend standard**  for at fjerne billedfilen.

Sådan tilføjes instruktioner til Medier

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Skriftlige instruktioner.	Indtast dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i> .
Lydinstruktioner, der læses op fra tekst, som du skriver	Vælg Læs instruktioner på rullelisten, og indtast derefter dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i> . <div>  TIP Hvis du vil have, at den tekst, der læses op, er forskellig fra dine skriftlige instruktioner, skal du indtaste dine lydinstruktioner i feltet <i>Indtast tekst</i>. </div>
En lydfil	Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Åbn .

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Lydinstruktioner indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<p>a. Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag .</p> <p>b. Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille dine instruktioner.</p> <p>c. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen.</p> <div> TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen.</div> <p>d. Klik på Vedhæft optagelse for at føje lydinstruktionerne til programmet.</p> <div> TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning.</div>

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Tilpasning af Flere Valgmuligheder

Du kan oprette spørgsmål som supplement til klassens pensum ved hjælp af tekst, billeder eller en kombination af tekst og billeder. Til elever, som endnu ikke kan læse, kan du f.eks. bruge et billede af et træ som et spørgsmål, og derefter bruge billeder af en fugl, en fisk og en slange som svar. Du kan også bruge lydfunktionen til at læse og derefter stave spørgsmål og svar med et enkelt tryk på spørgsmål og svar-billeder.

Tilpas Flere Valgmuligheder ved at gøre følgende:

- Opret spørgsmålstekst og billeder
- Tilføj tryk-og-lyt audio
- Angiv hvordan eleverne besvarer spørgsmål
- Opret svartekst og billeder
- Tilføj instruktioner til elever

Sådan oprettes et multiple choice-spørgsmål

1. Klik på **Flere Valgmuligheder**.
2. Indtast spørgsmålet i feltet *Spørgsmålstekst*.



BEMÆRK

De første 22 tegn i spørgsmålsteksten identificerer spørgsmålet på programmets *Spørgsmålsliste*.

Sådan tilføjes et spørgsmålsbillede




Tilføj et spørgsmålsbillede på en af følgende måder:

- Træk og slip et billede eller en side, der indeholder et billede fra SMART Notebook-softwaren til SMART Table Værktøj. Billedet justeres til den optimale størrelse.



BEMÆRK

Når du trækker et billede ind i SMART Table Værktøj, vises der to vinduer. I det første vindue kan du beskære billedet, og i det andet vindue kan du se et eksempel på resultatet.

- Klik på **Importer billede**  for at importere en JPEG-, GIF- eller PNG-fil.
- Klik på **Indsæt billede**  for at indsætte en grafikfil, som du har kopieret.
- Klik på **Galleri**  for at importere et gallerielement.








TIP

Klik på **Anvend standard**  for at slette billedfilen.

Sådan følger du tryk-og-lyt audio til et billede

1. Vælg et billede.
2. Tilføj en af følgende lydtyper:

Lydtype	Hvordan de tilføjes
Lyd, der læses op fra tekst, som du skriver	Vælg Læs tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst, i feltet <i>Indtast tekst</i> .
Lyd, der staves fra tekst, som du skriver	Vælg Stav tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst i feltet <i>Indtast tekst</i> .
En lydfil	Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Åbn .
Lyd indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<ol style="list-style-type: none"> a. Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag . b. Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille lyden. c. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen. <div>  TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen. </div> <ol style="list-style-type: none"> d. Klik på Vedhæft optagelse for at føje optagelsen til programmet. <div>  TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning. </div>

Sådan angiver du, hvordan elever besvarer spørgsmål

1. Vælg **Korrekt svar kræves**, hvis eleverne skal vælge det korrekte svar for at gå videre til det næste spørgsmål.



TIP

Korrekt svar kræves er standardindstillingen. Hvis de skal give en mening frem for et


KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

korrekt svar, skal du fjerne afkrydsningen fra **Korrekt svar kræves**.

2. Vælg en af følgende muligheder:

Beskrivelse	Valg
Alle elever vælger det samme svar, før de kan gå videre til det næste spørgsmål.	Alle skal være enige
Et flertal af eleverne vælger det samme svar, før de kan gå videre til det næste spørgsmål.	Flertallet bestemmer

 **BEMÆRK**
Hvis du vil bruge denne mulighed, skal antallet af elever være sat til tre eller flere (se *Angivelse af antal elever* på side 8).

Sådan opretter du et svar

1. Indtast svaret i feltet *Svartekst*.
2. Tilføj et billede for svaret ved at vælge svaret og derefter bruge fremgangsmåden for tilføjelse af et billede til spørgsmål (se *Sådan tilføjes et spørgsmålsbillede* på side 43 på side 39).
3. Føj tryk-og-lyd audio til et svarbillede (se *Sådan føjer du tryk-og-lyt audio til et billede på forrige side* på side 40).
4. Klik på **Tilføj nyt**, og gentag derefter trin 1-3 for hvert svar, du vil medtage.



TIP

Hvis du vil slette et svar, skal du klikke på det og derefter klikke på **Fjern** .




Sådan tilføjes et ekstra spørgsmål

Klik på  for at føje et spørgsmål til spørgsmålslisten.







Sådan redigerer du et spørgsmål

Vælg spørgsmålet på spørgsmålslisten.

Sådan redigerer du spørgsmålslisten

- Klik på **Fjern**  for at slette et spørgsmål fra spørgsmålslisten.
- Vælg et spørgsmål, og klik derefter på  for at flytte spørgsmålet længere op på spørgsmålslisten.
- Vælg et spørgsmål, og klik derefter på  for at flytte spørgsmålet længere ned ad spørgsmålslisten.

Sådan tilføjes instruktioner for Flere Valgmuligheder

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Skriftlige instruktioner.	Indtast dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i> .
Lydinstruktioner, der læses op fra tekst, som du skriver	<p>Vælg Læs instruktioner på rullelisten, og indtast derefter dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i>.</p> <div>  TIP Hvis du vil have, at den tekst, der læses op, er forskellig fra dine skriftlige instruktioner, skal du indtaste dine lydinstruktioner i feltet <i>Indtast tekst</i>. </div>
En lydfil	<p>Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Abn.</p>
Lydinstruktioner indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<ol style="list-style-type: none"> Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag . Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille dine instruktioner. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen. <div>  TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen. </div> <ol style="list-style-type: none"> Klik på Vedhæft optagelse for at føje lydinstruktionerne til programmet. <div>  TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning. </div>

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Tilpasning af Varme Steder

Du kan oprette dine egne aktiviteter i Varme Steder som supplement til klassens pensum. Hvis klassen f.eks. arbejder med taleelementer, kan du oprette en baggrund med et sæt af sætninger og bede eleverne om at angive substantiverne, verberne og adjektiverne i hver sætning. Du kan også bruge billeder som mærkater til elever, der ikke kan læse og skrive endnu, eller bruge en kombination af tekst og billeder.

Tilpas Afgræns Det ved at gøre følgende:

- Tilføj baggrundsbilleder
- Tilføj tekstetiketter og billeder
- Føj lyd til en tekstmærkat eller et billede
- Start- og slutpositioner for tekstmærkater og billeder
- Tilføj instruktioner til elever

Sådan oprettes en aktivitet

1. Klik på **Varme Steder**.
2. Indtast navnet på aktiviteten i feltet *Aktivitetsnavn*.

Sådan tilføjer du et baggrundsbillede




Tilføj et baggrundsbillede på en af følgende måder:

- Træk og slip et billede eller en side, der indeholder et billede fra SMART Notebook-softwaren til SMART Table Værktøj. Billedet justeres til den optimale størrelse.



BEMÆRK

Når du trækker et billede ind i SMART Table Værktøj, vises der to vinduer. I det første vindue kan du beskære billedet, og i det andet vindue kan du se et eksempel på resultatet.

- Klik på **Importer billede**  for at importere en JPEG-, GIF- eller PNG-fil.
- Klik på **Indsæt billede**  for at indsætte en grafikfil, som du har kopieret.
- Klik på **Galleri**  for at importere et gallerielement.



TIP

Klik på **Anvend standard**  for at slette grafikfilen.

Sådan tilføjer du tekstmærkater

1. Klik på **Mærkat**.

Der vises en ny mærkat på baggrundsbilledet.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj






2. Dobbeltklik på mærkaten, indtast en tekst, og klik derefter uden for mærkaten.
3. Gentag trin 1 og 2 for hver tekstmærkat, du vil tilføje.
4. Klik på **Slutpositioner**, hvis det ikke allerede er valgt, og træk derefter mærkaten til slutpositionen.

Sådan tilføjer du et billede

1. Tilføj et billede ved at følge proceduren for tilføjelse af et baggrundsbillede (se *Sådan tilføjes et baggrundsbillede* på side 40).
2. Klik på **Slutpositioner**, hvis det ikke allerede er valgt, og træk derefter billedet til slutpositionen.

Sådan føjer du tryk-og-lyt audio til mærkater og billeder

1. Vælg en mærkat eller et billede.
2. Tilføj en af følgende lydtyper:

Lydtype	Hvordan de tilføjes
Lyd, der læses op fra tekst, som du skriver	Vælg Læs tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst, i feltet <i>Indtast tekst</i> .
Lyd, der staves fra tekst, som du skriver	Vælg Stav tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst i feltet <i>Indtast tekst</i> .
En lydfil	Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Åbn .
Lynd indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<ol style="list-style-type: none">a. Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag .b. Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille lyden.c. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen.<div> TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen.</div>d. Klik på Vedhæft optagelse for at føje optagelsen til programmet.<div> TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning.</div>


KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Sådan indstiller du start- og slutpositioner for tekstmærkater og billeder

1. Klik på **Startpositioner**.
2. Træk mærkaterne og billederne til deres startpositioner.

Sådan sletter du en mærkat eller et billede

Vælg mærkaten eller billedet, og klik derefter på **Fjern** .




Sådan tilføjer du en aktivitet

Klik på  for at føje en aktivitet til aktivitetslisten.



Sådan redigerer du en aktivitet

Vælg aktiviteten på aktivitetslisten.

Sådan redigerer du aktivitetslisten





- Klik på **Fjern**  for at slette en aktivitet fra aktivitetslisten.
- Vælg en aktivitet, og klik derefter på  for at flytte aktiviteten længere op på aktivitetslisten.
- Vælg et spørgsmål, og klik derefter på  for at flytte aktiviteten længere ned på aktivitetslisten.

Sådan tilføjes instruktioner til Varme Steder

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Skriftlige instruktioner.	Indtast dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i> .
Lydinstruktioner, der læses op fra tekst, som du skriver	Vælg Læs instruktioner på rullelisten, og indtast derefter dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i> . <div> TIP Hvis du vil have, at den tekst, der læses op, er forskellig fra dine skriftlige instruktioner, skal du indtaste dine lydinstruktioner i feltet <i>Indtast tekst</i>.</div>
En lydfil	Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Abn .

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Lydinstruktioner indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<p>a. Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag .</p> <p>b. Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille dine instruktioner.</p> <p>c. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen.</p> <div> TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen.</div> <p>d. Klik på Vedhæft optagelse for at føje lydinstruktionerne til programmet.</p> <div> TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning.</div>

Tilpasning af Addition

Programmet Addition opretter automatisk spørgsmål baseret på den tælletype, som du har valgt, og det samlede antal elever, du har angivet for bordet (Se *Angivelse af antal elever* på side 8).

Du kan tilpasse Addition ved at gøre følgende:

- Vælg tællingsindstillinger, såsom hvorvidt der skal bruges mønster, klodser eller fingre til at tælle
- Aktivér tryk-og-lyt audio
- Tilføj baggrundsbilleder
- Aktivér taleindstillinger for alle spørgsmål.
- Tilføj instruktioner til elever

Sådan vælger du en tælletype

1. Klik på **Addition**.
2. Vælg tælletypen.

Hvad der skal tælles	Hvad der skal vælges
Canadiske mønter	Canadiske dollars
Amerikanske mønter	Amerikanske dollars
Europæiske mønter	Euro
Britiske mønter	Britiske pund
Brasilianske mønter	Brasilianske real
Russiske mønter	Russiske rubler
Australske mønter	Australske dollars
Mexicanske mønter	Mexicanske peso
Kinesiske mønter	Kinesiske yuan
Blokke	Blokke
Fingre	Fingre

3. Hvis du har valgt **Canadiske dollars**, **Amerikanske dollars**, **Euro**, **Britiske pund**, **Brasilianske real**, **Russiske rubler**, **Australske dollars**, **Mexicanske peso**, **Kinesiske yuan** eller **Klodser** i trin 1, skal du vælge det antal mønter eller klodser, som du vil medtage for hver mønt-/klodstype.








BEMÆRK

De tilgængelige møntbetegnelser afhænger af den valuta, du vælger.

Sådan føjes tryk-og-lyt audio til et tælleobjekt

1. Vælg tælleobjektet.
2. Tilføj en af følgende lydtyper:

Lydtype	Hvordan de tilføjes
Lyd, der læses op fra tekst, som du skriver	Vælg Læs tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst, i feltet <i>Indtast tekst</i> .
Lyd, der staves fra tekst, som du skriver	Vælg Stav tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst i feltet <i>Indtast tekst</i> .
En lydfil	Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Åbn .
Lyd indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<ol style="list-style-type: none"> a. Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag . b. Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille lyden. c. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen. <div>  TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen. </div> <ol style="list-style-type: none"> d. Klik på Vedhæft optagelse for at føje optagelsen til programmet. <div>  TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning. </div>

Sådan tilføjer du et baggrundsbillede




Tilføj et baggrundsbillede på en af følgende måder:

- Træk og slip et billede eller en side, der indeholder et billede fra SMART Notebook-softwaren til SMART Table Værktøj. Billedet justeres til den optimale størrelse.



BEMÆRK

Når du trækker et billede ind i SMART Table Værktøj, vises der to vinduer. I det første vindue kan du beskære billedet, og i det andet vindue kan du se et eksempel på resultatet.

- Klik på **Importer billede**  for at importere en JPEG-, GIF- eller PNG-fil.
- Klik på **Indsæt billede**  for at indsætte en grafikfil, som du har kopieret.
- Klik på **Galleri**  for at importere et gallerielement.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj



TIP







Klik på **Anvend standard**  for at fjerne billedfilen.

Sådan aktiverer du tale for spørgsmål

Vælg **Læs alle spørgsmål** for at give eleverne mulighed for at høre spørgsmålene og det samlede antal tællelementer, efterhånden som eleverne lægger dem sammen.

Hvis du aktiverer tale for alle spørgsmål, hører eleverne spørgsmålene, når de vises.

Sådan tilføjes Addition-instruktioner

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Skriftlige instruktioner.	Indtast dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i> .
Lydinstruktioner, der læses op fra tekst, som du skriver	<p>Vælg Læs instruktioner på rullelisten, og indtast derefter dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i>.</p> <div> TIP Hvis du vil have, at den tekst, der læses op, er forskellig fra dine skriftlige instruktioner, skal du indtaste dine lydinstruktioner i feltet <i>Indtast tekst</i>.</div>
En lydfil	Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Åbn .
Lydinstruktioner indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<p>a. Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag .</p> <p>b. Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille dine instruktioner.</p> <p>c. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen.</p> <div> TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen.</div> <p>d. Klik på Vedhæft optagelse for at føje lydinstruktionerne til programmet.</p> <div> TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning.</div>

Tilpasning af Addition Plus

Programmet Addition Plus opretter automatisk spørgsmål baseret på de tællegenstande, som du har valgt, og det samlede antal elever, du har angivet for bordet (se *Angivelse af antal elever* på side 8).






Du kan tilpasse Addition Plus ved at gøre følgende:

- Tilføj de spørgsmål, som eleverne skal besvare, og de korrekte svar
- Vælg tællingsindstillinger, såsom hvorvidt der skal bruges mønster eller klodser til at tælle
- Aktivér tokendistribution af tælleobjekter
- Tilføj baggrundsbilleder
- Tilføj instruktioner til elever

Sådan tilføjes et Addition Plus-spørgsmål

1. Klik på **Addition Plus**.
2. Indtast dit spørgsmål i feltet *Spørgsmålstekst*.

Sådan føjer du tale til et spørgsmål

Lydtype	Hvordan de tilføjes
Lyd, der læses op fra tekst, som du skriver	Vælg Læs tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst, i feltet <i>Indtast tekst</i> .
Lyd, der staves fra tekst, som du skriver	Vælg Stav tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst i feltet <i>Indtast tekst</i> .
En lydfil	Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Åbn .
Lyd indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<ol style="list-style-type: none"> a. Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag . b. Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille lyden. c. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen. <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> TIP</p> <p>Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen.</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> d. Klik på Vedhæft optagelse for at føje optagelsen til programmet. <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> TIP</p> <p>Klik på Fjern  for at slette en indspilning.</p> </div>

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Sådan tilføjer du et svar

Indtast det korrekte svar i feltet *Svar*.

Sådan vælger du en tælletype

1. Vælg tælletypen.

Hvad der skal tælles	Hvad der skal vælges
Canadiske mønter	Canadiske dollars
Amerikanske mønter	Amerikanske dollars
Europæiske mønter	Euro
Britiske mønter	Britiske pund
Brasilianske mønter	Brasilianske real
Russiske mønter	Russiske rubler
Australske mønter	Australske dollars
Mexicanske mønter	Mexicanske peso
Kinesiske mønter	Kinesiske yuan
Blokke	Blokke

2. Vælg det antal mønter eller blokke, du vil medtage for hver mønt- eller bloktype.








BEMÆRK

De tilgængelige møntbetegnelser afhænger af den valuta, du vælger.

Sådan føjes tryk-og-lyt audio til et tælleobjekt

1. Vælg tælleobjektet.
2. Tilføj en af følgende lydtyper:

Lydtype	Hvordan de tilføjes
Lyd, der læses op fra tekst, som du skriver	Vælg Læs tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst, i feltet <i>Indtast tekst</i> .
Lyd, der staves fra tekst, som du skriver	Vælg Stav tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst i feltet <i>Indtast tekst</i> .
En lydfil	Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Åbn .
Lyd indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<ol style="list-style-type: none"> a. Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag . b. Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille lyden. c. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen. <div>  TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen. </div> <ol style="list-style-type: none"> d. Klik på Vedhæft optagelse for at føje optagelsen til programmet. <div>  TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning. </div>

Sådan vælges en tokenindstilling

Vælg en mulighed for *Tokendistribution* for at fastlægge, hvordan tælleelementer skal distribueres til eleverne.

Hvad skal distribueres	Hvad der skal vælges
Alle valgte tællingsindstillinger til hver elev	Tillad hver bruger at få adgang til alle de markerede elementer
Et undersæt af de valgte tællingsindstillinger til hver elev	Tillad hver bruger at få adgang til et undersæt af elementerne



TIP

Tilskynd eleverne til at samarbejde ved at lade hver elev bruge et undersæt af de valgte tælleelementer.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Sådan tilføjer du et baggrundsbillede




1. Tilføj et baggrundsbillede på en af følgende måder:

- Træk og slip et billede eller en side, der indeholder et billede fra SMART Notebook-softwaren til SMART Table Værktøj. Billedet justeres til den optimale størrelse.



BEMÆRK

Når du trækker et billede ind i SMART Table Værktøj, vises der to vinduer. I det første vindue kan du beskære billedet, og i det andet vindue kan du se et eksempel på resultatet.

- Klik på **Importer billede**  for at importere en JPEG-, GIF- eller PNG-fil.
- Klik på **Indsæt billede**  for at indsætte en grafikfil, som du har kopieret.
- Klik på **Galleri**  for at importere et gallerielement.



TIP

Klik på **Anvend standard**  for at fjerne billedfilen.




Sådan tilføjes et ekstra spørgsmål

Klik på  for at føje et spørgsmål til spørgsmålslisten.

Sådan redigerer du et spørgsmål

Vælg spørgsmålet på spørgsmålslisten.

Sådan redigerer du spørgsmålslisten







- Klik på **Fjern**  for at slette et spørgsmål fra spørgsmålslisten.
- Vælg et spørgsmål, og klik derefter på  for at flytte spørgsmålet længere op på spørgsmålslisten.
- Vælg et spørgsmål, og klik derefter på  for at flytte spørgsmålet længere ned ad spørgsmålslisten.

Sådan tilføjes Addition Plus-instruktioner

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Skriftlige instruktioner.	Indtast dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i> .

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Lydinstruktioner, der læses op fra tekst, som du skriver	<p>Vælg Læs instruktioner på rullelisten, og indtast derefter dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i>.</p> <div> TIP</div> <p>Hvis du vil have, at den tekst, der læses op, er forskellig fra dine skriftlige instruktioner, skal du indtaste dine lydinstruktioner i feltet <i>Indtast tekst</i>.</p>
En lydfil	<p>Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Abn.</p>
Lydinstruktioner indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<p>a. Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag .</p> <p>b. Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille dine instruktioner.</p> <p>c. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen.</p> <div> TIP</div> <p>Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen.</p> <p>d. Klik på Vedhæft optagelse for at føje lydinstruktionerne til programmet.</p> <div> TIP</div> <p>Klik på Fjern  for at slette en indspilning.</p>

Tilpasning af Varme Pladser

Du kan oprette dine egne aktiviteter i Varme Pladser som supplement til klassens pensum. Hvis klassen f.eks. arbejder med de fire årstider, kan du oprette områder eller pladser på bordet, der repræsenterer hver årstid, og bede eleverne om at identificere mærkater eller billeder, som hører til hver årstid.

Føj tryk-og-lyt audio til mærkater eller billeder, så elever kan trykke på objekter på bordet og få teksten læst op, stavet eller lydfiler afspillet. Når de trykker på et billede eller en tekstmærkat med en kat, hører eleverne f.eks. "kat", "K-A-T" eller lyden "miav".

Du kan tilpasse Varme Pladser ved at gøre følgende:

- Tilføj et baggrundsbillede
- Angiv de Varme Pladser
- Tilføj tekstetiketter og billeder
- Tilføj tryk-og-lyt audio
- Angiv start- og slutpositioner for tekstmærkater og billeder
- Tilføj instruktioner til elever

Sådan oprettes en aktivitet

1. Klik på **Varme Pladser**.
2. Indtast et navn til aktiviteten i feltet *Aktivitetsnavn*.




Sådan tilføjer du et baggrundsbillede

1. Tilføj et baggrundsbillede på en af følgende måder:
 - Træk og slip et billede eller en side, der indeholder et billede fra SMART Notebook-softwaren til SMART Table Værktøj. Billedet justeres til den optimale størrelse.



BEMÆRK

Når du trækker et billede ind i SMART Table Værktøj, vises der to vinduer. I det første vindue kan du beskære billedet, og i det andet vindue kan du se et eksempel på resultatet.


- Klik på **Importer billede**  for at importere en JPEG-, GIF- eller PNG-fil.
- Klik på **Indsæt billede**  for at indsætte en grafikfil, som du har kopieret.
- Klik på **Galleri**  for at importere et gallerielement.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj



TIP

- Klik på **Anvend standard**  for at fjerne billedfilen.
- Vælg **Aktiver visuel tilbagemelding** for at få vist visuelle tilbagemeldinger, hver gang eleverne anbringer et objekt i det rigtige område på bordet. Fjern denne markering for at deaktivere visuel tilbagemelding.

Sådan angives varme pladser

1. Vælg et af figurikonerne under *Angiv Varme Pladser*.
2. Træk en figur rundt om det baggrundsbillede, du vil bruge som en varm plads.
3. Gentag trin 1 og 2 for hver varme plads.

Sådan tilføjer du tekstmærkater

1. Klik på **Mærkat**.

Der vises en ny mærkat på baggrundsbilledet.

2. Dobbeltklik på mærkaten, indtast en tekst, og klik derefter uden for mærkaten.
3. Gentag trin 1 og 2 for hver tekstmærkat, du vil tilføje.
4. Klik på **Slutregion**, hvis det ikke allerede er valgt, og træk derefter hver mærkat til den korrekte position for den varme plads.

Omridset af den varme plads skifter farve for at vise, at mærkaten hører til pladsen.

Sådan tilføjer du billeder

1. Klik på **Slutregion**, hvis det ikke allerede er valgt.
2. Tilføj et billede ved at bruge en af fremgangsmåderne for tilføjelse af baggrundsbilleder.
3. Træk billedet til dets startposition.
4. Gentag trin 1 til 3 for hvert billede, du vil tilføje.
5. Træk hvert billede hen til den korrekte varme plads.






Omridset af den varme plads skifter farve.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Sådan føjer du tryk-og-lyt audio til mærkater og billeder

1. Vælg en mærkat eller et billede.
2. Tilføj en af følgende lydtyper:

Lydtype	Hvordan de tilføjes
Lyd, der læses op fra tekst, som du skriver	Vælg Læs tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst, i feltet <i>Indtast tekst</i> .
Lyd, der staves fra tekst, som du skriver	Vælg Stav tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst i feltet <i>Indtast tekst</i> .
En lydfil	Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Åbn .
Lyd indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<ol style="list-style-type: none">a. Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag .b. Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille lyden.c. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen.<div> TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen.</div>d. Klik på Vedhæft optagelse for at føje optagelsen til programmet.<div> TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning.</div>

Sådan indstiller du start- og slutpositioner for tekstmærkater og billeder

1. Vælg **Startpositioner**.
2. Træk mærkaterne og billederne til deres startpositioner.




Sådan tilføjer du en aktivitet

Klik på  for at føje en aktivitet til aktivitetslisten.







Sådan redigerer du en aktivitet

Vælg aktiviteten på aktivitetslisten.

Sådan redigerer du aktivitetslisten

- Klik på **Fjern**  for at slette en aktivitet fra aktivitetslisten.
- Vælg en aktivitet, og klik derefter på  for at flytte aktiviteten længere op på aktivitetslisten.
- Vælg et spørgsmål, og klik derefter på  for at flytte aktiviteten længere ned på aktivitetslisten.

Sådan tilføjes instruktioner til Varmer Pladser

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Skriftlige instruktioner.	Indtast dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i> .
Lydinstruktioner, der læses op fra tekst, som du skriver	<p>Vælg Læs instruktioner på rullelisten, og indtast derefter dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i>.</p> <div>  TIP Hvis du vil have, at den tekst, der læses op, er forskellig fra dine skriftlige instruktioner, skal du indtaste dine lydinstruktioner i feltet <i>Indtast tekst</i>. </div>
En lydfil	<p>Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Åbn.</p>
Lydinstruktioner indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<ol style="list-style-type: none"> Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag . Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille dine instruktioner. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen. <div>  TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen. </div> <ol style="list-style-type: none"> Klik på Vedhæft optagelse for at føje lydinstruktionerne til programmet. <div>  TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning. </div>

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Tilpasning af Afgræns Det

Du kan tilpasse Afgræns Det som supplement til klassens pensum ved at importere billeder fra din computer eller fra galleriet. Du kan også bruge lydfunktionen, så elever, der endnu ikke kan læse, kan forstå teksten på spillekortet og derefter høre, hvordan ordene staves, når de trykker på kortet. Lydinstruktionerne i Afgræns Det er enkle, f.eks. "Vælg et kort" og "Stil et spørgsmål".

Tilpas Varme Steder ved at gøre følgende:

- Tilføj et baggrundsbillede
- Opret kortbilleder og -tekst
- Tilføj tryk-og-lyt audio

Sådan oprettes en Afgræns Det-aktivitet

1. Klik på **Afgræns Det**.
2. Indtast et navn til aktiviteten i feltet *Aktivitetsnavn*.

Sådan tilføjer du et baggrundsbillede




Tilføj et baggrundsbillede på en af følgende måder:

- Træk og slip et billede eller en side, der indeholder et billede fra SMART Notebook-softwaren til SMART Table Værktøj. Billedet justeres til den optimale størrelse.



BEMÆRK

Når du trækker et billede ind i SMART Table Værktøj, vises der to vinduer. I det første vindue kan du beskære billedet, og i det andet vindue kan du se et eksempel på resultatet.

- Klik på **Importer billede**  for at importere en JPEG-, GIF- eller PNG-fil.
- Klik på **Indsæt billede**  for at indsætte en grafikfil, som du har kopieret.
- Klik på **Galleri**  for at importere et gallerielement.



TIP

Klik på **Anvend standard**  for at fjerne billedfilen.

Sådan opretter du et kort

1. Vælg et tomt kort på midten af arbejdsområdet.
2. I området *Kortbillede* kan du føje et billede til kortet, hvis du vil, ved at bruge en af metoderne for tilføjelse af et baggrundsbillede.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

3. Indtast den tekst, der skal vises sammen med billedet på kortet i feltet *Korttekst*.






BEMÆRK

Teksten på hvert kort må ikke være længere end 12 tegn.

Sådan føjer du tryk-og-lyt audio til et kort

1. Vælg kortet.
2. Tilføj en af følgende lydtyper:

Lydtype	Hvordan de tilføjes
Lyd, der læses op fra tekst, som du skriver	Vælg Læs tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst, i feltet <i>Indtast tekst</i> .
Lyd, der staves fra tekst, som du skriver	Vælg Stav tekst på rullelisten, og indtast derefter den tekst, du vil have læst i feltet <i>Indtast tekst</i> .
En lydfil	Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Åbn .
Lyd indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<ol style="list-style-type: none">a. Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag .b. Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille lyden.c. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen.<div><div></div><div>TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen.</div></div>d. Klik på Vedhæft optagelse for at føje optagelsen til programmet.<div><div></div><div>TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning.</div></div>

Sådan tilføjer du en aktivitet

Klik på  for at føje en aktivitet til aktivitetslisten.




Sådan redigerer du en aktivitet

Vælg aktiviteten på aktivitetslisten.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Sådan redigerer du aktivitetslisten



- Klik på **Fjern**  for at slette en aktivitet fra aktivitetslisten.
- Vælg en aktivitet, og klik derefter på  for at flytte aktiviteten længere op på aktivitetslisten.
- Vælg et spørgsmål, og klik derefter på  for at flytte aktiviteten længere ned på aktivitetslisten.

Tilpasning af SMART Notebook-programmet

Du kan medtage op til otte SMART Notebook-lektioner i en SMART Table-aktivitetspakke, inkl. SMART Notebook-filer med 3D-indhold. Tilpas SMART Notebook-programmet ved at gøre følgende:

- Tilføj, arranger eller fjern lektioner
- Tilføj instruktioner til elever

Sådan tilføjer du en SMART Notebook-lektion

1. Klik på **SMART Notebook**.
2. Tilføj lektionen på en af følgende måder:
 - Træk .notebook-filen fra en anden placering på din computer.
 - Klik på **Tilføj SMART Notebook-fil**  for at importere .notebook-filen.
 - Klik på **Indsæt SMART Notebook-fil**  for at indsætte den .notebook-fil, som du kopierede.



Sådan arrangerer du rækkefølgen på en SMART Notebook-lektion

Træk lektionerne ind i den ønskede rækkefølge.

Sådan fjerner du en SMART Notebook-lektion





Vælg lektionen, og klik derefter på **Fjern** .

Sådan tilføjes SMART Notebook-instruktioner

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Skriftlige instruktioner.	Indtast dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i> .
Lydinstruktioner, der læses op fra tekst, som du skriver	<p>Vælg Læs instruktioner på rullelisten, og indtast derefter dine instruktioner i feltet <i>Vis instruktioner</i>.</p> <div>  TIP Hvis du vil have, at den tekst, der læses op, er forskellig fra dine skriftlige instruktioner, skal du indtaste dine lydinstruktioner i feltet <i>Indtast tekst</i>. </div>
En lydfil	Vælg Importer lyd på rullelisten, klik på Importer fra fil  for at gå til og vælge den WAV- eller MP3-fil, der indeholder dine instruktioner, og klik derefter på Åbn .

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

Instruktionstyper	Hvordan de tilføjes
Lydinstruktioner indspillet direkte i SMART Table Værktøj	<p>a. Vælg Importer lyd på rullelisten, og klik derefter på Optag .</p> <p>b. Vælg en optagerenhed, og klik derefter på Start optagelse for at begynde at indspille dine instruktioner.</p> <p>c. Klik på Stop optagelse for at stoppe indspilningen.</p> <div> TIP Klik på Afspil optagelse for at høre et eksempel på indspilningen.</div> <p>d. Klik på Vedhæft optagelse for at føje lydinstruktionerne til programmet.</p> <div> TIP Klik på Fjern  for at slette en indspilning.</div>

Tilpasning af Image Reveal

Du kan tilpasse Image Reveal som supplement til klassens pensum. Du kan f.eks. tilføje et billede, der repræsenterer et emne, som klassen studerer i øjeblikket, og derefter oprette multiple choice-spørgsmål baseret på emneområdet.

Tilpas Image Reveal ved at gøre følgende:

- Tilføj skjulte billeder og tilknyttede svar
- Tilføj emner og multiple choice-spørgsmål og svar, som er knyttet til hvert emne
- Tilpas indstillinger for spil



BEMÆRKNINGER

- Hvis du klikker på **Tilpas Image Reveal** startes et separat program på computeren, som gør det muligt at tilpasse dette program. Når du har gemt dit arbejde, kan du gå tilbage til SMART Table Værktøj og føje andre tilpassede programmer til denne aktivitetspakke.
- Du skal gennemse aktiviteter på bordet, fordi valget *Vis spørgsmål* ikke er fuldt konfigureret for Image Reveal.
- Chrome til Mac understøtter ikke tilpasning af Image Reveal.

Sådan oprettes en Image Reveal-aktivitet

1. Klik på **Image Reveal**.

Fanebladet med Image Reveal-oplysninger vises

2. Klik på **Tilpas Image Reveal**.

Indholdsstyring for Image Reveal åbnes i din browser.

Sådan tilføjes et skjult billede og tilknyttede svar

1. Sørg for, at fanebladet **Skjulte billeder** er valgt.
Vinduet *Skjulte billeder* vises.
2. Klik på **Tilføj skjult billede**.
Dialogboksen *Skjult billede* vises.
3. Klik på **Klik her for at vælge et billede** for at importere en JPEG- eller PNG-fil.



BEMÆRK

Du kan ændre et eksisterende billede ved at klikke på billedet, og derefter vælge et andet billede.

4. Indtast et svar, som er knyttet til det skjulte billede, i hver af de tre tekstfelter under billedet.
5. Vælg **Korrekt svar** under det korrekte svar, som du ønsker knyttet til billedet.
6. Klik på **Gem**.



BEMÆRK

Du kan redigere et eksisterende skjult billede ved at dobbeltklikke på billedet. Du kan også slette et eksisterende skjult billede ved at vælge billedet, og derefter klikke på **Fjern skjult billede**.

Sådan tilføjes emner og multiple choice-spørgsmål og svar, som er knyttet til hvert emne

1. Klik på fanebladet **Spørgsmål**.
Vinduet *Oprettelse af spørgsmål til lange og korte spil* vises
2. Klik på **Tilføj emne**.
3. På listen *Emner* indtaster du en emnetitel i det valgte tekstfelt *Emne*.
4. Klik på **Tilføj spørgsmål**.
Dialogboksen *Spørgsmål* vises.
5. Indtast et spørgsmål i feltet *Billedspørgsmål*.



TIP

Vælg **Billedspørgsmål** for at tilføje et billedbaseret spørgsmål.

6. Indtast et svar i hver af felterne *Billedsvar*.



TIP

Vælg et afkrydsningsfelt ud for **Billedsvar** for at tilføje et billedbaseret svar.

7. Vælg **Korrekt svar** under det korrekte svar, som du ønsker knyttet til billedet.

KAPITEL 2

Sådan arbejder du med SMART Table Værktøj

8. Klik på **Gem**.
9. Gentag trin 4 til 8 for at føje flere spørgsmål til et emne.



BEMÆRKNINGER

- Elever kan vælge et langt eller et kort Image Reveal-spil. SMART anbefaler tilføjelse af seks spørgsmål til et kort spil og 12 spørgsmål til et langt spil.
- Du kan slette et spørgsmål ved at vælge det, og derefter klikke på **Fjern spørgsmål**.

10. Klik på **Gem**.

Sådan tilpasses indstillinger for spil

1. Klik på fanebladet **Indstillinger for spil**.

Vinduet Indstillinger for spil vises.

2. Klik på en af følgende spilindstillinger:

Spilindstilling	Hvordan de tilføjes
Introduktionstekst, som vises, når aktiviteten åbnes	Indtast den tekst, som du vil have vist, i feltet <i>Introduktionstekst</i> .
Lyd, som spilles, når aktiviteten åbnes	Klik på Gennemse for at finde frem til og vælge en MP3-fil, og klik på Åbn .
Tilpassede svarknapper, som vises på bordet	Vælg en knapvisningsmulighed fra rullelisten <i>Svarmuligheder</i> .

3. Klik på **Gem**.

Kapitel 3

Arbejde med SMART Table

Brug af menuen Aktivitetspakker	71
Arbejde med aktivitetspakker	71
Brug af fanebladet Bordindhold	73
Brug af mapper på fanebladet Bordindhold	74
Brug af fanebladet USB	75
Brug af udklipsholderen	75
Downloading af aktivitetspakker og programmer fra SMART Exchange	76
Manglende SMART Table-programmer	78
Opdatering af SMART Table-softwaren	78

Brug af menuen Aktivitetspakker

Menuen Aktivitetspakker giver dig mulighed for at organisere og åbne aktivitetspakker på bordet, at overføre filer fra et USB drive-drev og at downloade aktivitetspakker og programmer fra SMART Exchange-websiten.

Arbejde med aktivitetspakker

Når først du har gemt en aktivitetspakke ved brug af SMART Table Værktøj, skal du kopiere filen til et USB-drev, så du kan åbne filen på bordet.



BEMÆRK

Hvis du åbner en ny aktivitetspakke, der indeholder et program, som ikke er installeret på bordet, vises ikonet for det pågældende program ikke i menuen Aktiviteter. Se *Downloading af aktivitetspakker og programmer fra SMART Exchange* på side 76 for at få oplysninger om erhvervelse af programmet.

Sådan installeres en aktivitetspakke



BEMÆRKNINGER

- Se *Downloading af aktivitetspakker og programmer fra SMART Exchange* på side 76 for at få oplysninger om downloading og installation af programmer og aktivitetspakker direkte fra SMART Exchange-websiten over på bordet.

KAPITEL 3

Arbejde med SMART Table

- Se *Brug af udklipsholderen* på side 75 for at få oplysninger om installation af flere aktivitetspakker.
- SMART Table aktivitetspakker har filefternavnet `.tableContent`.

1. På din computer kopierer du aktivitetspakken til et USB-drev.

2. Tænd for bordet.

Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.

3. Tilslut USB-drevet til bordet.

Menuen skifter fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand.

4. Tryk på **Aktivitetspakker**.

5. Tryk på fanebladet **USB**.

6. Vælg en aktivitetspakke og tryk derefter på **Åbn**.

Navnet på aktivitetspakken vises i feltet *Åben nu*.

Sådan åbnes en aktivitetspakke

1. Tænd for bordet.

Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.

2. Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på side 4.

Menuen skifter fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand.

3. Tryk på **Aktivitetspakker**.

4. På fanebladet *Bordinndhold* vælger du den relevante aktivitetspakke og trykker derefter på **Åbn**.

ELLER

Tryk på fanebladet **USB**, vælg en aktivitetspakke og tryk derefter på **Åbn**.



BEMÆRKNINGER

- Åbning af en aktivitetspakke fra USB-drevet installerer den på bordet.
- Du kan også åbne en aktivitetspakke ved at dobbelttrykke på aktivitetspakkeikonet.

Navnet på aktivitetspakken vises i feltet *Åben nu*.

Sådan slettes en aktivitetspakke



BEMÆRK

Du kan kun slette filer på fanebladet *Bordinndhold*.

KAPITEL 3

Arbejde med SMART Table

1. Tænd for bordet.

Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.

2. Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på side 4.
3. Tryk på **Aktivitetspakker**, og tryk derefter på fanebladet **Bordindhold**.
Der vises en liste med aktivitetspakker.
4. Vælg den aktivitetspakke, du vil slette, og tryk derefter på **Slet**.
Der vises en bekræftelsesmeddelelse.



VIGTIGT

Hvis knappen Slet ikke er vist, skal du kontrollere, at SMART Table 2.0 eller nyere er installeret på bordcomputeren, og at der er valgt en aktivitetspakke.

5. Tryk på **Ja**.

Sådan omdøbes en aktivitetspakke



BEMÆRK

Du kan kun omdøbe filer på fanebladet Bordindhold.

1. Tænd for bordet.
Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.
2. Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på side 4.
3. Tryk på **Aktivitetspakker**, og tryk derefter på fanebladet **Bordindhold**.
Der vises en liste med aktivitetspakker.
4. Vælg den aktivitetspakke, du vil omdøbe, og tryk derefter på **Omdøb**.



BEMÆRK

Du kan også omdøbe en aktivitetspakke ved at dobbelttrykke på filnavnet.

Bordtastaturet vises.

Indtast et nyt navn til aktivitetspakken.

5. Når du er færdig, trykker du på **Ja**.

Brug af fanebladet Bordindhold

Fanebladet Bordindhold viser alle de aktivitetspakker, som er installeret på bordet. Se *Arbejde med aktivitetspakker* på side 71 for at installere, åbne, slette og omdøbe aktivitetspakker.



BEMÆRK

Installerede programfiler er ikke synlige på fanebladet Bordindhold.

Du kan udføre følgende på fanebladet Bordindhold.

- Kopiere filer til udklipsholderen og organisere dem i mapper. Se *Brug af udklipsholderen* på næste side
- Navigere mappestrukturen. Se *Sådan navigeres mappestrukturen* nederst.

Du kan gennemse aktivitetspakker på følgende måde:

- Ved brug af næste og forrige side-pilene.
- Ved brug af en svipbevægelse til at vise den næste eller forrige side

Du kan også søge efter aktivitetspakker på bordet på følgende måde:

- Indtastning af søgeudtryk ved at trykke på søgefeltet og derefter ved brug af bordtastaturet, eller tilslutning af et tastatur til et af bordets USB-stik.
- Gennemsyn af søgeresultaterne ved brug af følgende måde:
 - Ved brug af næste og forrige side-pilene.
 - Ved brug af en svipbevægelse til at vise de næste eller forrige søgeresultater

Brug af mapper på fanebladet Bordindhold

Opret mapper på fanebladet Bordindhold for at organisere aktivitetspakker.

Sådan oprettes mapper



BEMÆRK

Mapper kan kun oprettes på fanebladet Bordindhold.

1. På fanebladet *Bordindhold* trykker du på **Ny mappe**.
2. Indtast et navn ved brug af bordtastaturet eller et tastatur, som er forbundet med et USB-stik.

Tryk på ENTER.

Anbring aktivitetspakker i mappen. Se *Brug af udklipsholderen* på næste side

Sådan navigeres mappestrukturen

Dobbeltryk for at åbne en mappe.

ELLER

Tryk på **Et niveau op** for at rykke et niveau op.

Brug af fanebladet USB

Fanebladet USB viser fileme på det USB-drev, som er indsat i et USB-stik. Se *Arbejde med aktivitetspakker* på side 71 for at få oplysninger, om hvordan man installerer aktivitetspakker.



BEMÆRK

Programfiler er synlige på fanebladet USB, men du kan ikke flytte dem til udklipsholderen.

Du kan udføre følgende på fanebladet USB.

- Kopiér filer til udklipsholderen og flyt dem derefter til fanebladet Bordindhold. Se *Brug af udklipsholderen* nederst
- Naviger mappestrukturen. Se *Sådan navigeres mappestrukturen* på forrige side.
- Installer filer direkte fra USB-drevet. Se *Sådan installeres en aktivitetspakke* på side 71.

Du kan også søge efter aktivitetspakker på fanebladet USB på følgende måde:

- Indtastning af søgeudtryk ved at trykke på søgefeltet og derefter ved brug af bordtastaturet, eller tilslutning af et tastatur til et af bordets USB-stik.
- Gennemsyn af søgeresultaterne ved brug af følgende måde:
 - Ved brug af næste og forrige side-pilene.
 - Ved brug af en svipbevægelse til at vise de næste eller forrige søgeresultater

Brug af udklipsholderen

Brug udklipsholderen til at organisere indhold og flytte indhold på bordet.

Du kan udføre følgende under knappen Valg på udklipsholderen:

- Tryk på **Vælg alt** for at vælge alle fileme i udklipsholderen
- Tryk på **Tøm alt** for at returnere fileme til deres originale placering

Når en aktivitetspakke er i udklipsholderen, er aktivitetspakken i den originale placering delvist gennemsigtig for at tilkendegive, at den er i udklipsholderen.

Sådan flyttes aktivitetspakker ved brug af udklipsholderen



BEMÆRKNINGER

- Du kan ikke flytte aktivitetspakker fra fanebladet *Bordindhold* til fanebladet *USB*.
- Flytning af aktivitetspakker fra fanebladet *USB* til fanebladet *Bordindhold* installerer aktivitetspakken på bordet.

1. På fanebladet *Bordindhold* eller fanebladet *USB* trykker og holder du en aktivitetspakke. Aktivitetspakken skulle blive vist under din finger og ved en gennemsigtighed på 50%.
2. Træk aktivitetspakken til udklipsholderen og løft fingeren fra skærmen.
3. Gentag trin 1 og 2 for alle de aktivitetspakker, som du vil flytte.
4. Vælg det faneblad eller den mappe, som du vil flytte filerne til.
5. I vinduet *Udklipsholder* trykker og holder du en aktivitetspakke.

ELLER

Tryk på **Valg**, og derefter på **Vælg alt** for at vælge alle filerne.

6. Træk filen ind i det åbne fanebladvindue eller mappe.



BEMÆRK

Du kan flytte en aktivitetspakke fra fanebladet *USB* til fanebladet *Bordindhold*, selvom en anden aktivitetspakke har det samme navn. Der føjes et suffiks til filnavnet, for at man kan skelne dem fra hinanden. F.eks. **myFile** bliver til **myFile(2)**.

Sådan returneres aktivitetspakker i udklipsholderen til deres originale placeringer

I vinduet *Udklipsholder* trykker du på **Valg**, og derefter på **Tøm alt**.

Aktivitetspakkerne vender tilbage til deres originale placeringer.

Downloading af aktivitetspakker og programmer fra SMART Exchange

Du kan downloade programmer (.tableApplication-filer) og aktivitetspakker (.tableContent-filer) fra SMART Exchange-websiten og installere dem på bordet. De aktivitetspakker, som du downloader, gemmes på bordet, og du kan åbne dem øjeblikkeligt efter at have downloadet dem, eller på ethvert tidspunkt derefter ved at åbne fanebladet *Bordindhold*.



BEMÆRKNINGER


- Installerede programfiler er ikke synlige på fanebladet *Bordindhold*.
- Hvis du allerede har downloadet en aktivitetspakke, kan du åbne den i stedet for at downloade den igen.



VIGTIGT

Bordet skal have adgang til internettet, for at du kan downloade aktivitetspakker direkte fra SMART Exchange-websiten. Du kan få oplysninger om tilslutning af bordet til internettet i *Tilslutning af bordet til internettet* på side 5.

Sådan downloades aktivitetspakker og programmer

1. Tænd for bordet.
Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.
2. Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på side 4.
3. Tryk på **Aktivitetspakker**, og derefter på fanebladet **SMART Exchange**.
Websiten SMART Exchange vises.
4. Indtast et søgeudtryk i søgefeltet og tryk derefter på .



TIP

- Vælg et punkt fra rullemenuen *Filter* for at filtrere dine søgeresultater efter land/område, fag, klassetrin eller filtype. Du kan anvende og gemme standardsøgefiltre, som vil blive anvendt hver gang, du søger på SMART Exchange.
- Indtast søgeudtryk ved at trykke på søgefeltet og derefter ved brug af bordtastaturet, eller tilslutning af et tastatur til et af bordets USB-stik.

Der vises aktivitetspakker og programmer, som indeholder dine søgeudtryk, i vinduet med søgeresultater.

5. Find frem til den aktivitetspakke eller det program, som du vil downloade, og tryk derefter på **Download**.



BEMÆRK

Aktivitetspakker, som du tidligere har downloadet til dit bord, identificeres som *Installeret*.



TIP

Du kan bladre gennem søgeresultaterne ved at gøre et af følgende:



- Ved at trykke på sidenummerfeltet, og derefter bruge taltastaturet til at vælge en specifik side.
- Ved brug af næste og forrige side-pilene.
- Ved brug af en svipbevægelse til at vise de næste eller forrige søgeresultater

Den valgte aktivitetspakke eller applikation downloades til bordet.

Du kan åbne aktivitetspakken øjeblikkeligt, eller du kan få adgang til den og åbne den på et

senere tidspunkt fra listen på fanebladet Bordindhold.

6. Fuldfør et af følgende mål:

Mål	Handling
Åbn den downloadede aktivitetspakke	a. Vælg aktivitetspakken og tryk derefter på Åbn . Navnet på aktivitetspakken vises i feltet <i>Åben nu</i> . b. Tag USB-drevet ud. ELLER Tryk på tandshjulikonet  . Menuen skifter fra Lærer-tilstand til Elev-tilstand.
Download en anden aktivitetspakke fra eller applikation SMART Exchange	Gentag trin 4 og 5.
Afslut uden at åbne en downloadet aktivitetspakke	Tag USB-drevet ud. ELLER Tryk på tandshjulikonet  . Menuen skifter fra Lærer-tilstand til Elev-tilstand.

Manglende SMART Table-programmer

Hvis du åbner en aktivitetspakke, som mangler et program, i Elev-tilstand, vises der en meddelelse. Se *Downloading af aktivitetspakker og programmer fra SMART Exchange* på side 76 for at få oplysninger om downloading af det manglende program.

Opdatering af SMART Table-softwaren

SMART udsender jævnligt opdateringer til dets produkter. Du kan bruge SMART Product Update (SPU) til at kontrollere, om der er opdateringer, og installere dem.

Sådan kontrolleres der automatisk for opdateringer til SMART Table-softwaren



VIGTIGT

Bordet skal have adgang til internettet for automatisk at se efter softwareopdateringer. Du kan få oplysninger om tilslutning af bordet til internettet i *Tilslutning af bordet til internettet* på side 5.

1. Tænd for bordet.
Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.
2. Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på side 4.

KAPITEL 3

Arbejde med SMART Table

- Tryk på **Om SMART Table**.

Siden *SMART Table-software* vises.

- Tryk på fanen **Teknisk support**.

- Tryk på **Kontrollér for opdateringer**.

Vinduet *SMART Product Update* vises.

- Markér afkrydsningsfeltet **Søg automatisk efter opdateringer**, og indtast derefter antallet af dage (op til 60) mellem hver gang, SPU søger efter opdateringer.

Hvis der er en opdatering næste gang, SPU foretager en søgning, vises vinduet *SMART Product Update* automatisk, og knappen *Opdater* er aktiveret. Se *Sådan installerer du en opdatering* på næste side.

Sådan kontrollerer du manuelt for opdateringer til SMART Table-softwaren



BEMÆRK

Du kan få oplysninger om tilslutning af bordet til internettet i *Tilslutning af bordet til internettet* på side 5.

- Tænd for bordet.

Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.

- Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på side 4.

- Tryk på **Om SMART Table**.

Siden *SMART Table-software* vises.

- Tryk på fanen **Teknisk support**.

- Tryk på **Kontrollér for opdateringer**.

Vinduet *SMART Product Update* vises.

- Tryk på **Kontrollér nu**.

Hvis der er en opdatering til bordsoftwaren, aktiveres knappen *Opdater*. Se *Sådan installerer du en opdatering* på næste side.

Sådan installerer du en opdatering

1. Åbn vinduet *SMART Product Update* som beskrevet i de foregående procedurer.
2. Tryk på bordsoftwarens række.

Produktoplysningerne vises. Produktoplysningerne omfatter nummeret på den installerede version og nummeret på opdateringen, datoen og størrelsen på downloadingen (hvis der er en opdatering).



TIP

Tryk på **Vis produktbemærkninger** for at se en oversigt over ændringer i opdateringen.

3. Tryk på **Opdater**.
4. Følg instruktionerne på skærmen for at hente og installere opdateringen.

Sådan se du efter opdateringer til SMART Table-softwaren på et bord, som ikke er tilsluttet internettet

1. Tænd for bordet.

Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.

2. Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på side 4.

3. Tryk på **Om SMART Table**.

Siden *SMART Table-software* vises.

4. Tryk på fanen **Teknisk support**.

Versionsoplysninger vises under overskriften *SMART Table-software*.

5. Notér versionsnummeret på den software, der aktuelt er installeret på bordet.
6. Gå til smarttech.com/downloads på en computer, som er forbundet med internettet.
7. Gå til *SMART Table-software, værktøj og programmer*, og klik derefter på **Vælg en version**.

Den nyeste version af SMART Table-software, der kan downloades, vises.

8. Sammenlign versionsnummeret på den SMART Table-software, der kan downloades, med den version, der er installeret på bordet.

Hvis der findes en nyere version af bordsoftwaren til downloading, klikker du på den pågældende version og følger instruktionerne på skærmen for at downloade softwaren og installere den på bordet.

Sådan deaktiverer du automatisk søgning efter opdateringer

1. Tænd for bordet.

Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.

KAPITEL 3

Arbejde med SMART Table

2. Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på side 4.
3. Tryk på **Om SMART Table**.
Siden *SMART Table-software* vises.
4. Tryk på fanen **Teknisk support**.
5. Tryk på **Kontrollér for opdateringer**.
Vinduet *SMART Product Update* vises.
6. Ryd afkrydsningsfeltet **Søg automatisk efter opdateringer**.



VIGTIGT

SMART anbefaler, at du ikke rydder dette afkrydsningsfelt.

Kapitel 4

SMART Sync-software og dit bord

Om SMART Sync administrationssoftware til klasseværelser	83
Brug af SMART Sync-software med dit bord	83
Før du bruger SMART Sync-software sammen med dit bord	84
Opsætning af trådløst netværk	84
Installation af SMART Sync Lærersoftware	85
Konfiguration af SMART Sync Elevsoftware	85

Om SMART Sync administrationssoftware til klasseværelser

Med SMART Sync-software kan du administrere klasseværelset og kommunikere med og hjælpe dine elever uden at forlade computeren.

Se *Brugervejledning til SMART Sync 2011* (smarttech.com/kb/158986) for at lære om følgende:

- Overvågning og styring af SMART Table samarbejdsbaseret læringscenter ved hjælp af visningen *Miniaturebilleder*, som viser realtidsbilleder af bordets skærm
- Hentning af skærmbilleder af bordets skærm
- Overtagelse af styringen af bordets skrivebord
- Afbrydelse af forbindelsen mellem bordet og SMART Sync-softwaren
- Midlertidig låsning af bordets computer
- Fjerntliggende nedlukning af bordet
- Sending af filer til bordet.

Brug af SMART Sync-software med dit bord



VIGTIGT

Hvis du lader bordcomputeren oprette adgang til internettet, og softwaren på computeren bliver beskadiget som følge deraf, vil det gøre garantien på bordet ugyldig.

KAPITEL 4

SMART Sync-software og dit bord

Ved hjælp af en trådløs netværkshub kan du oprette et netværk, hvor SMART Sync-lærercomputeren kan få adgang til SMART Sync Elevsoftware på bordet. Du kan overvåge flere borde fra en enkelt SMART Lærer-computer.



VIGTIGT

SMART Sync Lærersoftware er ikke længere inkluderet med SMART Table Værktøj. Du skal downloade og installere det separat på computeren. For at sikre, at SMART Sync-softwaren på lærercomputeren er kompatibel med SMART Sync-softwaren på bordet, skal du installere den nyeste version af SMART Sync Lærersoftware på lærercomputeren. Se *Installation af SMART Sync Lærersoftware* på næste side for at få yderligere oplysninger.



BEMÆRKNINGER

- Yderligere oplysninger om SMART Sync-softwaren, som bruges med bordet, findes i *Om SMART Sync administrationssoftware til klasseværelser* på forrige side.
- Du kan installere SMART Sync-software på op til fem lærercomputere.

Før du bruger SMART Sync-software sammen med dit bord

Før du kan fjernovervåge og fjernstyre bordet med SMART Sync-software, skal du udføre følgende trin:

1. Opsætte og konfigurere et trådløst netværk
2. Installere og aktivere SMART Sync Lærersoftware på lærercomputeren
3. Konfigurere SMART Sync Elevsoftware.

Opsætning af trådløst netværk

Læs dokumentationen til din trådløse netværkshub for at få oplysninger om, hvordan du opsætter og konfigurerer et netværk, der gør det muligt for lærercomputeren at få adgang til bordcomputeren.



VIGTIGT

Før du kan konfigurere bordets trådløse netværksforbindelse, skal du åbne skrivebordsmenuen på bordcomputeren ved at forlade Elev- og Lærer-tilstanden.

Sådan får du adgang til bordcomputerens skrivebordsmenu

1. Tænd for bordet.
Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.

KAPITEL 4


SMART Sync-software og dit bord

2. Tilslut USB-drevet til bordet.

ELLER

Følg proceduren i *Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand uden et USB-drev* på side 4.

Menuen skifter fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand.

3. Tryk på , og tryk derefter på **OK**.

Menuen *SMART Table Aktiviteter* lukkes.

4. Tilslut en mus i et USB-stik på siden af bordet.



VIGTIGT

Anbring ikke musen på den berørfølsomme overflade, da kameraet kan fortolke musekontakten som en berøring.

Sådan forbinder du lærercomputeren til et trådløst netværk

Læs dokumentationen til den trådløse netværksadapter på lærercomputeren vedrørende konfiguration og tilslutning.

Sådan forbinder du bordcomputeren til et trådløst netværk

Konfigurer indstillingerne for trådløst netværk på bordcomputeren i Windows Kontrolpanel. Brug skærmtastaturet, eller tilslut et tastatur for at indtaste netværksindstillingerne.

Installation af SMART Sync Lærersoftware

Sådan installerer og aktiverer du SMART Sync Lærersoftware

Hvis du ikke har SMART Sync Lærersoftware installeret på lærercomputeren, kan du hente og installere den nyeste version af SMART Sync-softwaren fra smarttech.com/downloads. Sørg for, at du vælger **Lærerinstallation**.

Hvis SMART Table Værktøj er installeret, opretter SMART Sync Lærersoftware automatisk lærer-id'et *SMART Table-klasse*, og det vises på klasselisten.



BEMÆRK

Du skal bruge dette id, når du konfigurerer SMART Sync Elevsoftware på bordet.

Konfiguration af SMART Sync Elevsoftware

Bordets SMART Sync Elevsoftware opretter automatisk forbindelse til lærercomputeren ved hjælp af lærer-id'et SMART Table-klasse. Hvis du skal oprette forbindelse ved hjælp af lærercomputerens værtsnavn eller IP-adresse eller et andet lærer-id, skal du ændre konfigurationen.



VIGTIGT

Før du kan konfigurere SMART Sync Elevsoftware, skal du åbne skrivebordsmenuen på bordcomputeren ved at forlade Elev- og Lærer-tilstanden.

Sådan får du adgang til bordcomputerens skrivebordsmenu

1. Tænd for bordet.


Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.

2. Tilslut USB-drevet til bordet.

ELLER

Følg proceduren i *Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand uden et USB-drev* på side 4.

Menuen skifter fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand.

3. Tryk på , og tryk derefter på **OK**.

Menuen *SMART Table Aktiviteter* lukkes.

4. Tilslut en mus i et USB-stik på siden af bordet.



VIGTIGT

Anbring ikke musen på den berøringsfølsomme overflade, da kameraet kan fortolke musekontakten som en berøring.



VIGTIGT

Hvis din computer anvender en trådløs router, og du vil oprette forbindelse ved hjælp af et lærer-id, skal du konfigurere den trådløse router til at tillade multicast-trafik.



TIP

Installer SMART Sync Lærersoftware på lærercomputeren, før du konfigurerer SMART Sync Elevsoftware, således at den lærersoftware, der er installeret på dit netværk kan registreres, når du kører SMART Sync Elevkonfigurationsværktøj.

Sådan konfigurerer du SMART Sync Elevsoftware

1. Vælg **Start > Alle programmer > SMART Technologies > SMART Værktøjer > Sync Elevkonfigurationsværktøj**.

Dialogboksen *SMART Sync Elevkonfigurationsværktøj* vises.

2. Klik på **Næste**, vælg **Skjult for elever**, og klik derefter på **Næste**.

KAPITEL 4

SMART Sync-software og dit bord

3. Vælg en af følgende muligheder:
 - **Tilslutter automatisk med dette lærer-id.**
 - **Tilslutter automatisk med dette værtsnavn eller denne IP-adresse.**
 - **Tilslutter automatisk til klasser, som eleverne er tilknyttet.**
4. Indtast de nødvendige oplysninger i feltet under den mulighed, du har valgt, og klik derefter på **Næste**.



BEMÆRK

Hvis lærer-id'et ikke er synligt på netværket, vises der en dialogboks, hvor du bliver bedt om at fortsætte eller foretage fejlfinding af problemet. Klik på **Fortsæt konfiguration**.

Dialogboksen *Automatisk start er aktiveret* vises.

5. Klik på **Næste**.
6. På siden *Elev-id* skal du vælge **Anonym** og derefter klikke på **Næste**.
7. På siden *Delt filmappe* skal du vælge mappen **Mine dokumenter** og derefter klikke på **Næste**.
8. Vælg **Ingen sikkerhed**, og klik derefter på **Næste**.
9. Klik på **Udfør**, og klik derefter på **OK**.



BEMÆRK

Genstart bordet, når du har konfigureret netværket, således at SMART Sync-softwaren kan registrere netværket.

Sådan konfigurerer du flere borde i det samme klasseværelse

1. Vælg **Start > Alle programmer > SMART Technologies > SMART Sync > Sync Elevkonfigurationsværktøj**.

Dialogboksen *SMART Sync Elevkonfigurationsværktøj* vises.

2. Klik på **Næste**, vælg **Skjult for elever**, og klik derefter på **Næste**.
3. Vælg en af følgende muligheder:
 - **Tilslutter automatisk med dette lærer-id.**
 - **Tilslutter automatisk med dette værtsnavn eller denne IP-adresse.**
 - **Tilslutter automatisk til klasser, som eleverne er tilknyttet.**

KAPITEL 4

SMART Sync-software og dit bord

4. Indtast de nødvendige oplysninger i feltet under den mulighed, du har valgt, og klik derefter på **Næste**.



BEMÆRK

Hvis lærer-id'et ikke er synligt på netværket, vises der en dialogboks, hvor du bliver bedt om at fortsætte eller foretage fejlfinding af problemet. Klik på **Fortsæt konfiguration**.

Dialogboksen *Automatisk start er aktiveret* vises.

5. Klik på **Næste**.
6. Indtast et elevnavn eller et elev-id i feltet *Følgende*, og klik derefter på **Næste**.
7. På siden *Delt filmappe* skal du vælge mappen **Mine dokumenter** og derefter klikke på **Næste**.
8. Vælg **Ingen sikkerhed**, og klik derefter på **Næste**.
9. Gentag trin 1-8 for hvert bord i klasseværelset, og giv hvert bord et entydigt navn.

Bilag A

Procedurer for SMART Table 230i

Orientering af overfladen

Dette afsnit indeholder oplysninger om orientering af overfladen på det samarbejdsbaserede SMART Table 230i indlæringscenter.



VIGTIGT

SPU kontrollerer ikke, om der er opdateringer til softwaren i bordcomputeren. Følg proceduren nedenfor for manuelt at kontrollere den softwareversion, der er installeret på bordcomputeren, og sammenlign den med den nyeste version på downloadingssiden på SMART-websiten.

Når du eller en elev rører ved bordets overflade, burde der vises et lille × eller en • umiddelbart under trykpunktet. Hvis dette × eller denne • ikke passer med berøringspunktet, kan det være nødvendigt at kalibrere billedet.

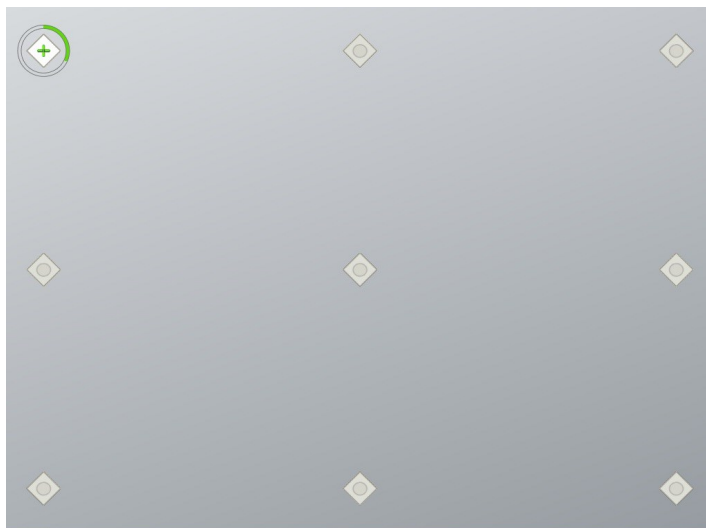
Sådan kalibrerer du billedet

1. Tænd for det samarbejdsbaserede SMART Table indlæringscenter.
Menuen *SMART Table Aktiviteter* vises.
2. Skift fra Elev-tilstand til Lærer-tilstand. Se *Skift af tilstand* på side 4.
3. Tryk på **Orienter**.
Orienteringsskærmen vises.

BILAG A

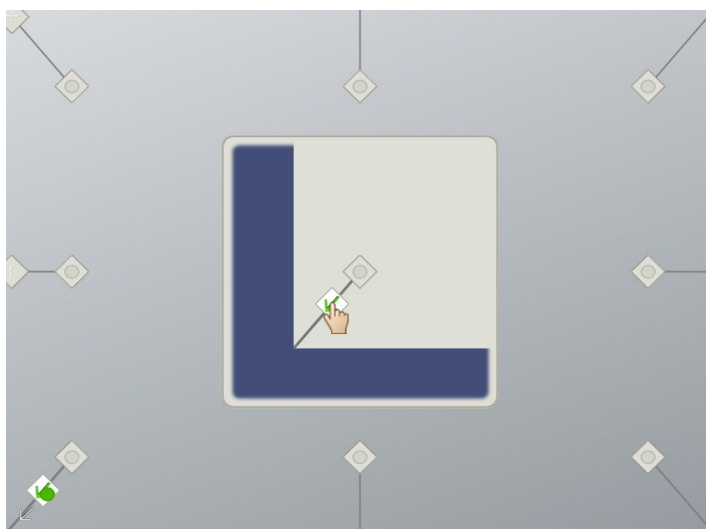
Orientering af SMART Table 230i

- Tryk med en finger på midten af det første mål, indtil det røde kryds flytter sig til det næste mål, og gentag dette trin for hvert mål.



Skærmen skifter til kantkalibreringstilstand, og der vises otte pile rundt om kanten af skærmen.

- Træk den fremhævede pil til kanten af skærmen med fingeren.




Pilen skifter til et +-symbol, og den næste pil fremhæves.

- Gentag trin 5 for alle de øvrige pile.

Når du har gennemført orienteringsproceduren, vises menuen *SMART Table Aktiviteter* i Lærer-tilstand.

- Tag USB-drevet ud.

ELLER

Tryk på ikonet med tandhjul .

Menuen skifter fra Lærer-tilstand til Elev-tilstand.

SMART Technologies

smarttech.com/support

smarttech.com/contactsupport