

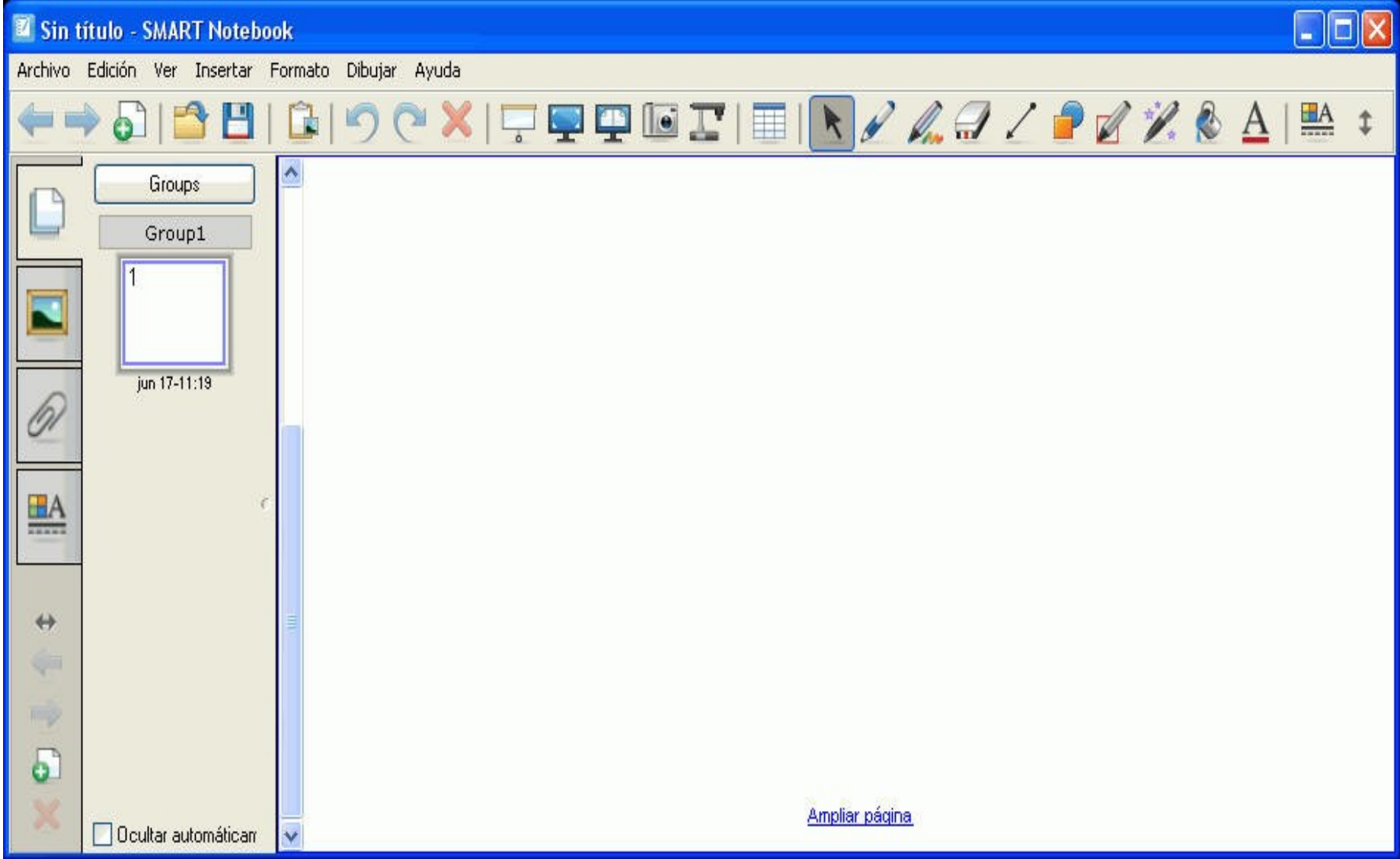


3. unitatea: Notebook- Ien softwarearekin lan egin

3.1.- Smart Board ADIaren Notebook programa

Notebook edo arbel hutsa programa informatiko bat da ordenagailua multimedia proiektoreari konektaturik dagoela ireki beharrekoa, eta ADIa arbel huts bihurtzen duena; bertan idatzi, marraztu, mekanografiatu ahal izango dugu eta orriei edukia erantsi.

Notebooken softwareaz baliatuz sortu ahal izango ditugu oharrak ordenagailutik, pantailatik edota atril interaktibo batetik (atril hori eskura izanez gero), eta ohar horiek antolatu, gorde, inprimatu eta konpartitu. Erants ditzakegu alde zurretik diseinatutako irudiak, flasha, grafikoak eta testua Notebook fitxategiko orrietan iturri batzuetatik eta besteetatik hartuta, eta baita, ondoren, fitxategi hori konpartitu HTML, PDF edo bestelako formatu grafikoetan.



Smart Board arbelarekin lanean hasteko horretarako beharrezko programa kargatu behar dugu, lanean erabiliko dugun ordenagailuan kokatua eta instalatua egon behar duena, Smart Board arbel bati konektaturik egon nahiz ez egon. Honako hau da programak Windowsen duen kokagunea

Hasiera – Programa guztiak - Smart Boar-en softwarea - Smart Board-en tresnak.

Arbeleko menua agertzen denean **Notebook**  hautatuko dugu.

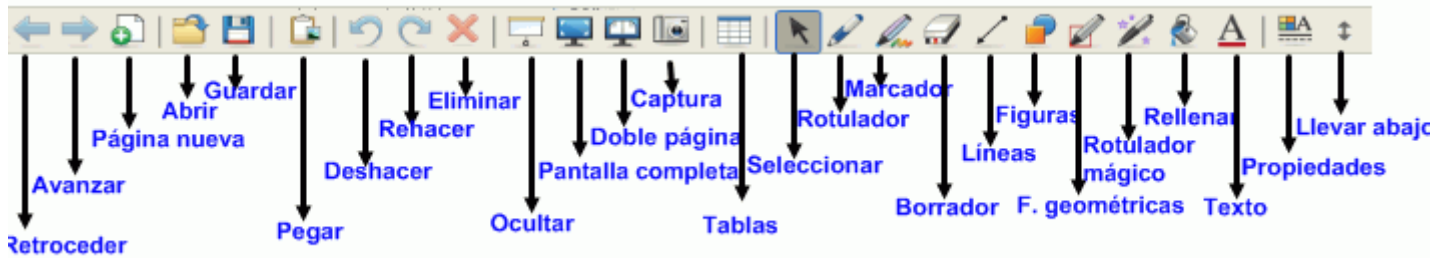
Izan dezagun gogoan egin dezakegula lan ordenagailuan azaltzen zaigun pantailan arbelera konektaturik egon gabe ere. Oso aukera interesgarria da hori, presta baititzakegu hainbat pantaila ordenagailuaren aurrean gaudenean eta fitxategi batean gorde, gero, arbela aurrean dugula gure ikasleekin gaudenean erabili ahal izateko.






Notebook-ekin erabilitako edo prestatutako fitxategi bat **irekitzeko** Windowsen beste edozein fitxategiarekin egin ohi den bezala egin behar da: hautatzen da eta birritan klikatzen saguaz fitxategiaren gainean eta Notebook aplikazioa eta hautatu fitxategiaren edukia irekiko dira. Beste aukera, berriz, dokumentua Notebook-en aplikaziotik bertatik irekitzea da. Horretarako **Fitxategia – Ireki** hautatuko dugu eta fitxategia bilatuko dugu gorde dugun karpetan; markatuko dugu eta **Ireki** sakatuko dugu.








Fitxategi berria **sortzeko**, lehendik beste fitxategi batean ari baginen lanean, softwareak darabilgun fitxategia gortzeko eskatuko digu lehenik.







Pantailan dugun lana gordetzeko **Fitxategia – Gorde honela** hautatuko dugu eta izen bat emango diogu hautatutako karpetan.



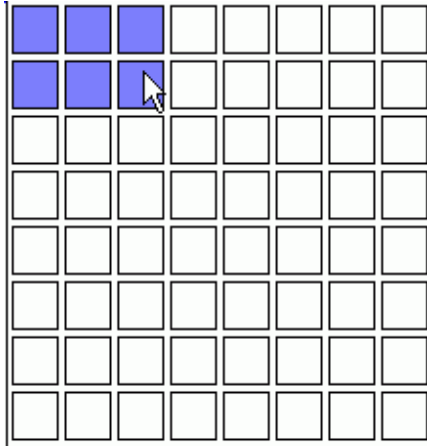
Begira diezaiegun orain software honek eskaintzen dizkigun gainerako aukerei, batik bat goiko aldeko tresna-barran adierazita datozen horiei.



Botoia	Komandoa	Deskribapena
	<i>Aurreko orrialdea</i>	Aurreko orrialdera itzultzen da uneko Notebook fitxategian.
	<i>Hurrengo orrialdea</i>	Orrialde bat aurrera egiten du uneko Notebook fitxategian.
	<i>Gehitu orrialdea</i>	Orrialde huts berria txertatzen du unean hautatuta dugun orrialdearen ondotik. Eskuin aldean ikus dezakegu orrialde-ordena.
	<i>Ireki fitxategia</i>	Lehendik sortutako Notebook fitxategi bat irekitzen du .
	<i>Gorde</i>	Uneko fitxategia gordetzen du sortutako orrialde edo pantailak eta guzti.

	<i>Itsatsi</i>	Arbeleko edukia Notebook-eko orrialdean edo testua txertatzeko tokian kokatzen du. Hau da, aurrez Kopiatu aukeraren bidez.
	<i>Desegin</i>	Uneko orrialdean egindako azken ekintza desegiten du . Desegin daitezke nahi adina ekintza behar adina aldiz desegin aukerarekin.
	<i>Berregin</i>	Desegin komandoaren bidez desegin den ekintza edo jatorrizko objektua berrezartzen du. Uneko orrialdeko aplikazio hautatu bakoitzeko Berregin botoia erabil daiteke erabil Berregin .
	<i>Ezabatu</i>	Hautatutako objektu edo objektuak ezabatzen ditu .
	<i>Erakutsi/ezkutatu pantailaren itzala</i>	Pantailaren itzala irekitzen eta ixten du. Pantaila itzal gris batez estaltzen du, hala, nahi dugunean errezeltxo edozein aldetatik edukia bistaratu.
	<i>Pantaila osoa</i>	Ikuspegi estandarra eta Pantaila osoa txandakatzen ditu. Pantaila osoko ikuspegiak denik eta pantaila eremurik handiena erabilgarriekin. Ikuspegi normalera itzultzeko Pantaila osoa botoia sakatu behar da berriro.
	<i>Orrialde bakarrek/bikoitzeko bistaratzea</i>	Bi orrialde erakusten ditu pantaila bakarrean.

		<p>Pantaila-kaptura tresna-barra irekitzen du hautatutako gune bat, leiho bat edo pantaila osoa kapturatu ahal izan dezagun.</p> <p>Tresna-barra hau aplikazio guztien gainean egoten da mugikor eta arrasta daiteke batera eta bestera titulu-barratik edo, beste...</p>	
	<p><i>Pantaila kaptura</i></p>		<p>Lau aukeretako bat hautatuta kapturatu ahal izango dugu... edozeinetako irudi bat eta Notebook-en orrialde berri batean... dezakegu gune bat, leiho jakin bat, pantaila osoa edo... Kaptura bat egiteko ireki eta, lehenik, kapturatu nahi dugun... dugu eta gero lau aukeretako bat sakatu.</p>
			<p>Ikono honetan sakatu eta sagua arrastatzean gune errektanguluar bat... orrialde berri batean itsatsiko da baldin eta Kapturatu orrialde berria... badago. Hala ez bada, uneko orrialdean itsatsiko da.</p>
			<p>Aukera honetan sakatu ondoren beste programa bateko leiho bat... Notebook-eko beste orrialde berri batean gertatuko da hori.</p>
			<p>Aurreko kasuan bezalaxe, baina pantaila osoa kapturatu da.</p>
			<p>Esku hutsez egindako hautaketa baten kaptura egin dezake.</p>

	<p><i>Aktibatu dokumentu-kamera</i></p>	<p>Pantailan erakusten du Smart Board-en dokumentu-kamera egiten ari den kaptura (une honetan oraindik merkaturatu gabea da).</p> <p>Dokumentu-kamera (ekarri gogora gorputz opakuen proiektagailua, baina modernoa) bideo-proiektagailuaren laguntzaz, kasu honetan orrialde, folio, hiru dimentsioko gorputz, hau da, den-dena, proiektatzen duen gailua da. Horrez gain, mikroskopia bati konektatuta berriz konpartitu ahal izango dugu prestakuntza mikroskopikoaren edukia.</p>
	<p><i>Txertatu taula</i></p>	<p>Aukera dezakegu zenbat lerro edo zenbat zutabe txertatu nahi ditugun uneko pantailan.</p> <div style="text-align: right;">  <p>2 x 3 table</p> </div>



Hautatu

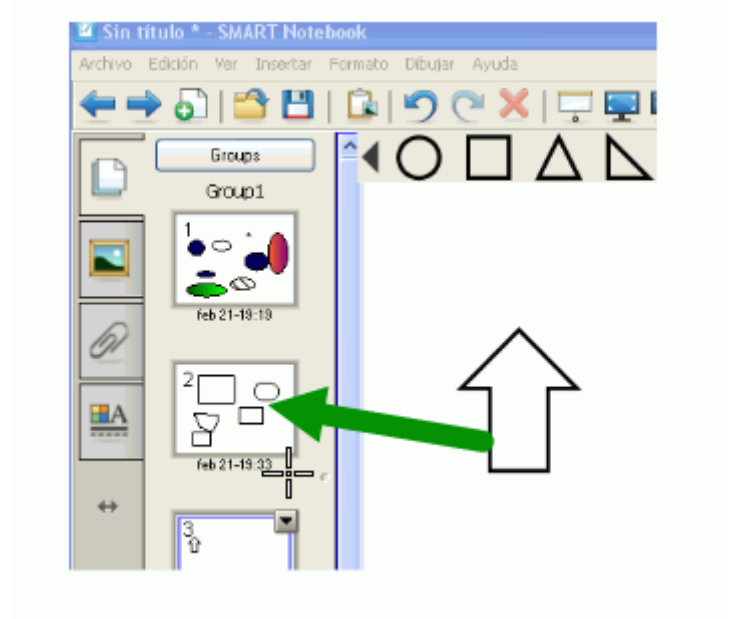
Honen bidez hauta daitezke objektuak Notebook-eko orrialde batean, batetik bestera korritu eta erabili.





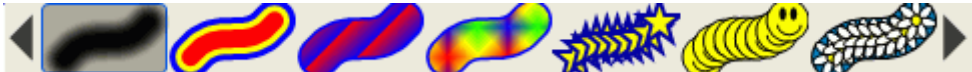



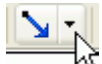



Objektu bakar bat hautatzeko, objektuan klikatu.

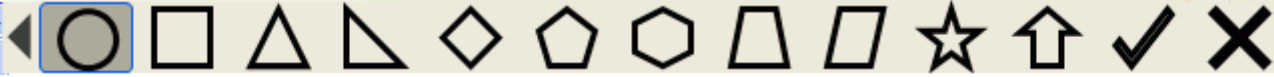







Objektu batzuk hautatzeko, orrialdean objektuen gainean erakuslea arrastatuko dugu hautaketa-errektangulu bat marrazteko dugu, sakatuko dugu eta sakatuta eutsiko diogu **CTRL** teklari eta ondoren nahi adina objektutan sakatuko dugu.

Orrialdeko objektu guztiak hautatzeko. **Editatu** menuan, **Hautatu dena** aukeratuko dugu.

Objektuak beste orrialde batera korritzeko, uneko orrialdeko objektu bat, objektu batzuk edo objektu guztiak hautatuko orrialdetara arrastatuko ditugu.



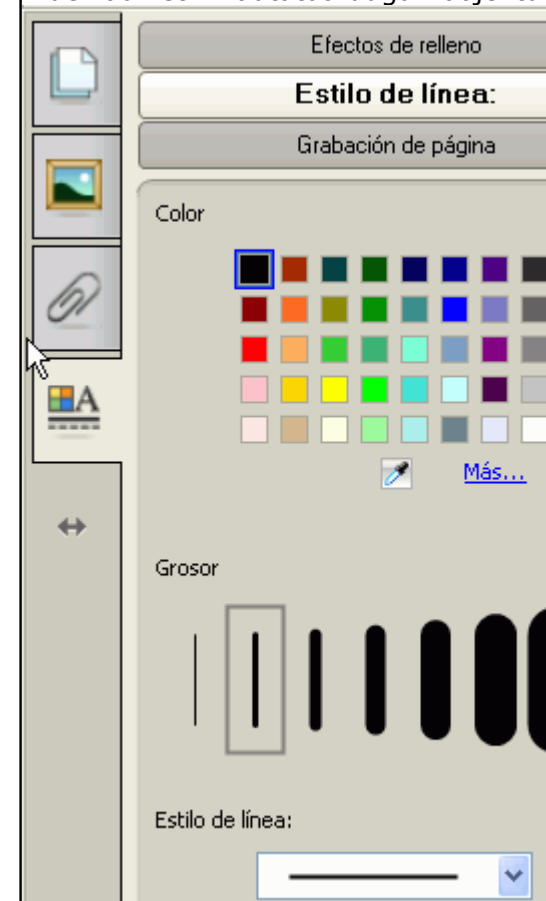
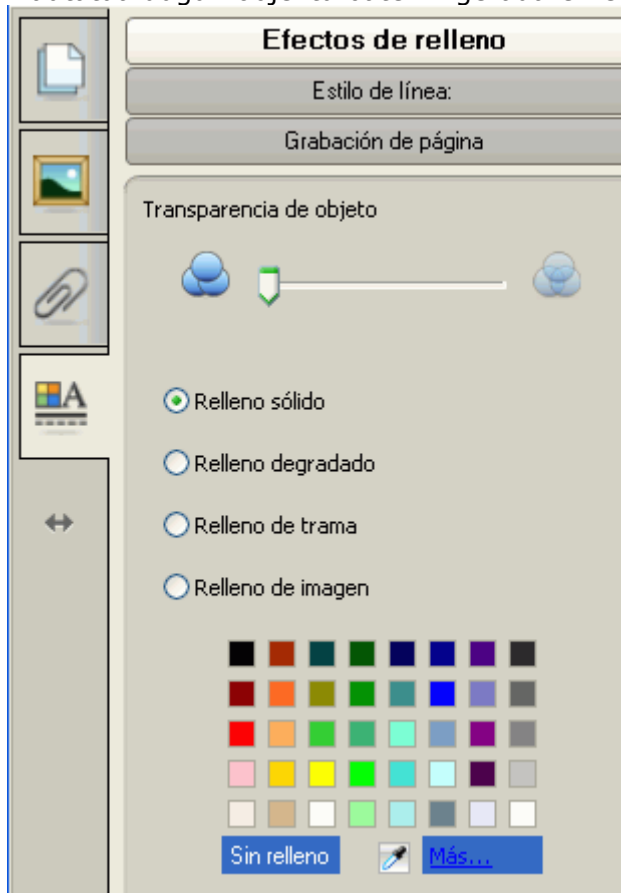
	<p><i>Errotulagailu</i></p>	<p>Kurtsorea Objektuak esku hutsez marrazteko errotulagailu bihurtzen du kurtsorea. Erakusten direnetako edozein hauta dezakezu.</p> 
	<p><i>Arkatz sortzaileak</i></p>	<p>Forma sortzaileko errotulagailuak baliatuta esku hutsez marrazteko aukera ematen digu. Erakusten direnetako edozein hauta dezakegu dagoen gezia sakatuta </p> 
	<p><i>Borratzailea</i></p>	<p>Esku hutsez marraztutako objektuak ezabatzen ditu. Honako tamaina hauetako borratzaileen artetik hauta dezakegu.</p> 
	<p><i>Lerroak</i></p>	<p>Lerroak eta geziak estilo eta marra-mutur desberdinekin marraz ditzakegu tresna honen bidez. Erakusten zaizkigun marra eta geziak ondo-ondoan dagoen gezia sakatuta  edo lerroak tresna pertsonalizatu, eta hala, aukera emango digu lerroaren trazadura eta amaiera hautatzeko, eta baita egingo dugun marra marrazteko maila eman nahi diogun hautatzeko ere.</p> 
	<p><i>Formak</i></p>	<p>Era bateko eta beste formak marrazteko lagungarri da, hala nola, zirkuluak, errektangeluak, izarrak, karratuak, etab. Erakusten direnetako edozein hauta dezakegu jarraian, ondo-ondoan dagoen gezia sakatuta , edo tresna pertsonalizatu, eta hala, aukera emango digu figuraren kolorea, lodiera, lerroaren estiloa, eta baita hautatu dugun figurari nolako gardentasun maila eman nahi diogun.</p>

		
	Formak ezagutzeko arkatza	Unean marrazten den figurari poligono itxura ematen dio ahaleginean. Oso baliagarria da esku hutsez "lerroak" edo errektangeluak,
	Arkatz magikoa	<p>Arkatz magiko honek hiru funtzio ditu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Idatzi eta desagertu: arkatz honekin zer edo zer idatziz gero, segundo gutxiren buruan lausotzen da eta desagertzen. 2. Fokua: Zirkulu bat edo elipse bat marraztuz gero orrialdea iluntzen da eta zirkuluaren ingurunea geratzen da argizatuta, eta l 3. Lupa: orrialdearen alde batean errektangelu bat marrazten baldin baduzu, zoom efektua eragiten du horrek. Ixteko "Itxi leihoa"
	Testua	<p>Letra-tipo bat hautatuko dugu hurren idatzi beharreko testurako. Erakusten zaizkigun letra-tipoetako edozein hauta dezakegu sakatuta , edo tresna pertsonalizatu, eta hala, aukera emango digu letra-tipoa hautatzeko, ingerada hautatzeko eta b</p> <p>gardentasun maila eman nahi diogun hautatzeko ere.</p> 
	Propietateak zehaztu	<p>Elementu batzuen eta besteen propietateak honako  ikono edo tresna hau sakatuta eskuratzen dira eta pantailaren ezker aldean f</p> <p>gardentasun maila, betegarriaren kolorea, trazu-marraren kolorea eta bi koloreren arteko degradazio-betegarriz figurak egiteko auker</p> <p>Aukera horietaz baliatu ahal izateko honela hasten da prozesua: lehenik, erabiliko dugun tresna hautatu behar da (errotulagailua, testu honetan egin klik. Propietateak desberdinak izango dira eta hautatu den tresna motarekin izango dute zerikusia.</p>

Hauta daiteke ikono hori zuzenean ezkerreko menuan ere.

Aldez aurretik hautatua dugun objektu baten inguradaren eta betegarriaren **kolorea**

Aldez aurretik hautatua dugun objektu



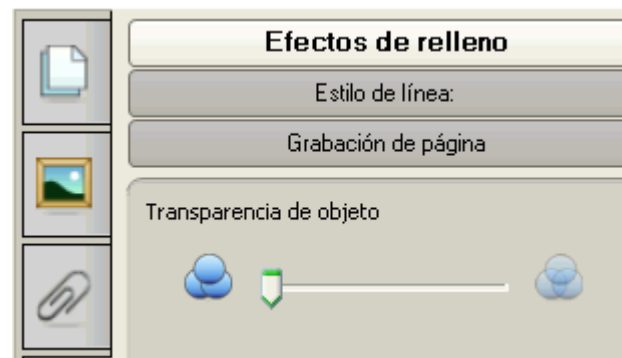
zehazten ditu.



Gardentasuna

Aldez aurretik hautatua dugun objektu baten **gardentasun** maila zehazten du.

zehaztu



Efectos de relleno

Estilo de línea:

Grabación de página

Transparencia de objeto

Transparency slider with blue spheres and a green arrow.

The image shows a software interface with a vertical toolbar on the left containing three icons: a document, a landscape picture, and a paperclip. To the right is a panel titled 'Efectos de relleno' (Fill Effects). It contains three buttons: 'Estilo de línea' (Line Style), 'Grabación de página' (Page Recording), and 'Transparencia de objeto' (Object Transparency). Below the 'Transparencia de objeto' button is a slider control with two blue spheres at the ends and a green arrow pointing to the right, indicating a transparency level.



3. unitatea: Notebook- IIren softwarearekin lan egin.

3.2.- Errotulagailuak eta ezabaketa

Pantaila honetan idazten edo marrazten ohitzeko izan itzazu kontuak gomendio hauek:

- Aurrean duzun pantaila digitalak bi mintz ukituarekiko sentikor ditu. Batak bestea ukitzen duenean arbelean marra nabarmena uzten du. Horregatik bada, leunki sakatu behar da arbelean bi mintzen arteko ukitua gerta dadin eta, hala, marrazten edo idazten ari garena markatuta gera dadin.
- Arrazoi horregatik beragatik kontua izan behar dugu alkandoraren, jakaren edo soinekoaren maukekin, edo, baita eskumuturrarekin ere, nahi gabe ere uki baitezakegu pantaila eta nahi ez ditugun marrak egin.
- Pantaila honetan idatzi eta marraz daiteke errotugailuez baliatuta eta ezabatu ere bai (borratzailearen bidez ere bai). Hatzaz ere gauza bera egin dezakezu, aldezturik arkatzen bat edo borratzailea jaso badituzu.
- Errotulagailu bat baino gehiago hartzen baldin badituzu, arbelak azkena jasotakoa hartuko du aktibotzat; hortaz, azken errotulagailu horren kolorea azalduko da, nahiz zu beste kolore batez idazten saiatu. On da beste errotulagailu bat hartu aurretik erabilitakoa uzten ohitzea.
- Errotulagailu bakoitzari kokaleku bat dagokio. Errotulagailu bakoitzak kolore bat du kokatuta dagoen kasilaren kolorearekin bat datorrena. Errotulagailuei kokalekua aldatuko bagenie, bat jasotzean, edozein kolore ere dela, arbeleko kasilan erakusten den koloreak aginduko luke.
- Errotulagailu guztiak eta borratzailea beren tokian ipinita baldin badaude, ezin izango dugu marraztu ez idatzi ez ezer ezabatu.



Práctica



Erabiltzen ohitzeko praktikatzea baino ezer hoberik ez dago eta, egin ditzagun arbelean idazketa praktika erraz batzuk:

Idatz ezazu arbelean honako testu hau hemen ematen zaizkigun instrukzioei **hitzez hitz** jarraitzen diezula. Zurekin batera baldin badituzu hor ikaskide batzuk, komenta itzazu beroriekin praktika horrek sortzen dizkizuen sentrazioak eta topatu dituzuen zailtasunak.

"Errotulagailu urdina jaso dut eta idazten hasi naiz, orain utzi dut, gorria jaso dut eta idazten jarraitzen dut. Errotulagailu gorria eskuan dut oraindik ere, baina orain hatzaz idazten ari naiz. Errotulagailua bere tokian utzita, berdea hartu dut eta berriro ere hatzaz idazten dut"

Egin itzazu ariketa hauek eta errepara iezaiezu emaitzei:

1. Marraz ezazu triangelu gorri bat eta margotu ezazu berdez.
2. Egin ezazu orain zirkulu urdin bat eta bete ezazu kolore gorriz.

3. Marraz ezazu karratu urdin bat eta erpinez erpin ingura ezazu kolore beltzeko zirkunferentzia batez. Lehenengoan ongi ateratzen ez baldin bazaizu, ezaba ezazu eta egin ezazu berriro.
4. Jaso errotulagailu gorria eta marraz ezazu zuhaitz baten eskema; bere tokian utzi gabe, jaso ezazu berdea eta margotu iezazkiozu hosto batzuk zuhaitzari. Orain bi errotulagailu dituzu eskuan. Marraztu ezazu berriro gorriaz. Zer gertatu da? Zergatik gertatu da hori? Garbi ulertzen ez baduzu, irakur itzazu berriro lehen gorago adierazitako jarraibideak.
5. Jaso ezazu arkatz urdina eta idatz ezazu "**Arkatz hau kolore gorrikoa da**". Oker egin dugu; **gorri** hitza ezabatu behar dugu eta ordeaz **urdin** hitza jarri. Arkatz urdina bere tokian utzi gabe jaso ezazu borratzailea eta ezaba ezazu **gorri** hitza. Dena ongi? Orain, berriz, borratzaileari eskuan eusten diozula, har ezazu errotulagailua eta idatz ezazu **urdina**. Lortu duzu? Zer egin behar izan duzu **urdin** hitza idatzi ahal izateko?
6. Komenta itzazu zure irudipenak foroan. Zailtasunik izan baduzu edo zalantzaren bat planteatu nahi baldin baduzu, jo ezazu tutorearengana.