

## Conteúdo Programático:

### Módulo 1 - duração 4 horas

1. Conceito de aplicações e utilização da SMART Board
2. Instalação da lousa
  - a. Conexão dos cabos
  - b. Instalação do software
  - c. Orientação
3. Componentes de hardware
  - a. Bandeja de canetas
  - b. Superfície de escrita
  - c. Botões da bandeja
  - d. Canetas e apagador
4. Operação básica
  - a. Escrita simples
  - b. Avanço e retrocesso de página
  - c. Movimento dos objetos
  - d. Seleção de múltiplos objetos
  - e. Escala dos objetos
  - f. Reconhecimento de escrita
  - g. Troca do modo da interface
  - h. Propriedades dos objetos
  - i. Menus "Drop Down"
  - j. Personalização de canetas
5. Operação intermediária
  - a. Operação com miniaturas (seletor lateral)
  - b. Copiar e colar
  - c. Arrastar e soltar
  - d. Recurso de agrupamento inteligente
  - e. Modificar a fonte do texto
  - f. Editar texto
  - g. Operação do teclado virtual
  - h. Inserir imagens e formas geométricas
  - i. Controlar a ordem dos objetos
  - j. Agrupar e desagrupar
  - k. Escrita sobre aplicações
  - l. Captura de tela
  - m. Botão direito do mouse
  - n. Personalização de formas geométricas
  - o. Escrita sobre o desktop, com a camada de transparência

### Módulo 2 - duração 4 horas

6. Utilizando a Galeria
  - a. Inserindo recursos da galeria (templates, objetos, arquivos em flash)
  - b. Criando galerias personalizadas
  - c. Criando templates
  - d. Preservando as galerias personalizadas
7. Recursos avançados
  - a. Painel de controle
  - b. Reconfigurando os recursos da bandeja
  - c. Tipos de orientação da tela (simples, padrão e avançada)
  - d. Operando com outros softwares
  - e. Recursos extras no pacote Office (em especial Word, Excel e Power Point)
  - f. Operando o Software LinQ, para acesso remoto
  - g. Mudança de pacotes de idiomas
  - h. Ferramentas Flutuantes
  - i. Interação com vídeos (SMART Vídeo Player)
8. Usando o SMART Notebook como repositório de conteúdo.
9. Preservação e disponibilidade de arquivos em outros formatos (exportar para PDF, HTML, JPEG e PNG)
10. Gravando aulas em formato de vídeo.
  - a. Usando o gravador
  - b. Opções de gravação em vídeo
11. Proposta de atividades práticas com os participantes
12. Utilizando o SMART Ideas - Visão geral para criação de mapas conceituais
13. Apresentação dos softwares SynchronEyes e Bridgit
14. Apresentação da comunidade educacional EDCompass