

Introducere în ActivInspire (Studio)

Explorați ActivInspire Studio

Ce vedeți când rulați ActivInspire prima dată depinde de faptul dacă aveți ActivInspire Professional sau Personal.

Unde este posibil, vă arătăm ambele variante în acest tur ilustrat.

- Panoul de control (Dashboard)
- Fereastra ActivInspire
- Instrumentele Principale
- Navigatoarele ActivInspire
- Vizualizare flipchart
- Administrare flipcharturi multiple
- Crearea pe computer
- Prezentarea la tablă
- <u>Colaborarea la tablă</u>
- Instrumente de explorare
- Cele mai frecvent folosite instrumente

Bun venit la ActivInspire⁴

ActivInspire este noul soft pentru predare și învățare de la Promethean, pentru calculatoare și table interactive

Cu ActivInspire puteți:

 Preda la fel ca pe tabla clasică, varia viteza prezentării și livra sesiuni practice de instruire

• Scrie și desena, apoi șterge, la fel cum faci pe tabla clasică

 Salva paginile ca un document de tip flipchart și să le folosiți apoi și pentru predarea la altă materie sau altă clasă

 Adăuga imagini, video-uri şi sunete în paginile flipchart ale lecției

• Structura rapid conținutul lecției și timpul, ca să se încadreze în planul lecției

 Adăuga text, de exemplu din Microsoft Word sau direct de pe Internet. ActivInspire îţi poate chiar recunoaşte scrisul şi transforma în text.

 Folosi un sistem de răspuns din partea elevilor – puneți elevilor întrebări sau afişați întrebări pregătite anterior în flipcharturi. Elevii pot vota sau scrie răspunsul pe dispozitivele ActiVote și ActivExpression și rezultatele pot fi afişate în diferite formate

 Adapta rapid flipcharturile în funcție de răspunsurile elevilor sau în concordanță cu programa

 Folosi instrumente simple, dar eficiente, pentru a stimula gândirea și a capta atenția elevilor



Turul ActivInspire

Această secțiune este pentru utilizatori noi și utilizatori uzuali ai softurilor Activstudio și Activprimary. Conține câteva subiecte introductive și vă face un tur al ActivInspire Studio și ActivInspire Primary:

- O aplicație, două produse
- Despre flipcharturi
- Explorați ActivInspire Studio
- <u>Explorați ActivInspire Primary</u>

Panoul de control (Dashboard)

Când rulați ActivInspire, după alegerea preferințelor inițiale, primul lucru pe care îl vedeți este panoul de control (Dashboard).

Panoul de control conține scurtături către flipcharturi și instrumente folositoare, pentru a economisi timp.

Panoul de control va rămâne deschis până îl închideți.





Dacă debifați căsuța "Afișează panoul de control la deschidere" (Show the dashboard window on startup), panoul de control nu se va deschide automat data următoare când rulați ActivInspire.

Fereastra ActivInspire



Când rulați ActivInspire, fereastra ActivInspire se va deschide în spatele panoului de control.

Aspectul acestei ferestre depinde de mai multe lucruri:

- Preferințele la pornire
- Dacă folosiți ActivInspire Professional sau Personal
- Dacă ați personalizat una din componentele ferestrei

Aici introducem componentele principale ale ferestrei ActivInspire pentru ActivInspire Professional și ActivInpire Personal.

ActivInspire Professional

Imaginea de mai jos este o reproducere a ferestrei ActivInspire Professional. Lista din stânga denumește fiecare componentă numerotată:



<u>Înapoi sus</u> ⁴

ActivInspire Personal

Imaginea de mai jos este o reproducere a ferestrei ActivInspire Personal.

ActivInspire Personal nu vă oferă aceeași gamă de instrumente și Navigatoare ca ActivInspire Professional. De exemplu, nu include instrumentele **Forme** și **Navigatorul de acțiuni.**



Înapoi sus 1

Sfat

Căutați pictogramele mici din partea de sus a Navigatoarelor (Browsers), Meniurilor și Seturilor de Instrumente. Ele vă permit să personalizați rapid comportamentul unei componente:

Opțiunile Instrumentelor	Selectați dintr-un meniu drop-down unde să fie afișat elementul și cât din el să fie vizibil.
🛎 Rulați	Un comutator prin care înfășurați elementul, ca să ocupe mai puțin loc sau pentru a-l desfășura din nou.
Fixare Instrumente	Un comutator prin care fixați elementul. Acest lucru împiedică ascunderea automată a acestuia sau mutarea accidentală.

Pentru a muta un element, apăsați în zona bleumarin din partea de sus, trageți-l și plasați-l unde doriți.

Următoarea dată când deschideți ActivInspire, vă păstra preferințele dumneavoastră.



Instrumentele Principale

Meniul cu Instrumentele Principale se deschide pe ecran când porniți ActivInspire. Când porniți ActivInspire pentru prima dată, setul de instrumente va conține cele mai populare instrumente.

Elementele din Setul din Instrumente Principal sunt doar o selecție din multele instrumente disponibile. Puteți accesa o gamă largă de instrumente din Meniul de Instrumente. Următoarea dată când veți deschide ActivInspire, își va aminti unde ați plasat setul de instrumente ultima dată și elementele componente.



Preferințe

Puteți păstra setul de instrumente implicit, elimina instrumente sau înlocui unele sau toate cu alte instrumente. Vă puteți defini preferințele într-un profil și să le salvați când sunteți mulțumit. Puteți crea câte profiluri aveti nevoie si să comutati rapid între ele cu pictograma **Schimbati profilul.**



Pentru detalii despre cum să personalizați profilurile, vedeți Personalizarea profilurilor.



Navigatoarele ActivInspire



Această secțiune este o introducere în navigatoarele ActivInspire.

Ce este un navigator?

Un flipchart poate avea multe pagini și elemente, fiecare cu o gamă de caracteristici și proprietăți.

ActivInspire face lucrul cu aceste caracteristici și proprietăți simplu, furnizând un Navigator (Browser) pentru fiecare zonă importantă. Prin intermediul Navigatoarelor puteți vedea:

- Ce este deja inclus în flipchart
- · Ce altceva ați putea adăuga sau optimiza
- Cum să faceți aceste lucruri

Utilizați browserele pentru a construi, rafina și îmbunătăți rapid flipcharturile dvs. și ale celorlalți.

Fiecare browser:

- Este structurat pentru a vă oferi informații clare și detaliate despre zona în care navigați.
- Are propriul 🔳 meniu pop-up și / sau set de pictograme pentru a vă ajuta să lucrați eficient cu flipchartul.

În plus, puteți mări sau micșora Navigatorul și puteți ajusta nivelul de detalii pe care să îl vizualizați pentru a se potrivi nevoilor dvs.

Ce Navigatoare există?

Sunt 7 navigatoare în ActivInspire:

- Navigator de pagini
- Navigator de resurse
- <u>Navigator de obiecte</u>
- Navigator de notite
- Navigator de proprietăți
- Navigator de acțiuni
- Navigator de vot











Vizualizare flipchart

Când deschideți un flipchart, Navigatorul de pagini afișează miniaturile paginilor din flipchart și în zona de lucru din fereastra ActivInspire se afișează prima pagină a flipchartului.

Aici descriem cinci moduri facile de a vizualiza un flipchart:

- <u>Vizualizați câte o pagină</u>
- Previzualizați mai multe pagini odată
- Creșteți și scădeți dimensiunea paginii
- Măriți și micșorați
- Explorați flipchartul

Vizualizați câte o pagină

Două moduri de a vizualiza câte o pagină pe rând:

- Faceți clic pe pictogramele 📄 Pagina următoare și 🚄 Pagina anterioară.
- Din Meniul Vizualizare, selectați Pagina următoare sau Pagina anterioară.



Când apăsați pe pictograma 📄 **Pagina următoare** în ultima pagina unui flipchart, inserați automat o nouă pagină în flipchart.

Pentru a împiedica paginile nedorite la sfârșitul flipchartului, adăugați întotdeauna un indicator pe ultima pagină. Acesta poate fi o formă, o imagine sau un simplu **"Sfârșit"**.

Previzualizați mai multe pagini odată

Puteți mări sau micșora dimensiunea miniaturilor pe care le vedeți în Navigatorul de Pagini. Cu cât miniaturile sunt mai mici, cu atât mai mult pagini puteți previzualiza simultan.

Două moduri de a previzualiza mai multe pagini:

- Apăsați și trageți marginea Navigatorului de Pagini sau utilizați glisorul din partea dreaptă jos a Navigatorului de Pagini pentru a modifica dimensiunea miniaturilor.
- Trageți glisorul din marginea din dreapta sus a Navigatorului de pagini în jos sau în sus pentru a derula printre miniaturile paginilor din flipchart. Apoi apăsați pe miniatura paginii pe care doriți să o vedeți.

Exemplu

Imaginea de mai jos arată toate paginile din flipchartul deschis ca miniaturi în Navigatorul de Pagini. Puteți vedea, atât în Navigator, cât și în spațiul de lucru, că ultima pagină este pagina curenta.





Creșteți și scădeți dimensiunea paginii

În mod implicit, ActivInspire este setat pentru a încadra întreaga pagină flipchart în fereastra ActivInspire. Această opțiune este denumită "Best Fit". Puteți schimba ușor acest lucru din meniul drop-down din colțul din dreapta sus al ferestrei.

Apăsați pe pictograma săgeată în jos, apoi selectați o opțiune care să se potrivească nevoilor dvs. Dacă nu puteți vedea pictograma săgeată în jos, faceți clic pe pictograma >>.

Faceți cunoștință cu opțiunea Global (World)!

Dacă selectați o opțiune de vizualizare mai mică de 100%, dimensiunea paginii flipchart va fi proporțional redusă în fereastra ActivInspire.

Aceasta deschide o zonă în jurul paginii flipchart numită World. Puteți folosi World ca o hartă, pentru a poziționa temporar obiecte în afara limitei paginii flipchart, pentru utilizare ulterioară. Aceste obiecte pot rămâne apoi ascunse atunci când pagina este încadrată cu opțiunea Best Fit. De exemplu, lucruri pe care nu doriți să le faceți vizibile elevilor dvs. sau elemente pe care doriți să le dezvăluiți într-un anumit moment al lecției.



Măriți și micșorați

Puteți utiliza opțiunea <a>Page Zoom pentru a mări sau micșora ceea ce vedeți pe flipchart. Page Zoom nu schimbă flipchartul, ci influențează doar modul de vizualizare a flipchartului.

Măriți

1. Din Meniul Vizualizare selectați Page Zoom 🔍

2. Apăsați pe pagină și așteptați un moment. Efectul de mărire începe și continuă până când eliberați ActivPen sau butonul mouse-ului.

Page Zoom este acum în Setul de Instrumente Rapide.

Micșorați

Cu Page Zoom selectat:

- 1. Faceți clic dreapta pe pagină.
- 2. Țineți apăsat butonul.



Dacă faceți dublu-clic pe pagină în timp ce Page Zoom este selectat, scalarea paginii revine la Best Fit.

Explorați flipchartul

Când ați mărit un flipchart până în punctul în care pagina flipchart este mai mare decât fereastra ActivInspire, nu puteți nu mai vedeți pagină flipchart completă.

În această situație puteți explora pagina două moduri:

 Utilizați barele glisante verticală și orizontală care apar în jurul paginii

• Utilizați **Page Zoom**. Atunci când este selectat acest instrument, în timp ce mișcați cursorul peste pagină, o pictogramă mânuță este afișată. Dacă faceți clic acum pe pagina și trageți, puteți naviga în jurul paginii pentru a vizualiza alte zone. Rețineți că acest comportament se aplică și atunci când micșorați pagina.





Administrare flipcharturi multiple

De fiecare dată când deschideți sau creați un alt flipchart, apare o nouă filă în bara de documente. Puteți lucra cu un număr nelimitat de flipcharturi în același timp.

Pentru a trece de la un flipchart la altul, apăsați pe fila document (Document Tab) a flipchartului în care doriți să lucrați. Aceasta devine flipchartul curent.

Flipchart 🛞 Untitle	ed 🛞
---------------------	------

Numele flipchartului apare cu caractere îngroșare în fila sa de documente. Pentru a închide flipchartul, faceți clic pe X.

Crearea pe computer

Când lucrați la computer, aveți nevoie de acces rapid la o serie de instrumente pentru pregătirea lecțiilor. Cel mai rapid mod de a realiza acest lucru este să treceți la profilul **Creație (Authoring)** furnizat împreună cu ActivInspire:

Apăsați pe Schimbați profilul și selectați profilul de creație (Authoring) din lista drop-down. Alternativ, puteți experimenta combinațiile preferate de instrumente și setări, apoi le puteți salva într-un profil. Pentru mai multe informații despre crearea și lucrul cu profiluri, consultați <u>Personalizarea profilurilor.</u>

Prezentarea la tablă

Când prezentați la tablă, aveți nevoie de acces rapid la o serie de instrumente de prezentare. Puteți să maximizați spațiul disponibil și să minimizați distragerile.

lată câteva modalități de a realiza acest lucru:

- Setați afișajul la modul Ecran Complet (F5).
- Ascundeți meniurile.
- Fixați Setul de Instrumente Principale.
- Adăugați în setul de instrumente instrumentele pe care intenționați să le utilizați, înainte de lecție.
- Eliminați toate instrumentele de care știți că nu aveți nevoie din setul de instrumente.
- Activați elemente interactive, cum ar fi acțiuni sau legături.
- Ascundeți obiectele de acțiune.
- Deschideți Pagina sau Navigatorul de resurse.
- Afișați Coșul de gunoi.

Experimentați cu combinațiile dvs. preferate de instrumente și setări, apoi salvați-le într-un profil.

Alternativ, apăsați pe

Schimbați profilul și selectați profilul La Tablă (At The Board) din lista drop-down.



Pentru mai multe informații despre:

- Prezentarea la tablă, vedeți Lucrul la tablă.
- Crearea și lucrul cu profiluri, vedeți Personalizarea profilurilor.

Colaborarea la tablă

Există multe modalități prin care vă puteți încuraja elevii să colaboreze la tablă. De obicei, asta înseamnă că aceștia trebuie să folosească pe rând instrumentul ActivPen (stiloul).

ActivInspire face un pas înainte în colaborare, permițând ca două persoane să lucreze interactiv pe același flipchart. Numim acest mod de lucru modul Utilizator Dual (Dual User), deoarece fiecare colaborator își folosește propriul Set de Instrumente ActivInspire și propriul ActivPen pentru a lucra pe ActivBoard.

- Numai profesorul poate activa modul Dual User.
- Pornirea modului Dual User activează Dual Toolbox, care conține o selecție din instrumentele disponibile în Instrumentele Principale
- Persoana care folosește Dual Box poate lucra numai pe pagina flipchart curentă.
- Doar utilizatorul Instrumentelor Principale are acces complet la toate funcțiile
 ActivInspire.
- Dual Toolbox rămâne sub controlul persoanei care folosește Instrumentele Principale.
- Accesul la Dual Toolbox poate fi revocat oricând din Instrumentele Principale.



Aveți nevoie de ActivInspire Professional pentru a folosi modul Dual User.

Sfaturi pentru a colabora în modul Dual User

Am adunat câteva sfaturi pentru a vă stimula creativitatea atunci când lucrați în modul Dual User.

Două ActivPen sunt mai bune decât unul

Încurajați elevii să lucreze la același obiectiv. Asigurați-vă că elevii comunică și împărtășesc permanent informații. Aceasta ar putea însemna asamblarea unui puzzle sau lucrul în echipă pentru a răspunde la întrebări de pe ActivBoard.

Schimbați rolurile

Schimbați rolurile la jumătatea activității, astfel încât un elev să nu fie prins într-o zonă pe care nu o cunoaște bine.

Profesorul supraveghează

Profesorul are control asupra Instrumentelor Principale, adnotând munca elevilor pe măsură ce ies la ActivBoard, pentru a ajuta la creșterea încrederii elevilor.

Un nou spațiu de lucru

Modul Dual User creează un spațiu în care doi elevi pot lucra, împreună sau individual, la ActivBoard, făcând ActivBoard un spațiu de lucru în sine.

Lucru constructiv în perechi

Formați o pereche dintre un elev mai puternic și unul mai slab. Elevul mai puternic îl învață pe cel mai slab. Elevul mai slab îi întărește cunoștințele elevului mai puternic.

Prezentări comune

Încurajați elevii să creeze prezentări în perechi, astfel încât să poată discuta despre ce rol să îndeplinească și cum pot lucra împreună la ActivBoard.

Încurajarea creativității

Două grupuri își pot scrie acum ideile pe ActivBoard în același timp. Văzând ideile celuilalt grup, elevii se pot inspira reciproc, ajutând la dezvoltarea creativității.



Roluri

Oferiți elevilor roluri diferite de îndeplinit la ActivBoard, astfel încât aceștia să poată vedea rezultatele unei echipe eficiente. De exemplu, un elev ar putea fi responsabil de text, în timp ce celălalt este responsabil de imagini.

Puncte de vedere diferite

Două puncte de vedere pot fi afișate și discutate simultan la ActivBoard. Elevii pot identifica apoi unde există idei care coincid sau se contrazic.

Încurajați gândirea corectă

Clasa citește instrucțiuni pentru doi elevi care lucrează spate în spate, pentru a vedea dacă ambii elevi înțeleg instrucțiunile în același fel.



Pentru mai multe detalii, vedeți Lucrul în modul Dual User.

Instrumente de explorare

ActivInspire include multe instrumente care vă ajută să creați lecții interactive pentru a captiva elevii și a le crește interesul în timp ce lucrează la tablă.

Setul de Instrumente Principale conține cele mai populare instrumente și multe instrumente disponibile din **Meniul de Instrumente** (Tools Menu).

Aici descriem doar câteva dintre instrumentele distractive pentru explorare:

•	<u>Înregistrare sunet</u> (Sound Recorder)	Acest instrument vă permite să captați sunetul într-un fișier pentru a fi inclus în flipchart. De exemplu, puteți să creați clipuri sonore și să le conectați la cuvinte pentru a îmbunătăți pronunția elevilor sau să captați sunetul în timp ce realizați o înregistrare pe ecran cu Screen Recorder.
6	<u>Înregistrare ecran</u> (Screen Recorder)	Acest instrument vă permite să înregistrați orice se întâmplă pe ecran într-un fișier video (.AVI), pe care îl puteți păstra în flipchart sau salva într-un dosar de resurse și reda de câte ori este necesar.
ticke	<u>Panglică cu mesaje</u> <u>(Tickertape)</u>	Un instrument de prezentare care vă permite să creați un mesaj care se unduiește ca o panglică peste partea de sus a tablei. O puteți opri, porni și modifica oricând.
Ś	<u>Ceas (Clock)</u>	Un ceas ce poate fi folosit în timpul unei lecții, de exemplu, pentru a-i învăța pe elevi timpul sau pentru a-l folosi ca temporizator sau cronometru pentru diverse activități.
6	<u>Cameră</u> (Camera)	Acest instrument vă permite să realizați o captură cu ceea ce este pe ecran și să o plasați în flipchart, clipboard sau în fișierele Resursele mele (My Resources) sau Resurse partajate (Shared folder). O gamă de opțiuni vă permite să adaptați dimensiunea și forma capturii de ecran la nevoile dvs.
P	Deschideți flipchart (Open Flipchart)	O comandă rapidă către Deschideți flipchart (Open flipchart), pe care o puteți utiliza pentru a naviga și a deschide flipcharturi.
Ţ	<u>Dezvăluitorul</u> (Revealer)	Un instrument distractiv pentru ascunderea și dezvăluirea zonelor din pagina flipchart! Excelent pentru jocuri de ghicit și pentru stimularea interesului.
8	<u>Utilizator Dual</u> (Dual User)	Un instrument pentru colaborarea la tablă. Acesta activează un al doilea set de instrumente care poate fi utilizată de un elev pentru a scrie, desena, selecta, umple și conecta obiecte de pe tablă.



Instrumentele își păstrează setările. Când schimbați instrumentele, fiecare păstrează ultima dvs. alegere. De exemplu, Stiloul (Pen) și Evidențiatorul (Highlighter) își păstrează setările de culoare și grosime.

Cel mai frecvent folosite instrumente

În timp ce lucrați cu ActivInspire, bara de comenzi rapide cu instrumente din dreapta casetei de Instrumente Principale se umple treptat cu pictograme. ActivInspire plasează automat instrumentele dvs. cele mai des utilizate acolo, astfel încât acestea să fie ușor accesibile.

În imaginea din dreapta, bara de comenzi rapide cu instrumente include unele dintre instrumentele descrise în subiectul anterior.

Pentru a vedea descrierea unui instrument, faceți clic pe link:

h	Adnotări (Annotate Over Desktop)	and the second
	Înregistrare ecran (Screen Recorder)	C LAN
٨	Înregistrare sunet (Sound Recorder)	
6	<u>Dezvăluitorul (Revealer)</u>	•
Q	<u>Mărire și micșorare pagină (Page Zoom)</u>	Par in
10	<u>Cameră</u>	4



O aplicație, două produse

La generațiile anterioare de software Promethean trebuia să alegeți între software-ul Activstudio și Activprimary. Vestea bună este că acest lucru nu mai este valabil în cazul ActivInspire.

Pentru un început rapid cu ActivInspire, vă alegeți aspectul preferat atunci când rulați aplicația pentru prima dată. ActivInspire vă adaptează instrumentele și aspectul ecranului în funcție de alegerea dvs. Indiferent de opțiunea pe care o alegeți, beneficiați de caracteristicile puternice ActivInspire.

Opțiunile dvs. sunt:

- Promethean Activstudio
- · Promethean Activprimary
- Alte aplicații, cum ar fi Powerpoint®

Odată ce este în funcțiune, puteți personaliza ActivInspire și mai mult, apoi puteți salva toate preferințele dvs. într-un profil pentru utilizare viitoare. Pentru mai multe informații, vedeți <u>Personalizarea profilurilor</u>.



În acest document de ajutor, îți arătăm cum să lucrezi cu ActivInspire Studio și ActivInspire Primary.

Despre flipcharturi

Un flipchart este spațiul mare de lucru dreptunghiular din fereastra ActivInspire, unde creați lecții.

Câteva informații despre flipcharturi:

- · Când lansați ActivInspire, se deschide un flipchart gol, unde puteți începe crearea lecției
- Flipcharturile pot include o gamă largă de obiecte, forme și caracteristici interactive, inclusiv sunete, animații și acțiuni.
- Puteți lucra cu cât de multe flipcharturi doriți în același timp.
- Fiecare flipchart se deschide în propria filă din fereastra ActivInspire.
- · Puteți naviga rapid printre flipcharturi folosind filele documentului.
- Un flipchart poate conține câte pagini doriți.
- De asemenea, puteți crea flipcharturi pentru desktop, unde puteți adnota fie direct pe desktop, fie pe o captură a desktopului.
- Flipcharturile create cu ActivInspire au extensia de fișier .flipchart.

• Puteți converti orice flipchart creat cu versiuni anterioare ale software-ului Promethean (versiunea 2.0 și ulterioare) la noul format de fișier.



Puteți deschide flipcharturi create cu ActivPrimary și ActivStudio în ActivInspire. Odată ce salvați aceste flipcharturi în ActivInspire, nu le puteți deschide în ActivPrimary sau ActivStudio.

Explorați ActivInspire Primary

Ce vedeți când rulați ActivInspire Primary prima dată depinde de faptul dacă aveți ActivInspire Professional sau Personal. Unde este posibil, vă arătăm ambele variante în acest tur ilustrat.

- Panoul de control (Dashboard)
- Fereastra ActivInspire
- Instrumentele Principale
- Instrumente de scris
- Navigatoarele ActivInspire
- Vizualizare flipchart
- Administrare flipcharturi multiple
- <u>Crearea pe computer</u>
- Prezentarea la tablă
- <u>Colaborarea la tablă</u>
- Instrumente de explorare
- Cele mai frecvent folosite instrumente

Personalizarea profilurilor

ActivInspire are o gamă atent gândită de meniuri, setări și moduri de lucru implicite, care vă oferă rezultate consecvente de fiecare dată când lucrați cu flipcharturi.

Cu toate acestea, ceea ce obțineți poate să nu fie exact ceea v-ați dorit. Dacă ați mai folosit înainte un software creativ, este posibil să fiți familiarizați cu schimbarea setărilor și opțiunilor pentru a se potrivi nevoilor dumneavoastră. În ActivInspire numim acest lucru crearea unui profil.

Vedeți mai multe în:

- Despre profiluri
- Crearea și comutarea profiluri

Navigatorul de Pagini 📵

Acest navigator vă ajută să puneți rapid baza unui flipchart.

Folosiți Navigatorul de Pagini pentru:

- Vizualizarea întregului flipchart ca miniaturi de pagină
- Navigarea printre paginile flipchartului
- Setarea fundalului și grilelor pentru pagini
- Organizarea paginilor din flipchart folosind drag & drop (trageți și plasați) sau comenzile Decupează (Cut), Copiază (Copy), Șterge (Delete) și Duplică (Duplicate)

Exemple

Imaginea din dreapta prezintă un flipchart cu mai multe pagini.

Navigatorul de Pagini este deschis și arată miniaturi ale primelor două pagini din flipchart. Popup din miniatură indică că aceasta este pagina curentă. Asta înseamnă că puteți selecta un element sau zonă din pagină și să lucrați.

Pentru a afișa o altă pagină, apăsați pe miniatură.



Navigatorul de Resurse 齳

Acest navigator vă ajută să vizualizați, navigați și utilizați facil resursele furnizate de ActivInspire pentru a vă crea flipcharturile. Biblioteca de Resurse conține o gamă largă de jocuri și activități, adnotări, evaluări, fundaluri, hărți conceptuale, imagini, forme, sunete și alte elemente prea numeroase pentru a fi enumerate.

Puteți îmbogăți cu ușurință biblioteca cu resursele proprii și ale altor persoane și puteți adăuga pachete de resurse de pe website-ul Promethean Planet www.prometheanplanet.com sau de la partenerii noștri.

Utilizați Navigatorul de Resurse pentru:

- Navigare rapidă și vizualizare a tuturor resurselor dintr-un anumit folder, de exemplu Resursele Mele, Resurse Partajate sau altele locații din memorie sau în rețea.
- Afișarea miniaturilor și numelor de fișiere ale resurselor selectate din navigator.
- Inserarea resurselor, cum ar fi șabloane de pagini, pagini de activitate și pagini de întrebări din navigator în flipchart, prin drag & drop.
- Inserarea propriilor creații dintr-o pagină flipchart într-un folder din Biblioteca de Resurse, prin drag & drop.
- · Schimbarea transparenței unei resurse în flipchart.
- Crearea rapidă a mai multor copii ale unei resurse într-un flipchart, cu ajutorul Rubberstamp.

Exemplu

Implicit, Navigatorul de Resurse deschide fișierul Shared Resources. Toate resursele ActivInspire sunt organizate pe categorii și stocate în fișiere denumite clar.

Imaginea din dreapta prezintă câteva dintre resursele din fișierul Shared Resources.

Apăsați pe pictogramele de sus pentru a căuta resurse în următoarele locuri:

- Resursele Mele (My Resources)
- Resurse Partajate (Shared Resources)
- Alt fișier cu resurse
- Alt fișier din computer
- Promethean Planet

Secțiunea din partea de sus a Navigatorului arată fișierele. Meniul Popup vă permite să importați și exportați Pachete de Resurse.

Funcția de import este disponibilă doar din Meniul Popup a folderului principal. Secțiunea din partea de jos arată miniaturile resurselor din acel fişier şi denumirile lor.

De acolo puteți:

- Schimba dimensiunea și aspectul miniaturilor resurselor.
- · Insera resurse din Biblioteca de Resurse în flipchart.
- Șterge resurse din Biblioteca de Resurse.

Zona dintre cele două secțiuni arată numărul de elemente din fișierul selectat.





Modificați transparența (Toggle Transparency) vă permite să faceți transparent fundalul unei imagini atunci când o trageți în pagină.

Multiplică (Rubberstamp) vă permite să inserați rapid mai multe copii ale unei resurse în flipchart

Înapoi sus



Navigatorul de Obiecte 🎪

O introducere despre obiecte și Navigatorul de Obiecte:

- Despre obiecte
- Despre straturi și suprapunere
- Vizualizare obiecte
- Lucrul cu obiecte
- Examplu

Despre obiecte

În ActivInspire, tot ce adăugați într-un flipchart este un obiect de un fel sau altul. De exemplu, dacă scrieți ceva cu Z Stiloul (Pen), desenați o formă, adăugați o imagine sau o legătură spre un fișier audio, oricare dintre aceste elemente sunt obiecte. Puteți adăuga multe tipuri diferite de obiecte într-un flipchart. Navigatorul de Obiecte vă ajută să urmăriți numărul și tipul de obiecte din flipchart și să luați cu ușurință obiecte dintr-un flipchart creat de altcineva.

Despre suprapunerea obiectelor

Navigatorul de Obiecte arată detalii despre obiectele de pe pagina curentă. Deși o pagină este un plan drept, o pagină flipchart are de fapt 4 straturi! Acestea sunt ca niște foi transparente care conțin anumite tipuri de obiecte, asta dacă nu mutați obiecte de pe un strat pe celălalt. Într-un layer puteți suprapune obiecte.

Implicit:

Acest strat... Conține...

Superior (Top)	Adnotări: tot ce desenezi cu Z Stiloul, Z Evidențiatorul sau Z Cerneala Magică, un instrument secret despre care vom vorbi mai târziu
De mijloc (Middle)	Imagini, forme și obiecte text.
Inferior (Bottom)	Tot ceea ce desenezi cu 🧪 Conectorul , dar puteți plasa și alte obiecte pe acest strat, cu drag & drop.
Fundal (Background)	Fundaluri, grile și culoarea paginii.

Selectați obiectele listate în Navigatorul de Obiecte pentru a le putea insera în primele trei straturi din navigator, dar nu în stratul de fundal. Acest lucru influențează direct stratificarea lor pe pagina flipchart. Straturile sunt complet separate unul de celălalt. Cu alte cuvinte, puteți înlocui fundalul fără a vă afecta imaginile sau adnotările. Sau puteți adnota peste fotografii și fundal fără a afecta alte straturi.

Pentru mai multe detalii, vedeți Folosirea straturilor și suprapunerii.

Vizualizare obiecte

Utilizați Navigatorul de Obiecte pentru a vizualiza rapid:

• Ordinea de afișare a obiectelor și ce obiecte se află în straturile superior, de mijloc și inferior ale

unei pagini.

- Care obiecte sunt grupate împreună. Acest lucru vă permite să lucrați la toate în același timp.
- Dacă o pagină conține obiecte ascunse.

• Dacă o pagină conține obiecte care sunt blocate astfel încât să nu poată fi mutate.

Lucrul cu obiecte

Utilizați Navigatorul de Obiecte ca să

- Mutați obiecte dintr-un strat în altul, cu drag& drop
- Grupați, suprapuneți și reordonați obiecte.
- Afișați sau ascundeți obiecte.
- Blocați sau deblocați obiectele selectate, de exemplu, dacă planificați o activitate cu elevii în care doar anumite obiecte pot fi mutate, iar altele trebuie să rămână fixe.



Exemplu



Remarcați **lacătul** de lângă obiectul Text din Navigator. Aceasta indică faptul că obiectul a fost fixat. Lacătul este un comutator care permite blocarea și deblocarea rapidă a obiectelor.

Triunghiul și pătratele create cu Instrumentul Forme 🬔 sunt implicit în stratul de mijloc. Remarcați **pictograma cu ochiul tăiat** 🐲 lângă obiectul din Navigator. Acest lucru indică faptul că triunghiul este un obiect ascuns. După cum puteți vedea pe pagina flipchart, triunghiul nu este vizibil. Pictograma ochi este un comutator care permite afișarea și ascunderea rapidă a obiectelor.

Există un singur obiect în stratul inferior, un pătrat creat cu Instrumentul Forme. În Navigatorul de Obiecte, am tras acest obiect în jos din stratul de mijloc, unde a fost creat.

Fundalul galben al paginii se află în propriul strat. Am inserat acest fundal cu Navigatorul de Pagini.



Acasă > Turul ActivInspire > Explorați ActivInspire Studio > Navigatoarele ActivInspire > Navigatorul de Notițe

Navigatorul de Notițe 🦉

Acest Navigator vă ajută să faceți flipchartul și mai ușor de utilizat, permițându-vă să creați, vizualizați și editați notițe despre flipcharturi. Puteți folosi aceste notițe în ce fel doriți. Veți învăța din experiență că notițele pot face diferența între o lecție neinspirată și una care decurge minunat. Vă încurajăm să folosiți Navigatorul de Notițe la potențial maxim pentru a îmbunătăți experiența de predare cu ActivInspire.

Folosiți Navigatorul de Notițe ca să:

- Adăugați propriile notițe și comentarii la un flipchart, făcându-l mai ușor de partajat și refolosit.
- Dacă folosiți un flipchart creat de altcineva:

o Vizualizați notițele și comentariile altor profesori despre flipchart și adăugați propriile notițe unde este adecvat. o Vizualizați notițe de la autori despre cum să le folosiți mai bine flipcharturile și adăugați propriile notițe unde este adecvat.

Exemplu

Imaginea din dreapta prezintă **Navigatorul de Notițe.** Puteți introduce notițele ca text simplu sau puteți deschide I**nstrumentele de Formatare** (Format Toolbar) și formata textul.

ActivInspire afișează pictograma Solutițele Paginii (Page Notes) în Bara de Meniu dacă pagina curentă conține notițe.

Puteți adăuga notițe la fiecare pagină a unui flipchart și le puteți printa, fie odată cu paginile flipchartului, fie separat.



Navigatorul de Proprietăți

Acest Navigator vă ajută să vizualizați rapid proprietățile unui obiect. Este un instrument puternic pentru a adăuga facil interactivitate lecțiilor.

Folosiți acest Navigator pentru a:

• Afișa toate proprietățile unui obiect. Glisați bara verticală a Navigatorului în sus și în jos pentru a vizualiza întreaga gamă de proprietăți disponibile.

• Vizualiza și modifica poziția și modul de afișare a unui obiect schimbându-i setările din Navigatorul de Proprietăți. Desigur, puteți controla în continuare poziția unui obiect cu drag & drop și îl puteți edita pentru a-i schimba culoarea.

- Adaugă caracteristici interactive la flipchart și controlați cum pot fi utilizate.
- Adăuga etichete vizibile permanent la obiecte sau etichete care apar doar când treceți cu cursorul mouse-ului peste obiect
- Controla comportamentul unui obiect prin definirea unor reguli numite restricții, care influențează mutarea acestuia. Această opțiune este folositoare, de exemplu, dacă doriți să creați propriul joc pe ecran.
- Toate proprietățile sunt clasificate clar ca sa puteți selecta proprietățile în funcție de tip.

Exemplu

Imaginea din dreapta prezintă câteva dintre proprietățile pătratului roșu, obiectul selectat. Puteți vedea numele obiectului și câteva detalii despre poziția pe pagină. Puteți vedea de asemenea că pătratul este în stratul de mijloc.

Pe pagina flipchart, puteți vedea de asemenea Punctele pentru Redimensionare care înconjoară obiectul. Acestea indică că puteți muta obiectul sau îl puteți redimensiona. Rândul de pictograme pătrate care apar de-a lungul obiectului reprezintă Meniul de Editare al Obiectului pentru a putea lucra cu obiectul.

Identification			^			
Vame	Square					14
eywords						
uestion Tag	None	~	-			
Position					۲	100
eft	240.971			0		
ор	249.351			×	1	
Vidth	169.474			1.20		
leight	169.474					
Scale Factor x	0.729					
Scale Factor y	0.729					
nverted	False	~				
Angle	307					
Reflected	False	~				
.ocked	False	~				
Appearance						
.ayer	Middle	~				
and the second s	- le	-		المتعدين ا	in the second second	

Acasă > Turul ActivInspire > Explorați ActivInspire Studio > Navigatoarele ActivInspire's Browsers > Navigatorul de Acțiuni



Acest Navigator vă ajută să asociați rapid un obiect cu o acțiune. Acest lucru înseamnă că atunci când obiectul este selectat, acțiunea asociată cu acesta va avea loc. De exemplu, o panglică va apărea afișând un mesaj sau se va auzi un fișier audio sau va începe un vot pe flipchart. Toate acțiunile sunt clar clasificate, ca să puteți selecta acțiunile după tip. Puteți seta oricâte acțiuni în flipchart pentru a face lecția cât de variată și interactivă doriți.

Folosiți Navigatorul de Acțiuni ca să:

- Aplicați o comandă de acțiune unui obiect, de exemplu, W Aruncarea Zarurilor (Dice Roller), pentru ca până la 5 zaruri să fie aruncate atunci când cineva selectează un anumit obiect pe tablă.
- Aplicați unui obiect o acțiune pentru pagină, de exemplu, pentru a trece la pagina următoare.
- Aplicați unui obiect o acțiune pentru obiect, de exemplu, pentru a modifica dimensiunea, poziția sau transparența unui obiect.
- Aplicați unui obiect o acțiune media sau document, de exemplu, pentru a insera o legătură către un fișier sau un website.
- Aplicați unui obiect o acțiune de votare, de exemplu pentru a porni sau opri un Vot pe Flipchart.
- Eliminați o acțiune care nu mai este necesară.
- · Previzualizați o acțiune pentru a verifica dacă se comportă cum vă doriți

Exemplu

Imaginea din dreapta prezintă Navigatorul de Acțiuni. Am asociat **W Aruncătorul de Zaruri** cu pătratul albastru. Știm că o acțiune este asociată cu acest obiect pentru că atunci când trecem cursorul peste obiect apare o pictogramă de **Previzualizare.**

Când apăsați pe pătrat, fereastra popup a Aruncătorului de Zaruri se deschide și zarurile se învârt.

Puteți:

- Alege numărul de zaruri.
- Creşte sau scădea viteza.
- Arunca zarurile de câte ori doriți.
- Trimite numărul de aruncări pe flipchartul curent.





Aveți nevoie de ActivInspire Professional pentru a folosi Navigatorul de Acțiuni.

Înapoi sus

Navigatorul de Votare 🛷

Acest navigator vă ajută să administrați toate aspectele înregistrării dispozitivelor ActivSlate, ActiVote și ActivExpression, să porniți sesiuni de vot, dar și să le înregistrați, stocați și căutați rezultatele unei astfel de sesiuni.

Folosiți Navigatorul de Votare ca să:

- Înregistrați dispozitivele ActivSlate, ActiVote și ActivExpression.
- Repartizați elevii pe dispozitive.
- Comutați între votul anonim sau cu nume.
- Selectați între dispozitivele ActiVote sau ActivExpression pentru o sesiune de vot.
- Setați, suspendați sau schimbați timpul permis pentru răspunsuri.
- Porniți și opriți votul.
- Afișați sau ascundeți mesajul Votați Acum (Vote Now)
- Căutați rezultate ale sesiunilor de vot și să le exportați într-o foaie de calcul Microsoft Excel.

Pentru detalii despre înregistrarea dispozitivelor și folosirea lor în sesiunile de vot, vedeți Folosirea Sistemelor de Răspuns pentru Elevi.

Lucrul la tablă

În această secțiune descriem cum puteți profita la maximum de Instrumentele de Prezentare ActivInspire în timp ce lucrați la tablă

- Verificare prealabilă
- Adnotări pe Desktop
- Utilizare Instrumente Desktop
- Utilizare Cameră
- Utilizare Ceas
- Utilizare Recunoaștere scris de mână
- Utilizare Recunoaștere Formă
- Utilizare Cerneală Magică
- Utilizare Panglică cu mesaje
- Lucrul în modul Utilizator Dual
- Utilizare tastatura pentru ecran
- Utilizare Reflector
- <u>Utilizare Blocare Acces</u>
- Utilizare Instrumente Matematice

Lucrul în modul Utilizator Dual 🗳 🐼

Această secțiune explică modul Utilizator Dual și interactivitatea oferită de această caracteristică:

- <u>Conceptul</u>
- Pedagogia
- <u>Ce aveți nevoie</u>
- Cum funcționează
- Truse de instrumente suplimentare ActivInspire Primary
- Reguli de interactivitate
- Dezactivare mod Utilizator Dual
- Conținut pentru modul Utilizator Dual

Conceptul

Tehnologia Promethean sprijină interacțiunea adevărată dintre mai mulți utilizatori și operațiuni multiple care se desfășoară în același timp. Aceasta duce ideea de multi-utilizator la un nou nivel. Utilizatorii individuali sunt diferențiați în sistemul Promethean și, pe lângă funcțiile oricărui alt tip de suprafață de tip touch, știe și cine este profesorul și cine sunt elevii.

Pedagogia

Abordarea Promethean oferă un model de tablă interactivă total nou, care deschide o nouă lume de ușurință în administrare și oportunități pedagogice de predare și învățare avansate.

Beneficiile în momentul folosirii de doi sau mai mulți utilizatori:

- Nu este tehnic la fel de usor ca doi oameni care desenează pe o foaie mare de hârtie.
- Le permite elevilor să lucreze în același timp pe ecran și în aceeași aplicație (special dezvoltată) la toate celelalte sisteme utilizatorii trebuie să facă cu rândul.
- Utilizatorii pot colabora pentru a rezolva probleme și puzzle-uri.
- Utilizatorii pot concura în timp real.
- Permite folosirea în echipe.
- Crește productivitatea la tablă.
- Profesorii pot lucra cu un elev oferindu-i ajutor și sfaturi și pot explora idei fără să schimbe stiloul sau rolurile

Ce aveți nevoie

Pentru a activa modul Utilizator Dual trebuie să vă asigurați că îndepliniți următoarele condiții hardware și software:

- ActivBoard v3 sau ActivBoard v2 actualizat (care conține firmware ActivBoard v2.3 sau mai nou)
- Dual User ActivPens (Stilou Profesor și Stilou Elev)
- Dual User activat de ActivDriver
- ActivInspire

Pentru mai multe informații despre cerințele hardware și software, contactați Quartz Matrix.

Cum funcționează
Funcționalitatea Utilizator Dual a ActivInspire este disponibilă atunci când softul detectează o tablă ActivBoard cu Utilizator Dual conectată la computer. Dacă nu nu se întâmplă acest lucru, funcționalitatea Utilizator Dual nu este disponibilă cu ActivInspire.



Această secțiune este scrisă cu presupunerea că modul Utilizator Dual este disponibil.

Modul Utilizator Dual este conceput în jurul conceptelor de Stilou Profesor și Stilou Elev:



Implicit, când modul Utilizator Dual nu este disponibil, atât Stiloul Profesorului, cât și Stiloul Elevului se comportă ca simple intrări standard ActivPens și le puteți folosi pe oricare dintre ele, dar pe rând.

Cu oricare dintre stilouri puteți activa funcționalitățile Utilizator Dual, după cum urmează:

• Din Meniul Principal, selectați Tools > Dual User 🗚 🏹

Când Dual User este activat, este afișat un al doilea set de instrumente, pentru elev:

Instrumente Elev (ActivInspire Instrumente Elev (ActivInspire Studio) Primary)





Când este activat modul Utilizator Dual:

- Stiloul Elevului poate fi folosit doar pentru anumite acțiuni:
 - Poziționarea setului de Instrumente Elev.
 - Selectarea și folosirea instrumentelor din Instrumente Elev pe pagina flipchart.
 - Interacționarea cu conținutul de pe pagina flipchart.

• Stiloul Profesorului va putea controla în continuare funcționalitățile ActivInspire, cu excepția că nu poate fi folosit pentru a interacționa cu Instrumentele Elevului.

• Mouse-ul computerului nu poate interacționa cu materialul flipchart sau Instrumentele Elevului, dar poate controla în continuare celelalte aspecte ActivInspire.



Aceste instrumente se comportă la fel ca instrumentele standard pentru intrarea cu un singur stilou.



Pentru detalii, vedeți secțiunile individuale despre aceste instrumente în acest document de ajutor.



Este important să înțelegeți că orice activitate realizată cu Stiloul Elevului poate apărea pe pagină independent sau simultan cu activitatea realizată cu Stiloul Profesorului.

Prin urmare, aceasta oferă numeroase tipuri de activități de colaborare, inclusiv

- Profesorul și elevul scriu împreună.
- Profesorul scrie și elevul evidențiază anumite cuvinte.
- Profesorul scrie, iar elevul selectează și mută obiecte.
- Profesorul și elevul mută, redimensionează, rotesc, inserează obiecte.

Toate acțiunile și proprietățile obiectelor din pagină, cum ar fi containerele și restricțiile, se aplică atât Stiloului Profesorului, cât și Stiloului Elevului.

Truse de instrumente suplimentare ActivInspire Primary

Modul Utilizator Dual din interfața ActivInspire Primary oferă câteva seturi de instrumente suplimentare.

Când este selectat **Stilou** cu Stiloul Elevului, Trusa Stiloul Elevului este afișată în zona Truse, permițându-i elevului să selecteze stilouri, evidențiatoare și culori:



Când este selectat Instrumentul de Umplere cu Stiloul Elevului, Trusa de Umplere pentru Elev este afișată în zona de Truse, permițându-i elevului să selecteze culoarea de **Umplere**:



Aceste truse vor apărea alături de celelalte truse utilizate în acel moment de Stiloul Profesorului.

Reguli de interactivitate

Când lucrați în modul Utilizator Dual, ActivInspire impune următoarele reguli de interactivitate:

- Stiloul Profesorului nu poate selecta Instrumentele Elevului. Stiloul Elevului nu poate selecta Instrumentele Profesorului.
- Nicio fereastră Inspire sau de dialog (de exemplu, cele pentru Ceas sau Aruncarea Zarurilor) nu pot fi accesate cu Stiloul Elevului.
- Când selectați un obiect din pagină (sau obiecte) cu unul dintre stilouri și sunt afișate opțiunile de editare, aceste obiecte nu mai pot fi accesate de celălalt stilou. Această regulă este valabilă până ce opțiunile de editare sunt închise, prin orice mijloace. Cu alte cuvinte, fiecare stilou poate defini selecția independentă de opțiuni de editare, care sunt inaccesibile celuilalt stilou.
- Dacă un stilou interacționează cu un obiect de pe pagină, de exemplu, primul stilou ține un obiect, al doilea stilou nu poate interacționa cu acest obiect până ce primul stilou nu eliberează obiectul.
- Instrumentul Forme O al Elevului nu afișează Instrumentele Elevului. Setul de Instrumente pentru Forme trebuie să fie afișat de Instrumentul Forme al Profesorului, de unde și Stiloul Elevului și al Profesorului pot selecta forme din Setul de Instrumente pentru Forme. Amândou<u>ă stilourile vor folosi întotdeauna ultima formă utilizată de fiecare stilou</u>.
- Când Stiloul Elevului folosește **Mană**, niciun cuvânt alternativ nu este furnizat odată ce cuvântul este recunoscu (spre deosebire de Stiloul Profesor).
- Dacă se scrie cu ambele stilouri, ordinea de suprapunere a adnotărilor este definită de ordinea evenimentelor de scriere. Prin urmare, dacă Stiloul 2 este în procesul de desenare a unei adnotări, Stiloul 1 poate mereu să deseneze pe deasupra acestei adnotări (și invers).
- Dacă sunt afișase pe pagină două Instrumente Matematice (de exemplu riglă, compas, raportor), fiecare stilou poate interacționa cu propriul instrument matematic.
- Când folosiți ActivInspire, pozițiile truselor Elevului sau Profesorului depind de pozițiile Seturilor de Instrumente ale Elevului și Profesorului. Dacă Instrumentele Profesorului sunt la dreapta Instrumentelor Elevului, atunci trusele corespunzătoare vor apărea în aceeași ordine.

Dezactivare mod Utilizator Dual

Când modul Utilizator Dual este activat, puteți folosi Stiloul Profesorului sau mouse-ul computerului pentru a opri modul Utilizator Dual, după cum urmează:

Din Meniul Principal, selectați **Tools > Dual User.** Odată ce Utilizator Dual este oprit, amândouă stilourile revin la funcțiile standard, adică folosirea unui singur stilou o dată (condiția implicită).

Conținut pentru modul Utilizator Dual

Pe toate paginile se poate lucra în modul dual, individual sau secvențial. Utilizatori multiplii nu va fi o condiție prealabilă pentru utilizarea paginilor, totuși, paginile utilizate în acest mod vor fi cele mai eficiente datorită naturii învățării colaborative și beneficiilor sale.

Criteriile pentru șabloanele multi-utilizator sunt următoarele

• Șabloane de activități pe care elevii le pot folosi ca punct central pentru colectarea informațiilor, schimbul de idei și discuții.

• Șabloane de activități în care elevii pot lucra împreună pentru a opera sau interacționa cu elementele paginii pentru a construi și a consolida cunoștințele.

 Şabloane de activități care promovează abilități de gândire de ordin superior, încurajând elevii să se gândească la concepte în moduri mai avansate sau mai complexe (de la nivelurile de bază ale gândirii la niveluri mai complexe de analiză, sinteză și evaluare).

• Șabloane de activități care permit finalizarea în sincron a activităților identice sau similare - cu sau fără un element competitiv, conform preferințelor profesorului.

• Șabloane de activități care permit exerciții comune de creativitate.

 Şabloane de activități care servesc la îmbunătățirea înțelegerii atunci când sunt utilizate ca parte centrală a învățării - pentru a încuraja implicarea şi interacțiunea elevului cu conceptele, dar şi unul cu celălalt, şi nu neapărat interacțiunea cu instrumentele (interacțiune tehnică versus conceptuală).

• Activități care utilizează tehnica "Spate-în-Spate" în sarcini de colaborare sau competitive



Există o mulțime de șabloane de pagini pentru utilizatori multipli și activități cu mai mulți utilizatori care se găsesc în subfolderele din Librăria de Resurse Partajate (Shared Resources):

Shared Resources > ActivInspire

Înregistrare Sunet (Sound Recorder) 💩 🥊

Ce?	Vă permite să capturați o înregistrare audio (discurs sau/și muzică) într-un fișier, folosind funcțiile de înregistrare ale computerului.	
Unde?	 Main Menu > Tools > More Tools > Sound Recorder Instrumentele Desktop (Desktop Tools) 	
Comandă rapidă?	CTRL+Shift+R (Windows [™] & Linux [™]) Cmd+Shift+R (Mac [®])	
Cum?	 În Setul de Instrumente Înregistrare Sunet, apăsați pe pictograma roșie Record pentru a începe înregistrarea sunetului. Puteți folosi opțiunile Pause sau Stop în orice moment. Pentru a înregistra un discurs, trebuie să vă asigurați că aveți un microfon corespunzător conectat la sistem. Pentru mai multe informații, vedeți fișierele Ajutor pentru Sistemul de Operare. 	
Ce puteți personaliza?	Adăugare în Flipchart (Add To Flipchart)	Adaugă o pictogramă de sunet în pagina flipchart când se termină înregistrarea. Apăsați pe pictogramă, cu opțiunea Enable Actions activată, pentru a reda înregistrarea.
	Salvează în computer (Save To Disk)	Când apăsați pe pictograma Record , ActivInspire vă solicită să specificați un nume pentru fișier și locația în care se va salva, înainte de a începe înregistrarea.
	Ambele (both)	Ambele opțiuni de mai sus.
Cum puteți personaliza?	Settings > Recordings > Sound Recordings	
i Mai multe informații	Mai multe descpre ActivInspire> Lucrul cu obiecte > Inserare referințe multimedia > Setări > Înregistrări	

Înregistrare Ecran (Screen Recorder) 📷 🥣

Ce??	Înregistrarea acțiunilor de pe un flipchart, desktop flipchart, desktop sau altă aplicație, salvarea lor ca fișiere .avi, apoi redarea lor ca animații.	
Unde?	 Main Menu > Tools > More Tools > Screen Recorder Instrumentele Desktop (Desktop Tools) 	
Cum?	Apăsați pe butonul roșu Record și scrieți un nume pentru fișier. Alternativ, selectați inițial formatul video și compresia audio, apoi începeți înregistrarea. Apăsați pe butonul negru Stop pentru a opri înregistrarea.	
Ce puteți personaliza?	În Meniul Înregistrare Ecran (Screen Recorder Menu):	
	Compresie Video (Video Compression)	Pentru a economisi spațiu de stocare, alegeți unul dintre programele de compresare video compatibile instalate pe computer.
	Format Audio (Audio Format)	Alegeți mono sau stereo și calitatea înregistrării. Cu cât sunt mai mulți kilobiți pe secundă, cu atât este mai bună calitatea sunetului și fișierul este mai mare.
	În secțiunea Recordings	din Settings:
	Rata de captură a cadrelor (Capture Frame Rate)	Implicit = 5 Rata de captură a cadrelor pe secundă (1-10). Cu cât sunt mai multe cadre, cu atât calitatea video este mai bună și fișierul este mai mare.
	Înregistrare audio (Record audio)	 Implicit. Dacă aveți echipament audio corespunzător, se va înregistra atât video, cât și audio. Înregistrare doar video.
	Captură rapidă Quick capture)	 Selectați când înregistrați activități în care mișcați cursorul de multe ori peste zone statice mari. De exemplu, un demo de soft. Implicit.
	Captură cursor mouse (Capture mouse pointer)	 Implicit. Înregistrați mișcările cursorului în video. Nu înregistrați mișcările cursorului.
	Captură ferestre stratificate (Capture layered windows)	 Ferestrele stratificate sunt folosite de aplicații pentru a crea ferestre translucide. De exemplu, imaginea translucidă care apare când mutați o pictogramă cu drag & drop pe desktop. Selectați când înregistrați din aplicații care folosesc ferestre stratificate

		Cursorul poate clipi în timpul înregistrării, dar acest efect nu va apărea în videoclip.
	Dezactivare creștere viteză hardware în timpul înregistrării (Disable hardware acceleration during recording)	 Implicit. Viteza hardware îmbunătățește performanța graficii 3D de pe computer, dar poate afecta performanța Înregistrării Ecranului. Selectați ca să dezactivați creșterea vitezei la începutul înregistrării și restabiliți la finalizarea înregistrării.
	Ascundere set de instrumente de înregistrare în timpul înregistrării (Hide screen recorder toolbox whilst recording)	 Ascundeți setul de instrumente de Înregistrare Ecran la începutul fiecărei înregistrări noi. Când setul este ascuns, înregistrarea poate fi oprită apăsând pe pictograma Înregistrare Ecran (Screen Recorder). Implicit. Înregistrare Ecran este afișat în timpul înregistrării, astfel că puteți opri, pune pauză sau reporni înregistrarea.
Unde se pot personaliza?	 Meniul Înregistrare Ecra Edit Profiles > Settings 	an (Screen Recorder Menu) > Recordings
i ⁺ Mai multe informații	Mai multe despre Activel	nspire > Lucrul cu obiecte > Inserare multimedia



Ce?	Vă permite să creați și afișați mesaje text care se derulează pe ecran peste prezentare. Panglicile pot fi create, editate, salvate ca fișiere și refolosite.	
Unde?	•Tool Menu > More Tools > Tickertape •Instrumentele Desktop (Desktop Tools)	
Comandă rapidă?	CTRL+Shift+T (Windows [™] & Linux [™])	
	Cmd+Shift+T (Mac [®])	
Cum?	Când selectați acest instrument, un nou mesaj, implicit, se derulează pe display. Puteți folosi fereastra "Tickertape Edit" pentru a introduce mesajul și a-i schimba proprietățile. Folosiți Tickertape File Menu pentru a salva și încărca panglici.	
Ce pot personaliza?	Proprietățile panglicii, cum ar fi culoarea și viteza.	
Unde pot să o personalizez?	Fereastra "Tickertape Edit"	
i Mai multe informații	Mai multe despre ActivInspire > Lucrul cu obiecte > Utilizare Panglică cu mesaje	



Ce?	Ceasul clasei, activități și competiții contra timp.		
Unde?	 Tools > More Tools > Clock Instrumentele Desktop (Desktop Tools) 		
Comenzi rapide?	Reflector Cirular (vezi descrierea de mai jos): CTRL+Shift+U (Windows [™] & Linux [™]) Cmd+Shift+U (Mac [®])		
Cum?	Setați afișajul, alegeți nu	Setați afișajul, alegeți numărătoare sau numărătoare inversă, după cum doriți:	
Ce pot personaliza?	<u></u>	Afișează ceas analog	
	EEE 00:00	Afișează ceas digital	
	C 🔨	Afișează atât ceas analog, cât și digital	
		Comutator. Pune pauză sau repornește ceasul.	
	8 8 8 8	Deschide fereastra de dialog "Clock Counter" (Numărătoare)	
		Interval numărătoare/ numărătoare inversă	
		Repetare numaratoare/ numaratoare inversa Resetare	
		 Redare sunet la expirarea timpului Efectuare acțiune la expirarea timpului 	
Unde pot să personalizez?	 Caseta Ceas (Clock Box) Edit Profiles > Settings> Clock Tool 		
i Mai multe informații	<u>Utilizare Ceas</u> <u>Setări > Instrumente</u> <u>Lucrul cu acțiuni</u> Acțiuni > Acțiuni de comandă		

Cameră (Camera) 📷 🐻



Ce?	Faceți o captură de pe ecran – aceasta poate fi o imagine de pe un website sau flipchart, de exemplu.		
Unde?	• Tools > Clock	• Tools > Clock	
	Instrumentele Deskto	op (Desktop Tools)	
Comandă rapidă?	Captură Zonală (vezi descrier	ea de mai jos):	
	CTRL+Shift+K (Windows™	[∥] & Linux™)	
	Cmd+Shift+K (Mac [®])		
Cum?	Alegeți tipul de captură din me Camera Snapshot Box (Caset	eniul dropdown, apoi alegeți destinația pentru captură din ta Captură Cameră).	
	Captură Zonală (Area Snapshot)	O casetă evidențiată este afișată. Apăsați în interiorul casetei și glisați ca să o mutați – schimbați dimensiunile glisând marginile. Pentru ajustarea fină, utilizați comenzile de poziție din Caseta Instantaneu Cameră.	
	Captură între două puncte (Point to Point Snapshot)	Apăsați și trageți, trasând linii drepte pentru a contura o zonă cu marginile evidențiate pe ecranul gri. Zona de captură nu poate fi mutată sau modificată – dacă greșiți, doar închideți "Caseta Captură Cameră" și încercați din nou. Camera este activată când conturul este complet.	
	Captură fără formă (Freehand Snapshot)	Apăsați și trageți, desenând cu mâna liberă, pentru a contura o zonă cu marginile evidențiate pe ecranul gri. Zona de captură nu poate fi mutată sau modificată – dacă greșiți, doar închideți "Caseta Captură Cameră" și încercați din nou.	
	Captură de fereastră	Capturați ferestre de dialog sau fereastra ActivInspire.	
	Captură ecran complet	Capturați întregul ecran.	
	Alegeți destinația:		
	Pagina Curentă		
	Pagină Nouă	O pagină nouă, care este inserată după pagina curentă.	
	Clipboard		
	Resursele Mele	My Percurses call Shared Percurses	
	Resurse Partajate	My Nesources sau onareu Nesources.	



Utilizarea camerei Lucrul cu acțiuni Acțiuni > Acțiuni de comandă



Ce?	Dezvăluirea selectivă a anumitor părți din pagina flipchart.	
Unde?	Tools > Revealer	
Comandă rapidă?	CTRL+R (Windows [™] & Linux [™]) Cmd+R (Mac [®])	
Cum?	Dezvăluitorul este un comutator. Dezvăluiți obiectele ascunse apăsând și glisând jaluzeaua de sus, de jos, de la stânga sau de la dreapta.	
Ce pot personaliza?	Culoarea jaluzelei de dezvăluire Viteza animației (1 la 20 secunde) – pentru utilizare cu ActivRemote	
Unde pot să o personalizez?	Edit profiles > Effects > Reveal Tool	
i Mai multe informații	<u>Mai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Dezvăluitorul</u> <u>Lucrul cu acțiuni</u> <u>Referințe > Acțiuni > Acțiuni de comandă</u>	



Ce?	Lucrul colaborativ cu două ActivPens pe ActivBoard versiunea 3 sau ActivBoard versiunea 2 actualizată.
Unde?	Tools > Dual User
Cum?	Porniți modul Utilizator Dual, apoi doi colaboratori pot scrie și lucra simultan pe tablă, folosind un Stilou Profesor și Stilou Elev.
t Mai multe informații	Lucrul în utlizator dua l



Ce?	Desenare sau scriere adnotări pe tablă
Unde?	 Tools > Pen Instrumentele Principale (Main Toolbox) Instrumentele Duale (Dual Toolbox)
Comandă rapidă?	CTRL+P (Windows [™] & Linux [™]) Cmd+P (Mac [®])
Cum?	Desenați sau scrieți încet, încercați să aveți un stil cursiv în scriere pentru a evita crearea mai multor adnotări mici.
Unde pot personaliza?	Setați culoarea și grosimea din Instrumentele Principale (Main Toolbox) (ActivInspire Studio) sau din Caseta Stilou (Pen Tray) (ActivInspire Primary).
it Mai multe informații	Primii pași cu ActivInspire > Scrierea pe flipchart Lucrul cu acțiuni Referințe > Acțiuni > Acțiuni de comandă

Evidențiator (Highlighter) 🥒 🥒

Ce?	Sublinierea unor zone de pe flipchart cu culoare translucidă.
Unde?	 Tools > Highlight Instrumentele Principale (Main Toolbox) (ActivInspire Studio) Caseta Stilou (Pen Tray) (ActivInspire Primary) Instrumentele Duale (Dual Toolbox) Caseta Stilou Duală (Dual Pen Tray) (ActivInspire Primary)
Comandă rapidă?	CTRL+H (Windows [™] and Linux [™]) Cmd+H (Mac [®])
Cum?	Trageți cursorul peste zona pe care doriți să o evidențiați.
Unde pot personaliza?	Setați culoarea și grosimea din Instrumentele Principale (Main Toolbox) (ActivInspire Studio) sau din Caseta Stilou (Pen Tray) (ActivInspire Primary).
່ ເ More info	Primii pași cu ActivInspire > Scrierea pe flipchart Lucrul cu acțiuni Referințe > Acțiuni > Acțiuni de comandă

Adnotări Desktop (Desktop Annotate) 🛛 🗖

Ce?	Scrierea adnotărilor pe dektopul computerului cu Stiloul 🖉 🖉 sau Evidențiatorul 🖉 🖉 Interacționarea cu alte aplicații de pe desktop cu Selectare	
Unde?	Tools > Desktop Annotate	
Comandă rapidă?	CTRL+Shift+A (WindowsTM & LinuxTM)	
	Cmd+Shift+A (Mac [®])	
Cum?	Desktopul computerului devine fundalul paginii flipchart. Setul de Instrumente Principale rămâne deschis, ca să puteți selecta instrumente și să salvați sau renunțați la modificări pe flipchartul desktop. Puteți căuta în computer, deschide aplicații și folosi instrumentele ActivInspire pentru a crea și modifica adnotări și alte obiecte. Obiectele pe care le creați în flipchart sunt o suprapunere peste desktop, nu vor rămâne pe desktop când închideți flipchartul desktop. Dacă salvați flipchartul, acesta nu va include o imagine a desktopului.	
i Mai multe informații?	Mai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Adnotarea pe desktop Lucrul cu acțiuni Referințe > Acțiuni > Acțiuni de comandă	

Mărire și micșorare pagină (Page Zoom) 🔍 🝭



Ce?	Mărirea sau micșorarea paginii curente.	
Unde?	View > Page Zoom	
Comandă rapidă?	CTRL+Shift+Z (Windows [™] & Linux [™])	
	Cmd+Shift+Z (Mac [®])	
Cum?	Clic pe pagină, apăsați și mențineți pentru mărire, clic dreapta pe pagină, apăsați și mențineți pentru micșorare.	
<mark>-i</mark> +	Turul ActivInspire > Explorați ActivInspire Studio > Vizualizare flipchart	
	Turul ActivInspire > Explorați ActivInspire Primary > Vizualizare flipchart	
Mai multe informații	Lucrul cu acțiuni	
,	Referințe > Acțiuni > Acțiuni de comandă	

Panoul de control (Dashboard)

Când deschideți ActivInspire, după alegerea preferințelor inițiale, primul lucru pe care îl vedeți este Panoul de Control.

Panoul de Control conține scurtături spre flipcharturi și instrumente folositoare pentru economisirea timpului.

Panoul de Control va rămâne deschis până îl închideți.





Dacă debifați căsuța "Afișează panoul de control la deschidere" (Show the dashboard window on startup), panoul de control nu se va deschide automat data următoare când rulați ActivInspire.

Fereastra ActivInspire



Când rulați ActivInspire, fereastra ActivInspire se va deschide în spatele panoului de control. Aspectul acestei ferestre depinde de mai multe lucruri:

- Preferințele la pornire
- Dacă folosiți ActivInspire Professional sau Personal
- Dacă ați personalizat una din componentele ferestrei

Aici introducem componentele principale ale ferestrei ActivInspire pentru ActivInspire Professional.

ActivInspire Professional

Imaginea de mai jos este o reproducere a ferestrei ActivInspire Professional. Lista din stânga denumește fiecare componentă numerotată:



- **10** Detalii pentru redimensionare
- **11** Pagina flipchart

Inapoi sus

ActivInspire Personal

ActivInspire Personal nu vă oferă aceeași gamă de instrumente și Navigatoare ca ActivInspire Professional. De exemplu, nu include

instrumentele

Forme și 📥 Navigatorul de acțiuni.

Sfat

Căutați pictogramele mici din partea de sus a Navigatoarelor (Browsers), Meniurilor și Seturilor de Instrumente. Ele vă permit să personalizați rapid comportamentul unei componente:

e	Opțiunile Instrumente	Selectați dintr-un meniu drop-down unde să fie afișat elementul și cât din el să fie vizibil.
	Rulați	Un comutator prin care înfășurați elementul, ca să ocupe mai puțin loc sau pentru a-l desfășura din nou.
Ţ	Fixați Instrumentele	Un comutator prin care fixați elementul. Acest lucru împiedică ascunderea automată a acestuia sau mutarea accidentală.

Pentru a muta un element, apăsați în zona galbenă din partea de sus, trageți-l și plasați-l unde doriți.

Următoarea dată când deschideți ActivInspire, vă păstra preferințele dumneavoastră.



Instrumentele Principale

Meniul cu Instrumentele Principale se deschide pe ecran când porniți ActivInspire. Când porniți ActivInspire pentru prima dată, setul de instrumente va conține cele mai populare instrumente.

Elementele din Setul din Instrumente Principal sunt doar o selecție din multele instrumente disponibile. Puteți accesa o gamă largă de instrumente din Meniul de Instrumente. Următoarea dată când veți deschide ActivInspire, își va aminti unde ați plasat setul de instrumente ultima dată și elementele componente.



Aveți nevoie de ActivInspire Professional dacă doriți să creați propriile forme cu Instrumentul Forme



Preferințe

Puteți păstra setul de instrumente implicit, elimina instrumente sau înlocui unele sau toate cu alte instrumente. Vă puteți defini preferințele într-un profil și să le salvați când sunteți mulțumit.

Puteți crea câte profiluri aveți nevoie și să comutați rapid între ele cu pictograma um să personalizați profilurile, vedeți Personalizarea profilurilor.

Schimbați profilul. Pentru detalii despre



Caseta Stilou (Pen Tray)

Caseta Stilou se deschide în partea de jos a ecranului când apăsați pe **Stilou.** Conține instrumentele de bază de care aveți nevoie pentru a scrie pe tablă și a face modificări și corecturi rapide. Imaginea de mai jos prezintă Caseta Stilou. Lista din stânga denumește fiecare componentă numerotată:

- 1 Evidențiatoare
- 2 Stilouri
- 3 Radiere
- 4 Paleta de culori
- 5 Spații pentru culori personalizate



Navigatoarele ActivInspire 🗟 🌆 🖉 📄



Această secțiune introduce navigatoarele ActivInspire.

Ce este un navigator?

Un flipchart poate avea multe pagini și elemente, fiecare cu o gamă de caracteristici și proprietăți.

ActivInspire face lucrul cu aceste caracteristici și proprietăți simplu, furnizând un Navigator (Browser) pentru fiecare zonă importantă. Prin intermediul Navigatoarelor puteți vedea:

- · Ce este deja inclus în flipchart
- · Ce altceva ați putea adăuga sau optimiza

· Cum să faceți aceste lucruri

Utilizați navigatoarele pentru a construi, rafina și îmbunătăți rapid flipcharturile dvs. și ale celorlalți. Fiecare browser:

- Este structurat pentru a vă oferi informații clare şi detaliate despre zona în care navigați.
- Are propriul 🗐 meniu pop-up și / sau set de pictograme pentru a vă ajuta să lucrați eficient cu flipchartul.

În plus, puteți mări sau micșora Navigatorul și puteți ajusta nivelul de detalii pe care să îl vizualizați pentru a se potrivi nevoilor dvs.

Ce Navigatoare există?

Sunt 7 navigatoare:

- Navigator de pagini •
- Navigatorde resurse
- Navigator de obiecte
- Navigator de notite
- Navigator de proprietăti .
- Navigator de acțiuni
- Navigator de vot

Vizualizare flipchart

Descriem cinci moduri facile de a vizualiza un flipchart:

- Vizualizați câte o pagină
- Previzualizați mai multe pagini odată
- Creşteţi şi scădeţi dimensiunea paginii
- Măriți si micsorați
- Explorați flipchartul

Vizualizați câte o pagină

Două moduri de a vizualiza câte o pagină pe rând:

• Faceți clic pe pictogramele 🚔 Pagina următoare și 🖨 Pagina anterioară

• Din Meniul Vizualizare, selectați Pagina următoare sau Pagina anterioară.

Când apăsati pe pictograma nouă pagină în flipchart.



Pentru a împiedica paginile nedorite la sfârsitul flipchartului, adăugati întotdeauna un indicator pe ultima pagină. Acesta poate fi o formă, o imagine sau un simplu "Sfârsit".

Previzualizați mai multe pagini odată

Din Instrumentele Principale, deschideti Navigatorul de Pagini.

Previzualizați miniaturile paginilor și apăsați pe triunghiurile negre de pe rola de film pentru a vizualiza celelalte miniaturi. Pentru a afișa o pagină în fereastra ActivInpire, apăsați pe miniatura ei.



Pagina următoare în ultima pagina unui flipchart, inserați automat o

Creșteți și scădeți dimensiunea paginii

În mod implicit, ActivInspire este setat pentru a încadra întreaga pagină flipchart în fereastra ActivInspire. Această opțiune este "Best Fit". Puteti schimba usor acest lucru din meniul drop-down din coltul din dreapta sus denumită Best Fit al ferestrei.

Apăsati pe triunghiurile mici albe, apoi selectati o optiune care să se potrivească nevoilor dvs.

Faceți cunoștință cu opțiunea Global (World)!

Dacă selectați o opțiune de vizualizare mai mică de 100%, dimensiunea paginii flipchart va fi proporțional redusă în fereastra ActivInspire.

Aceasta deschide o zonă în jurul paginii flipchart numită World. Puteți folosi World ca o mapă, pentru a poziționa temporar obiecte în afara limitei paginii flipchart, pentru utilizare ulterioară. Aceste obiecte pot rămâne apoi ascunse atunci când pagina este încadrată cu opțiunea Best Fit. De exemplu, lucruri pe care nu doriți să le faceți vizibile elevilor dvs. sau elemente pe care doriți să le dezvăluiți într-un anumit moment al lecției.



Măriți și micșorați

Puteți utiliza opțiunea 🧏 Page Zoom pentru a mări sau micșora ceea ce vedeți pe flipchart. Page Zoom nu schimbă flipchartul, ci influențează doar modul de vizualizare a flipchartului.

Măriți

1. Din Meniul Vizualizare selectați 🛛 🧏 Page Zoom

2 .Apăsați pe pagină și așteptați un moment. Efectul de mărire începe și continuă până când eliberați ActivPen sau butonul mouse-ului.

Page Zoom 🦉 este acum în Setul de Instrumente Rapide.

Micșorați

Cu Page Zoom selectat:

- 1. Faceți clic dreapta pe pagină.
- 2. Țineți apăsat butonul.



Dacă faceți dublu-clic pe pagină în timp ce Page Zoom este selectat, scalarea paginii revine la Best Fit.

Explorați flipchartul

Când ați mărit un flipchart până în punctul în care pagina flipchart este mai mare decât fereastra ActivInspire, nu puteți nu mai vedeți pagină flipchart completă.

În această situație puteți explora pagina două moduri:

- Utilizați barele glisante verticală și orizontală care apar în jurul paginii
- Utilizați Page Zoom. Atunci când este selectat acest instrument, în timp ce mișcați cursorul peste pagină, o pictogramă mânuță este afișată. Dacă faceți clic acum pe pagina și trageți, puteți naviga în jurul paginii pentru a vizualiza alte zone. Rețineți că acest comportament se aplică și atunci când micșorați pagina.



Administrare flipcharturi multiple

De fiecare dată când deschideți sau creați un alt flipchart, apare o nouă filă în bara de documente. Puteți lucra cu un număr nelimitat de flipcharturi în același timp.

Pentru a trece de la un flipchart la altul, apăsați pe fila document (Document Tab) a flipchartului în care doriți să lucrați. Aceasta devine flipchartul curent.

Flipchart 😣 Untitled 😣

Flipchartul curent este evidențiat cu galben în fila sa de documente. Pentru a închide flipchartul, faceți clic pe X.

Crearea pe computer

Când lucrați la computer, aveți nevoie de acces rapid la o serie de instrumente pentru pregătirea lecțiilor.

Cel mai rapid mod de a realiza acest lucru este să treceți la profilul Creație (Authoring) furnizat împreună cu ActivInspire:

Apăsați pe **I** Schimbați profilul și selectați profilul de creație (Authoring) din lista drop-down.

Alternativ, puteți experimenta combinațiile preferate de instrumente și setări, apoi le puteți salva într-un profil.

Pentru mai multe informații despre crearea și lucrul cu profiluri, consultați Perzonalizarea profilurilor.

Cel mai frecvent folosite instrumente

În timp ce lucrați cu ActivInspire, bara de comenzi rapide cu instrumente din dreapta casetei de Instrumente Principale se umple treptat cu pictograme. ActivInspire plasează automat instrumentele dvs. cele mai des utilizate acolo, astfel încât acestea să fie ușor accesibile.

În imaginea din dreapta, bara de comenzi rapide cu instrumente include unele dintre instrumentele descrise în subiectul anterior.

Pentru a vedea descrierea unui instrument, faceți clic pe link:





Mai multe despre ActivInspire

Această secțiune conține informații detaliate despre cum să lucrați cu ActivInspire:

- Lucrul cu resurse
- Lucrul cu obiecte
- Realizarea flipcharturilor
- Personalizarea profilurilor
- Lucrul la tablă
- Importul și exportul fișierelor

Despre profiluri

Aici analizăm profilurile în detaliu:

- Ce este un profil?
- Ce puteți personaliza într-un profil?
- Ce profiluri sunt incluse în ActivInspire?

Ce este un profil?

ActivInspire poate fi adaptat pentru a se potrivi diferitelor tehnici de predare.

Indiferent dacă aveți nevoie de o mulțime de instrumente pe tablă sau doar de mult spațiu - ActivInspire se potrivește tuturor stilurilor de predare. Când porniți ActivInspire, sunt afișate elemente, de exemplu instrumente, în funcție de profilul selectat.

Dacă ați folosit alte aplicații pentru computer, este posibil să fiți familiarizați cu opțiunile și preferințele. ActivInspire creează un profil pe baza modului în care utilizați instrumentele.

De exemplu, când rulați în Navigator, ActivInspire adaugă o notă în profil. Data următoare când lansați ActivInspire, meniurile, instrumentele și alte elemente vor arăta și se vor comporta exact așa cum le-ați lăsat.

Puteți continua să lucrați cu acest profil sau puteți selecta Editare > Profiluri (Edit > Profiles) pentru a crea și a salva unul sau mai multe profiluri proprii. Puteți crea profiluri diferite pentru circumstanțe diferite și să vă salvați preferințele în câte profiluri doriți. Puteți utiliza apoi profilurile dvs. de pe alt computer. Alți profesori își pot folosi profilurile de pe computerul dvs., apoi puteți reveni la profilul dvs. atunci când au terminat.

Profilurile dvs. personale sunt stocate în folderul Profilurile mele (My Profiles).

Ce puteți personaliza într-un profil?

Profilurile sunt o modalitate excelentă de a personaliza ActivInspire pentru a se potrivi nevoilor de predare. Puteți personaliza aproape totul în ActivInspire și să vă salvați preferințele în unul sau mai multe profiluri. Ca să îți eficientizăm munca, am grupat opțiunile în 4 categorii principale. Fiecare categorie este reprezentată de o filă diferită în caseta de dialog Edit Profiles.

Această categorie	Vă permite să
Aspect (Layout)	Alegeți poziția, vizibilitatea și comportamentul elementelor, cum ar fi Instrumentele Principale, Barele de meniu și Filele cu documente.
Comenzi (Commands)	Personalizați Instrumentele Principale și butoanele de marcare și redimensionare, adăugând sau eliminând elemente, în funcție de nevoi.
Butoane personalizate	Vă creați propriile comenzi rapide, astfel încât atunci când apăsați unul dintre butoane, ActivInspire:
	 Inserează o tastare specială.
	 Afişează textul pe care l-ați asociat anterior cu un buton.
	 Deschide un fişier sau lansează un program
Settings	Personalizați modul în care lucrați cu Sistemul de Răspuns din partea Elevilor, instrumentele matematice, multimedia și multe altele.

Ce profiluri sunt incluse în ActivInspire?

ActivInspire include 5 profiluri. Numele lor indică scopul acestora. Le puteți folosi așa cum sunt sau le puteți personaliza pentru a se potrivi nevoilor de predare:

La tablă (At the Board)	Prezintă un ecran ordonat, în care fereastra ActivInspire este setată pe modul Best Fit, Navigatorul este ascuns, Coșul de Gunoi este vizibil, Setul de Instrumente Rapide este ascuns și setul de Instrumente Principale conține câteva instrumente de prezentare la tablă, precum și butoanele pentru Navigatoarele de Pagini și de Resurse.
Creare (Authoring)	Vă pune la dispoziție instrumentele de creare pentru dezvoltarea rapidă a lecțiilor. Se deschide cu Navigatorul de Pagini deschis și fixat și include Paleta de Culori extinsă în Instrumentele Principale, precum și Setul de Instrumente Rapide.
Limbi străine (Languages)	Prezintă un ecran ordonat, în care fereastra ActivInspire este setată pe modul Best Fit, Navigatorul este ascuns, Coșul de Gunoi este vizibil, Setul de Instrumente Rapide este ascuns și setul de Instrumente Principale conține instrumente suplimentare pentru predarea limbilor străine, cum ar fi Tastatura pe ecran, Recunoaștere text, Panglică cu mesaje și Corector ortografic.
Matematică (Mathematics)	Prezintă un ecran ordonat, în care fereastra ActivInspire este setată pe modul Best Fit, Navigatorul este ascuns, Coșul de Gunoi este vizibil, Setul de Instrumente Rapide este ascuns și setul de Instrumente Principale conține instrumente suplimentare de matematică, cum ar fi Rigla, Raportor și XY Origin.
Media	Prezintă un ecran ordonat, în care fereastra ActivInspire este setată pe modul Best Fit, Navigatorul este ascuns, Coșul de Gunoi este vizibil, Setul de Instrumente Rapide este ascuns și setul de Instrumente Principale conține instrumente media suplimentare, cum ar fi Înregistrare Sunet, Înregistrare Ecran, Cameră și Inserați Media din Fișier.
Înapoi sus	

<u>Acasă</u> > <u>Mai multe despre ActivInspire</u> > <u>Personalizarea profilurilor</u> > Crearea și comutarea profilurilor

Crearea și comutarea profilurilor

Aici vă arătăm cum să creați, personalizați și comutați profilurile:

- <u>Creați un profil</u>
- Alegerea aspectului
- <u>Alegerea instrumentelor</u>
- Definirea butoanelor
- Alegerea setărilor aplicațiilor
- Comutarea profilurilor

Folosirea straturilor și a suprapunerii

Aici vă arătăm cum să folosiți straturile și suprapunerea obiectelor:

- Mai multe despre straturi
- Mutarea unui obiect în alt strat
- Suprapunerea obiectelor

Mai multe despre straturi

Poate vă amintiți că toate obiectele sunt plasate implicit pe anumite straturi și că puteți muta obiecte de pe un strat pe altul.

Stratul superior	Implicit, acest strat conține toate obiectele de adnotare care sunt făcute cu instrumentele Stilou, Evidențiator și Cerneală Magică. Astfel de obiecte sunt afișate deasupra oricăror alte obiecte plasate pe straturile inferioare.
Stratul de mijloc	Implicit, acest strat conține imagini, forme și obiecte text. Adnotările recunoscute sunt convertite automat în obiecte de text și plasate în stratul de mijloc. Aceste obiecte sunt afișate în spatele (sau dedesubtul) oricărui obiect plasat pe stratul superior, dar sunt afișate deasupra (sau peste) oricărui alt obiect plasat în stratul inferior.
Stratul inferior	Inițial gol, stratul inferior poate conține conectori sau orice obiect care este plasat fizic pe el. Pentru detalii, vedeți secțiunea Mutarea unui obiect în alt strat de mai jos.
Stratul de fundal	Stratul de fundal este alcătuit din 3 elemente: • Culoarea de fundal a paginii • Imaginea de fundal (opțional) • Grilă (opțional)
	În plus, puteți așeza orice alte obiecte pe stratul de fundal, iar acestea vor deveni blocate pe fundal

si vor apărea dedesubtul tuturor obiectelor de pe celelalte straturi. Dacă stratul de fundal contine o imagine de fundal, modul în care imaginea se încadrează pe pagină este dictat de proprietatea Background Fit. Pentru detalii, vedeti Referinte > Proprietăti > Diverse proprietăți (Reference > Properties > Miscellaneous properties)

Straturile sunt complet separate unul de celălalt. Cu alte cuvinte, puteți înlocui fundalul fără a influența imaginile sau adnotările de pe celelalte straturi. Sau puteti face adnotări peste fotografii si fundal fără a influenta alte straturi.

Mutarea unui obiect în alt strat

1. Clic dreapta pe object

2. Din Meniul Popup selectati Recorder > 🍼 To Top Layer (Stratul superior) > 📚 To Middle Layer (Stratul de mijloc) sau 📚 To Bottom Layer (Stratul inferior). Acest lucru vă permite să acoperiți, de exemplu, un obiect de adnotare cu un obiect de imagine.



Adnotările Cerneala Magică (Magic Ink) vor ascunde orice obiect (sau părți din obiecte) din stratul superior peste care trece Cerneala Magică (inclusiv adnotări si imagini), permitându-vă să vedeti prin straturile de dedesubt.



Folositi Instrumentul Stergeti corespunzător pentru a îndepărta obiecte in fiecare strat.



Suprapunerea obiectelor

Tuturor obiectelor le este alocată o poziție în stivă în funcție de ordinea în care sunt adăugate pe pagină. Fiecare obiect succesiv este plasat deasupra celui precedent în propriul strat. Gândiți-vă la aceasta ca la un pachet de cărți de joc, de unde trebuie să scoateți o carte și să o așezați deasupra pentru a o vizualiza complet. Cel mai recent obiect plasat pe o pagină este deasupra stivei.

Cardurile din exemplul din dreapta au fost adăugate în ordinea următoare:

- Albastru 1
- Galben 2
- Roşu 3

Se aplică următoarele reguli:

- Cardul albastru se va afișa sub cardurile galben și roșu.
- Cardul galben se va afișa peste cardul albastru, dar sub cel roșu.
- Cardul roșu se va afișa deasupra cardurilor galben și albastru.

Aceste reguli se aplică în fiecare strat. Nu doar că există o ordine de suprapunere a straturilor, dar trebuie să luați în considerare și ordinea de suprapunere din fiecare strat.

Schimbarea ordinii de suprapunere

Puteți schimba ordinea de suprapunere, trimițând un obiect în alt loc în stivă.

Ordinea cardurilor din exemplul din dreapta s-a schimbat. Roșu 3 este acum în partea de jos a stivei.

Aici vă prezentăm două metode prin care puteți schimba ordinea de suprapunere:

O mutare pe rând

- 1. Selectați obiectul..
- Din Context Menu selectați Send Backwards (Dedesubt) sau Send Forward (Deasupra). Obiectul se mută cu un pas deasupra sau dedesubt în ordinea de suprapunere.
- 3. Repetați dacă este necesar..

Mutare totală

- 1. Selectați obiectul.
- Din Meniul de Editare (Edit Menu), selectați Reorder > Bring to Front sau Send to Back. Această opțiune va muta obiectul deasupra sau dedesubtul stivei

Puteți selecta, de asemenea, mai multe obiecte deodată și să le trimiteți deasupra sau dedesubt. Fiecare obiect își va menține poziția de suprapunere în relația cu celelalte obiecte.




Folosirea Sistemelor de Răspuns pentru Elevi

Această secțiune cuprinde informații despre Sistemul de Răspuns pentru Elevi (Learner Response System):

- Prezentare generală
- Înregistrarea dispozitivelor
- Alocarea elevilor pe dispozitive
- Întrebări pregătite Folosirea Expertului în Întrebări
- Întrebări și sondaje rapide

Verificarea prealabilă

Lucrul cu un flipchart la tablă este diferit de lucrul cu el pe computer. Fonturile, obiectele și culorile care arată excelent pe ecranul computerului, pot să nu funcționeze chiar atât de bine pe tablă.

Îți recomandăm să testezi flipchartul pe tablă înainte de a-l folosi pentru predare în fața elevilor. Acum este momentul pentru ultimele modificări:

Întrebați-vă	Sugestii	i Mai multe informații
Obiectivele de învățare sunt clare?	 Enunțați obiectivele de învățare la început și revizuiți-le la sfârșitul orei. Includeți obiective de învățare în fiecare pagină: Folosiți o panglică cu mesaje și lăsați-o să ruleze pe tot parcursul lecției Așezați-le în partea de sus a fiecărei pagini, probabil în stratul inferior, sau blocați-le, ca să nu poată fi mutate sau șterse din greșeală. 	 <u>Utilizarea Panglică cu mesaje</u> <u>Realizarea flipcharturilor interactive ></u> <u>Crearea containerelor</u> <u>Realizarea flipcharturilor interactive ></u> <u>Crearea restricțiilor</u> <u>Lucrul cu obiecte > Folosirea straturilor și</u> <u>a suprapunerii</u>
Este structurată clar fiecare pagină flipchart?	Dacă o pagină pare prea aglomerată, încercați să împărțiți conținutul în două pagini.	
Este tot textul lizibil?	Asigurați-vă că textul are o dimensiune de cel puțin 16. Dacă este necesar, schimbați fontul, dimensiunea fontului sau culoarea textului pentru mai multă claritate.	Primii pași cu ActivInspire > Adăugarea și formatarea textului
Există suficient contrast de culoare?	Luați în considerare schimbarea culorilor textului și a obiectelor pentru mai mult contrast și impact.	Lucrul cu obiecte > Schimbarea proprietăților obiectelor
Dacă folosiți acțiuni, acestea funcționează corect?	Verificați ca acțiunile să fie activate și că fiecare obiect a fost asociat cu acțiunea corectă.	Realizarea flipcharturilor interactive > Lucrul cu acțiuni
Se afișează corect toate imaginile pe tablă?	Este posibil să trebuiască să le redimensionați pentru un efect optim.	Lucrul cu obiecte > Schimbarea proprietăților obiectelor
Funcționează toate trimiterile?	Dacă ați adăugat legături, asigurați-vă că le puteți accesa. Dacă aveți nevoie de acces la Internet, asigurați- vă că v-ați conectat la rețea.	<u>Lucrul cu obiecte > Adăugare și eliminare legăturilor</u>
Sunt accesibile toate obiectele și butoanele?	Pentru a putea să lucrați la tablă, și dvs. și elevii, asigurați-vă că tot ce aveți nevoie să accesați în timpul lecției se află în treimea inferioară a flipchartului.	
Ați ales un profil de predare pentru acest flipchart?	Poate doriți să folosiți unul dintre profilurile incluse în ActivInspire sau doriți să creați un profil adaptat unei anumite lecții sau grup de elevi.	Personalizarea profilurilor
Aveți intenția de a folosi acest flipchart pentru lucrul colaborativ în modul Utilizator Dual?	Dacă răspunsul este "Da", asigurați-vă că sarcinile de lucru pe care le setați pentru elevi pot fi îndeplinite cu instrumentele disponibile în Instrumentele Duale.	Lucrul în modul Utilizator Dual
Trebuje să limitati	Luati în considerare folosirea functiei Blocare Acces	Utilizare Blocare Access



Pentru sfaturi experte legate de cele mai bune practici de predare în ActivClassroom, vezi secțiunea de Dezvoltare Profesională (Professional Development) de pe Promethean Planet.

Adnotări pe Desktop



Folosiți butonul de Adnotări pe Desktop (Desktop Annotate) când doriți să folosiți instrumentele ActivInspire, cum ar fi Stiloul, Evidențiatorul sau Radiera, pe desktop sau orice aplicație aveți deschisă pe desktop. Când faceți adnotări pe desktop, veți crea un flipchart desktop, care poate fi salvat pentru utilizări viitoare.

Folosiți această funcție în lecțiile cu:

- Website-uri
- Aplicații software

Faceți adnotări pe desktop

1. Din Meniul de Instrumente, selectați **Desktop Annotate.** Desktopul este afișat între Navigatorul ActivInspire și Setul de Instrumente Principale, așa cum puteți vedea în imaginea din dreapta.



2. Apăsați pe butonul Desktop Annotate din setul de instrumente pentru a restabili elementele ascunse anterior. Bara de Meniu arată că un nou flipchart a fost creat, cu numele "desktop flipchart". Flipchartul desktop este transparent.

Puteți face adnotări pe desktop și să livrați o lecție bazată pe conținut de tip website sau aplicație software.

Când selectați cursorul și apăsați pe desktop, puteți:

- Începe și să folosiți aplicațiile desktop.
- Selecta obiecte din aplicații sau website-uri și să le copiati. Din clipboard le puteți pune în flipcharturi.

Afișați structura stratificată

Deschideți Navigatorul de Obiecte ca să vedeți structura straturilor pentru obiectele de adnotare.

Structura implicită este:

- Adnotări cu Stiloul, incluzând Evidențiatorul, pe stratul superior.
- Textele și formele pe stratul de mijloc.
- Conectorii sunt pe stratul inferior.

Cand salvați un flipchart desktop, obiectele sunt salvate pe un fundal invizibil. Desktop-ul nu face parte din flipchart, si nu va fi salvat.

Opțiuni

Puteți salva un flipchart desktop ca parte a unui flipchart în următoarele moduri:





- Ca fundal pentru flipchart.
- Folosind Suprapunerea Desktop (Desktop Overlay) și

Captura Desktop (Desktop Snapshot).

Din Meniul de Fișiere (File Menu), selectați **Edit > Page Background**. Se deschide fereastra de dialog Set Background. Selectați opțiunea **Desktop Snapshot**.

Pentru a vedea desktopul înainte de a realiza captura, apăsați pe pictograma **Show Desktop.**

Când sunteți gata să realizați captura, apăsași pe pictograma **Take Snapshot.**

După ce captura a fost realizată, apăsați pe Done.

Dacă doriți ca pagina curentă să nu aibă fundal: Selectați opțiunea **Desktop Overlay**, apoi apăsați pe **Done.** Desktopul nu va fi parte din flipchart și nu va fi salvat.

Set Background		×
 Fill Image Desktop Snapshot Desktop Overlay 	Show Desktop	
Apply	Done	כ

Acasă > Mai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Instrumente Desktop

Utilizare Instrumente Desktop

Instrumentele Desktop sunt o colecție cu cele mai utilizate instrumente ActivInspire pe care le puteți găsi folositoare când lucrați în alte aplicații, în ocaziile în care este posibil să nu aveți neapărat nevoie de funcțiile complete oferite de **Desktop Annotate**.

Când apăsați pe pictograma Desktop Tools, ActivInspire este minimizat, dar setul de Instrumente Desktop este afișat: Setul de instrumente poate fi mutat oriunde pe desktop prin glisare, unde va rămâne și se va afișa deasupra altor aplicații. Puteți apăsa pe pictogramă pentru a afișa toate instrumentele. Setul conține următoarele instrumente (în sensul acelor de ceasornic, de sus): Închide setul de Instrumente Desktop și vă întoarce la aplicația **Restabilire Inspire** ActivInspire. Afișează sau ascunde Roata Minunilor pentru vot. Sondaj Rapid Pornește instrumentul ActivInspire Înregistrare Ecran. Înregistrare Ecran Vedeți mai jos. Mai multe Instrumente Vedeți mai jos. Cameră Încarcă programul de tastatură pe ecran ales. Tastatură pe Ecran Deschide site-ul web Promethean Planet în browserul de Internet. **Promethean Planet**

Mai Multe Instrumente

Când treceți cu cursorul peste pictograma **Mai Multe Instrumente** se deschide un alt nivel cu Instrumente Desktop.

Puteți selecta următoarele instrumente:





Cameră

Când treceți cu cursorul peste pictograma Cameră se deschide un alt nivel cu Instrumente Desktop.

Puteți selecta următoarele tipuri de capturi:



Captură ecran complet (Fullscreen Snapshot)



Captură de fereastră (Window Snapshot)



Captură fără formă (Freehand Snapshot)





Captură între două puncte (Point to Point Snapshot)

🕴 Captură Zonală (Area Snapshot)

Pentru detalii despre toate instrumentele disponibile în setul de Instrumente Desktop, vedeți secțiunile relevante din acest document de ajutor.



Utilizați instrumentul Cameră pentru a captura o imagine e desktopului, flipchartului și video-urilor puse pe pauza sau animații. Puteți realiza o fotografie a întregului ecran sau puteți defini o anumită zonă de pe ecran..

Fotografia va cuprinde toate tipurile de obiecte afișate pe ecran, inclusiv fundalul, adnotările, grilele, liniile, formele, textul și alte imagini.



- Din Meniul Principal, selectați Camera. Alegeți tipul de captură din meniul drop-down:
 - Captură Zonală (Area Snapshot) O casetă evidențiată este afişată. Apăsați în interiorul casetei și glisați ca să o mutați – schimbați dimensiunile glisând marginile. Pentru ajustarea fină, utilizați comenzile de poziție din Caseta Instantaneu Cameră.
 - Captură între două puncte (Point to Point Snapshot) - Apăsați și trageți, trasând linii drepte pentru a contura o zonă cu marginile evidențiate pe ecranul gri. Zona de captură nu poate fi mutată sau modificată – dacă greșiți, doar închideți "Caseta Captură Cameră" și încercați din nou. Camera este activată când conturul este complet
 - Captură fără formă (Freehand Snapshot) -Apăsați și trageți, desenând cu mâna liberă, pentru a contura o zonă cu marginile evidențiate pe ecranul gri. Zona de captură nu poate fi mutată sau modificată – dacă greșiți, doar închideți "Caseta Captură Cameră" și încercați din nou
 - Captură de fereastră (Window Snapshot) -Capturați ferestre de dialog sau fereastra ActivInspire.
 - Captură ecran complet (Fullscreen Snapshot) Capturați întregul ecran.
- 2. Alegeți destinația pentru captură din caseta Camera Snapshot:
 - Pagina Curentă (Current Page) – Capturați imaginea pe pagina curentă a flipchartului.

- Pagină Nouă (New Page) Capturați imaginea pe o pagină nouă la sfârșitul flipchartului.
- Clipboard Capturați imaginea în clipboard..
- Resusele Mele (My Resources) Capturaţi imaginea în fişierul My Resources.
- Resurse Partajate (Shared Resources) – Capturați imaginea în fișierul Shared Resources..

Camera Snapshot	×
- Snapshot to	Position
Current Page	Left 707 🛟
	Тор 598 🛟
New Page	Width 171 🤤
Clipboard	Height 278 😂
My Resources	
Shared Resources	

Imaginea rezultată a tuturor acestor obiecte, poate fi adăugată pe pagina flipchart, Biblioteca de Resurse, bara de Comenzi Rapide sau clipboard ca obiect pe care îl puteți utiliza. Fotografia este pur și simplu o imagine a ecranului, deci niciun obiect din fotografie nu va fi editabil. Puteți redimensiona sau roti fotografia ca orice alt obiect de imagine.

Asigurați-vă că ecranul afișează imaginea pe care doriți să o capturați. Alegeți unul dintre următoarele tipuri de capturi, care sunt discutate în ordine așa cum apar în meniul instrumentului Cameră:

Zonă (Area)

Va apărea o linie punctată în formă de dreptunghi pe ecran. Dreptunghiul poate fi poziționat oriunde pe ecran printr-un clic în interiorul formei dreptunghiulare și tragerea lui în altă parte a ecranului. Poate fi și redimensionat utilizând punctele de dimensionare care înconjoară marginea. Deplasați-le până la forma care conține imaginea pe care doriți să o capturați, apoi alegeți una dintre opțiunile de lipire disponibile în caseta Fotografie (Photograph).



Între două puncte (Point to Point)

Vă permite să capturați o formă neregulată realizată din linii drepte. Primul clic pornește forma. De fiecare dată când faceți clic adăugați alt nod la formă, astfel încât să puteți muta linia într-o altă direcție. Pentru a termina, faceți clic în apropiere de primul punct și ActivInspire va închide automat forma.



Fără formă (Freehand)

Vă permite să capturați o formă neregulată folosind linii trasate cu mâna liberă. Faceți clic și trageți cursorul pentru a începe captura. Pe măsură ce deplasați cursorul, o linie punctată îl urmează pentru a defini zona de captură. Pentru a termina forma, eliberați clicul și ActivInspire va închide forma prin plasarea unei linii drepte între primul și ultimul punct. O previzualizare a fotografiei va apărea pe ecran, înconjurată de un fundal roz. Alegeți una dintre opțiunile de lipire disponibile în caseta Fotografie (Photograph).





Utilizare Ceas 🛛 🕓 🤅



Folosiți ceasul pentru a afișa timpul pe tablă. Îl puteți utiliza și pentru numărătoare inversă sau acțiuni automatizate pe flipchart.

Din Meniul de Instrumente selectați **More Tools > Clock.**

Ceasul se afișează într-o casetă.

• Apăsați pe pictogramele din casetă pentru a comuta între tipurile de afișare ceas – analog, digital și ambele.





• Apăsați și trageți de marginile sau colțurile casetei pentru a modifica dimensiunea casetei și a ceasului.



• Apăsați pe butonul cu simbolul pentru pauză pentru a opri ceasul.

• Apăsați pe săgeata în jos pentru a număra înapoi dintr-un anumit interval..

• Apăsați pe săgeata în sus pentru a număra înainte dintr-un anumit interval.

• Apăsați pe X pentru a ieși din ceas.

Apăsând pe oricare dintre săgeți veți deschide fereastra de dialog Clock Counter.

Clock Counter	×
Count down from:	
00:00:00 🛨 🔽 Repeat	Reset
After timeout, play the following sound:	
No Sound	.
After timeout, perform the following action:	
Do Nothing	-
Do Nothing	
Turn to Next Page	
Turn to Previous Page	
Reset Page	

Setați timpul în formatul 00:00:00 (ore: minute: secunde)

Bifați căsuța **Repeat** pentru a repeta numărătoarea până este închis ceasul.

Meniurile drop-down vă permit să:

· Alegeți un sunet care să înceapă la expirarea numărătorii.

• Se schimbe automat pagina sau să se reseteze pagina la expirarea numărătorii.

Dacă alegeți Turn to Next Page și ați bifat căsuța **Repeat**, pagini goale vor fi adăugate la flipchart până va fi închis ceasul. Apăsați **Reset** pentru a restabili setările implicite pentru numărătoare.

Utilizare Recunoaștere scris de mână 🛛 🐼

Instrumentul pentru Recunoașterea Scrisului de Mână este în Meniul de Instrumente (Tools Menu).

Folosiți acest instrument pentru a converti adnotările făcute cu mâna liberă în text, dacă preferați aspectul textului formatat în flipchart. ActivInspire poate face acest lucru în timp ce dumneavoastră scrieți la tablă. Pe lângă recunoașterea scrisului de mână și a formelor din ActivInspire, Instrumentul pentru Recunoașterea Scrisului de Mână poate recunoaște scrisul și din alte aplicații, cum ar fi Microsoft Word®.

1. Selectați Handwriting Recognition.



2. Scrieți un cuvânt pe tablă. Așteptați să fi convertit în text.

3. Dacă cuvântul nu a fost convertit corect, apăsați pe pictograma Alternatives pentru mai	hello
multe opțiuni. Apăsați pe varianta corectă.	neno
 Scrieți alt cuvânt sau apăsați pe un instrument diferit. 	
	hello 🔽

0

Noul obiect de text preia cele mai recente setări de text.

Când adnotarea devine un obiect de text, se deplasează pe stratul de mijloc și nu veți putea utiliza instrumentul Radieră.

Selectați adnotarea (convertită), apoi faceți clic pe **Instrumentul Text** pentru a afișa Instrumentele de Formatare. **T T C**

Puteți termina o secțiune de scriere și o puteți converti în text mai târziu:

• Din Meniul Editare Obiect, selectați Convert to text.

-	1.00
Spin.	the state of the s
-	
TRAM .	_
144	_
Taxable	



Opțiuni și setări

Opțiunile și setările pentru Instrumentele de Recunoaștere sunt în fila Settings din caseta de text Edit Profiles:

- Interval de timp de recunoaștere (Recognition Timeout) Glisorul ajustează intervalul de timp între 1 și 5 secunde.
- Umplere forme recunoscute (Fill recognized shapes) Bifați căsuța ca să umpleți formele închise produse prin conversie. Culorile de umplere devin disponibile – puteți umple forma cu culoarea conturului sau selectați altă culoare din caseta **Another** color.
- Limba de recunoaștere a scrisului (Handwriting recognition language) – Pentru detalii despre limbile disponibile, vedeți Reference > Settings > Language.





Adnotările de tip desen, făcute cu mâna liberă, pot fi convertite în obiecte de formă în timp ce desenați la tablă cu ActivPen.

Instrumentul pentru Recunoașterea Formă este în Meniul de Instrumente (Tools Menu).

În timp ce adnotarea devine obiect de formă, se mută pe stratul de mijloc.

Când selectați o formă nouă, o puteți transforma utilizând:

- Punctele și marcajele pentru redimensionare.
- Instrumentele Principale.
- Navigatorul de Proprietăți.

Dacă obiectul este pe stratul de mijloc, nu veți putea folosi puteți folosi **Cerneala Magică.**



Radiera. Dacă mutați obiectul pe stratul superior,

Setări și Opțiuni

Select File > Settings > Edit Profiles > Settings > User Input

Dacă preferați să lucrați fără funcția de recunoaștere forme activată, puteți converti oricând o adnotare făcută cu mâna liberă într-o formă.

Faceți clic dreapta pe adnotare și selectați Convert to Shape.

Acasă > Mai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Cerneală Magică

Utilizare Cerneală Magică 💋 Ø

Aici vă prezentăm Cerneala Magică (Magic Ink) și vă arătăm cum să o utilizați.

Puteți folosi Cerneala Magică pentru a face invizibil orice obiect (sau o parte a unui obiect) din stratul superior. Gândiți-vă la Cerneala Magică ca la un stilou care poate desena o adnotare pe stratul superior prin care puteți vedea. Cerneala Magică vă permite să faceți orificii prin obiectele de pe stratul superior, astfel încât să puteți vedea obiectele de pe straturile de dedesubt.

Exemplul 1

Adăugați o imagine din Biblioteca de Resurse. Imaginea va fi pe stratul de mijloc al paginii. Apoi selectați Instrumentul Stilou și setați lățimea la maxim, colorați peste imagine până când este complet ascunsă. Această adnotare cu stiloul va fi pe stratul superior. În cele din urmă utilizați Cerneala Magică pentru a elimina adnotarea cu stiloul și a dezvălui imaginea de dedesubt.





Exemplul 2

Adăugați două fotografii ale aceleiași scene peisagistice, una făcută iarna și una vara. Așezați fotografia de iarnă pe stratul superior astfel încât să fie poziționată exact peste fotografia de vară. Apoi utilizați Cerneala Magică pentru a șterge treptat imaginea de iarnă ca să dezvăluiți imaginea de vară de dedesubt.

De ce Cerneala Magică funcționează doar pe anumite elemente?

Adnotările pe care le creați cu Cerneala Magică sunt obiecte în sine. Deci puteți folosi Cerneala Magică ca să ascundeți obiecte pe care vreți să le dezvăluiți mai târziu.



Straturile și suprapunerea sunt importante când folosiți Cerneala Magică:

- Cerneala Magică funcționează doar pe stratul superior.
- Pe stratul superior, Cerneala Magică funcționează doar pe obiectele poziționate mai jos în ordinea de suprapunere.
- Orice element așezat pe stratul superior poate, deci, fi făcut invizibil cu Cerneala Magică.

Pentru mai multe informații, vedeți Folosirea straturilor și a suprapunerii. (Using layers and stacking)

Schimbați dimensiunea peniței de Cerneală Magică

Din setul de Instrumente Principale:

- Apăsați pe una dintre dimensiunile prestabilite sau
- · Folosiți glisorul pentru grosimea Stiloului pentru a alege orice

dimensiune între 1 și 100 pixeli.

Vedeți printr-o adnotare

Pentru a vedea printr-o adnotare:

1. Din Meniul de Instrumente, selectați **Magic Ink**

2. Apăsați și trageți cursorul peste adnotarea prin care doriți să vedeți.

Găsiți o adnotare cu Cerneală Magică

Ca să aflați dacă un flipchart conține un element creat cu Cerneala Magică:

1. Deschideți Navigatorul de Obiecte și căutați obiecte cu pictograma Cerneală Magică, ca cel indicat în exemplul din dreapta.

2. Când apăsați pe element în Navigatorul de Obiecte, este selectat pe pagina flipchart:



Before and after...





Acum puteți muta, șterge sau modifica adnotarea cu Cerneală Magică.

Alternativ:

Treceți cursorul peste adnotarea cu Cerneală Magică (sunteți în locul potrivit când cursorul arată așa 🔖)

Ștergeți Cerneala Magică

Puteți șterge adnotările cu Cerneală Magică ca oricare alt obiect:

• Selectați adnotarea cu Cerneală Magică de pe pagina flipchart sau în Navigatorul de Obiecte și

apăsați Delete sau

Trageți și plasați adnotarea în Coșul de Gunoi.

Utilizare Panglică cu mesaje 🎬

Din Meniul de Instrumente, selectați **More Tools** > **Tickertape**. În fereastra de dialog Tickertape sunt afișate trei elemente:

- Mesajul implicit de derulare pe panglică.
- Previzualizare continuă care răspunde
- instant la modificări.
- · Consola panglicii.

Puteți:

- Ajusta viteza cu glisorul.
- Pune pauză sau relua redarea



Pentru a introduce mesajul panglicii:

Introduceți un mesaj în caseta de text.

Mesajele lungi combinate cu fonturi de dimensiuni mari necesită multă memorie. În cazuri extreme, este posibil ca mesajul panglicii să nu se afișeze.

Umbră (Shadow)

Introduceți un număr în caseta de text drop pentru a adăuga sau modifica dimensiunea umbrei. Un zero indică faptul că nu este necesară umbra. Orice modificări aduse umbrei sunt afișate imediat pe mesajul derulant, permițându-vă să revizuiți panglica. Apăsați pe Caseta de Culori pentru a vizualiza Paleta de Culori și selecta o culoare diferită pentru umbră.

Fundal (Background)

Bifați căsuța Screen pentru a selecta ecranul curent ca fundal pentru panglică.

Bifați căsuța Color dacă doriți ca panglica să se deruleze pe o bandă de fundal de culoare simplă. Apăsați pe Caseta de Culori pentru a vizualiza Paleta de Culori și selecta o culoare diferită pentru fundal.

Font

Vă permite să modificați fontul, dimensiunea, stilul și atributele scriptului pentru banda curentă.

Test

Apăsați pe acest buton pentru a testa panglica.

Buclă (Loop)

Bifați căsuța pentru a vă asigura că panglica se va derula continuu până când este întreruptă printr-un clic dreapta pe mesajul în sine.

Poziție (Position)

Faceți clic pe săgeata drop-down și selectați Top (Sus), Middle (Mijloc) sau Bottom (Jos) din listă pentru a specifica poziția de derulare a panglicii.

Setați ca implicit (Make Default)

Apăsați pe acest buton pentru a păstra setările curente ale panglicii pentru următoarea dată când definiți o panglică.

Acasă > Mai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Dezvăluitor

Utilizare Dezvăluitor



Dezvăluitorul (Revealer) simulează o un rulou sau o jaluzea. Pagina flipchart este acoperită, iar cursorul devine un mâner. Dezvăluiți pagina treptat, deplasând cursorul spre interior din orice parte a paginii. Când Dezvăluitorul este activat, acesta va acoperi toate paginile flipchart în mod implicit.

Pentru a utiliza Dezvăluitorul, selectați Tools > Revealer.

Pentru a dezactiva Dezvăluitorul:

În Navigatorul de Properietăți, selectați Page Tools > Tools Off din Meniul drop-down.

Pentru a schimba setările Dezvăluitorului:

- 1. Din Meniul Fișiere (File Meniu), selectați Settings. Se va deschide fereastra de dialog Edit Profiles.
- 2. Selectați Effects.
- 3. Pentru a schimba culoarea, faceți dublu clic pe căsuța de lângă Color. Se va
- deschide Paleta de Culori.
- 4. Selectați o culoare.
- 5. Pentru a salva modificările, apăsați Done.



Dacă aveți un dispozitiv de prezentare ActivRemote, puteți activa Dezvăluitorul de oriunde din clasă. Pentru a ajusta viteza animației:

- 1. Selectați Effects, după indicațiile de mai sus.
- 2. Mutați glisorul de la 1 (încet) până la 20 (rapid).
- 3. Pentru a salva modificările, apăsați Done.

Utilizare Tastatură pentru ecran 🔡 💹

Tastatura pentru ecran (On-Screen Keyboard) este în Instrumentele de Formatare (Format Toolbox) și în Meniul

de Instrumente (Tools Menu) sub Mai multe Instrumente (More Tools).

Folosiți Tastatura pentru ecran pentru a adăuga text în flipchart (sau alte aplicații) în timp ce folosiți tabla.

Cu Instrumentul Text selectat și o casetă de text deschisă:

1.Apăsați pe On-Screen Keyboard



Tastatura se deschide. Conține configurația și tastele standard. Aspectul depinde de sistemul de operare al computerului.



- 2. Pentru a muta tastatura, apăsați oriunde în bara de titlu a Tastaturii pentru ecran și așezați-o unde doriți, cu drag & drop.
- 3. Pentru a adăuga text, cu o casetă de text deschisă, apăsați pe oricare dintre taste.
- 4. Ca să închideți tastatura când ați terminat de adăugat text, apăsați pe tasta X.



Utilizare Reflector



Reflectorul (Spotlight) este un instrument de prezentare. Ascunde o parte a flipchartului, deci doar o porțiune este vizibilă. Setările implicite cu fundal negru și reflector circular alb simulează lumina reflectoarelor și ajută la concentrarea atenției.

Din Meniul Instrumente, selectați **Spotlight**

Puteți defini opțiuni pentru afișarea Instrumentului Reflector în caseta de dialog Spotlight Settings:

Lățimea marginii (Border width)

Mutați glisorul pentru a mări sau micșora lățimea marginii care înconjoară zona reflectorului. Intervalul este între 0 și 20 pixeli.

Culoarea marginii (Border color)

Pentru a schimba culoarea marginii reflectorului, apăsați pe Caseta de Culori și selectați o culoare din Paleta de Culori.

Culoarea fundalului (Background Color)

Faceți clic aici pentru a selecta culoarea zonei din afara reflectorului când utilizați Instrumentul Reflector.

Margine translucidă (Translucent border)

Bifați căsuța dacă doriți să vedeți prin marginea reflectorului. Debifați dacă preferați să aveți marginea reflectorului ca o culoare solidă.

Ecran translucid (Translucent screen)

Bifați căsuța dacă doriți să vedeți prin ecranul reflectorului (zona întunecată care acoperă fereastra Flipchart sau Desktop). Debifați dacă preferați să aveți ecranul reflectorului ca o culoare solidă.

Capturați imagine cu clic dreapta (Rightclick captures image)

Cu unul dintre reflectoare activate, faceți clic dreapta pe pagină și o imagine a zonei reflectorului va fi lipită pe pagina curentă flipchart.



Utilizare Blocare Acces



Puteți bloca ActivInpire pentru a împiedica modificările dacă nu sunteți la tablă.

Din Meniul Instrumente, selectați More Tools > Teacher Lock.

Se va deschide fereastra de dialog Teacher Lock, câteva dintre funcțiile ActivInspire se vor dezactiva.

Pentru a relua lucrul cu ActivInpire, trebuie să introduceți parola Teacher Lock de pe tastatura computerului. Parola implicită este 1234.

Pentru a schimba parola, selectați **Change Password** și completați câmpurile din fereastra de dialog Change Teacher Lock.

🗖 Activsoftware Inspire Edition 🛛 🔀	
Enter the Teacher Lock password	
OK Cancel Change Password	

🗖 Change Teacher Lock 🔀	
Old Password	
New Password	
Confirm New Password	
OK Cancel	

Utilizare Instrumente

Secțiunea descrie:

- Utilizare Aruncătorul de Zaruri
- <u>Utilizare Calculator</u>
- Utilizare Riglă
- Utilizare Raport
- Utilizare Compas
- Setare XY Origine



Această secțiune de referințe enumeră și descrie succint scopul instrumentelor, meniurilor, acțiunilor, proprietăților și setărilor disponibile în ActivInspire:

- Comenzi rapide cu tastatura
- <u>Opțiuni de personalizare</u>
- <u>Meniuri și meniuri popup</u>
- Seturi și casete de instrumente
- Instrumente
- <u>Acțiun</u>
- Proprietăți
- <u>Setări</u>

Instrumente

Această secțiune descrie în detaliu toate instrumentele disponibile în ActivInspire. Pentru fiecare instrument descriem ce face, cum se folosește, ce puteți personaliza și unde îl găsiți implicit.

Inserare multimedia

Puteți avea un sunet sau un video în flipchart, cu condiția ca hardware-ul să le suporte.

Fișiere de sunet

Unele fișiere de sunet sunt incluse în resursele ActivInspire.

Afișați **Navigatorul de Resurse** și mergeți spre **Shared Resources > Sounds > Animals > Bird.wav.** Trageți sunetul în flipchart. Este inserat ca un obiect de imagine cu acțiunea de a reda fișierul asociată. Când treceți peste imagine, este afișat butonul albastru care indică că este asociată o acțiune.



Când apăsați pe imagine este redat sunetul și este afișată implicit Consola de sunet ActivInspire.

Sound Controller	
a,wav	~
••]	-

Selectați View > Sound Controller pentru a scunde Consola.

Puteți dezactiva afișarea consolei din profilul dvs.:

Selectați File > Settings > Settings Tab > Multimedia și debifați Show sound controller.

Când faceți dublu-clic pe imagine este selectată, așa cum indică punctele de acțiuni.



Navigatorul de Obiecte (vezi dedesubt) afișează imaginea, iar Navigatorul de Acțiuni afișează acțiunea asociată.



Puteți reda **două** sunete diferite în același timp. Sunt afișate două console, pentru **Track 1** și **Track 2**.

• Track 1 redă discurs sau fișiere audio de sunet cu extensiile .wma .wav .snd .au .aif .aifc .aiff.

• Track 2 redă fișiere audio mai complexe, cu extensiile .mp3 .cda .mid .rmi .midi.

Din Bara de Meniu selectați Insert > Media.

Se va deschide fereastra de dialog Choose



Selectați Insert > Link.

Enter a path and filename to link to hents/Activ Software/Activsoftware Professional/Shared Videos/Animals 2004.mpg] Command Line Parameters Add link as Text Image Icon Action Object Existing object Placeholder Store as Store file externally Store file in flipchart Store file in flipchart + Directory Directory Multimedia Autoplay Loop Controller
hents/Activ Software/Activsoftware Professional/Shared Videos/Animals 2004.mpg] Command Line Parameters Add link as Text Image Icon Action Object Existing object Placeholder Store as Store file externally Store file in flipchart Store file in flipchart + Directory Directory Multimedia Autoplay Loop Controller
Command Line Parameters Add link as Text Image Icon Action Object Existing object Placeholder Store as Store file externally Store file in flipchart Store file in flipchart + Directory Directory Multimedia Autoplay Loop Controller
Add link as Text Image Icon Action Object Existing object Placeholder Store as Store file externally Store file in flipchart Store file in flipchart + Directory Directory Multimedia Autoplay Loop Controller
 Text Image Icon Action Object Existing object Placeholder Store as Store file externally Store file in flipchart Store file in flipchart + Directory Directory Multimedia Autoplay Loop Controller
Store as Store file externally Store file in flipchart Directory Multimedia Autoplay Loop Controller Placeholder
 Store file externally Store file in flipchart Store file in flipchart + Directory Directory Multimedia Autoplay Loop Controller
Directory
Multimedia Autoplay Loop Controller Placeholder
Autoplay Loop Controller
Placeholder
Change Placeholder Image.

Înregistrări

Lespre detalii despre accesarea Setărilor (Settings), vedeți Alegerea setărilor aplicațiilor (Choosing application settings).

Setări	Opțiuni
Rata de captură a cadrelor (Capture Frame Rate)	Rata de captură a cadrelor pe secundă. Interval = 1 – 10 Implicit = 5
Înregistrare audio (Record audio)	 Implicit = Înregistrare sunet în timp ce creați video. Nu înregistrați sunet.
Captură rapidă (Quick capture)	 Optimizați înregistrarea activităților în care mișcați cursorul de multe ori peste zone statice mari. Implicit = Nu optimizați.
Captură cursor mouse (Capture mouse pointer)	Implicit. Înregistrați mișcările cursorului în video.Nu înregistrați mișcările cursorului.
Captură ferestre stratificate (Capture layered windows)	 Ferestrele stratificate sunt folosite de aplicații pentru a crea ferestre translucide. De exemplu, imaginea translucidă care apare când mutați o pictogramă cu drag & drop pe desktop. Înregistrați aplicațiile care folosesc ferestre stratificate. Capturarea ferestrelor stratificate poate face cursorul să clipească în timpul înregistrării. Acest efect nu va apărea în fișierul video. Implicit = Nu capturați ferestrele stratificate.
Dezactivare creștere viteză hardware în timpul înregistrării (Disable hardware acceleration during recording)	 Viteza hardware îmbunătăţeşte performanţa graficii 3D de pe computer, dar poate afecta performanţa Înregistrării Ecranului. Implicit = Permite ActivInspire să oprească creşterea vitezei hardware la începutul înregistrării şi să o restabilească când înregistrarea este gata. Păstraţi accelerarea hardware pornită.
Ascundere set de instrumente de înregistrare în timpul înregistrării (Hide screenrecorder toolbox whilst recording)	 Ascundeți setul de instrumente de Înregistrare Ecran la începutul fiecărei înregistrări noi. Când setul de instrumente este ascuns, opriți înregistrarea apăsând pe pictograma Înregistrare Ecran. Implicit = Afișați setul de instrumente
Înregistrare Sunet	Locația unde înregistrările de sunet vor fi salvate. Selectați din meniul drop-down:
Adăugare în flipchart (Add To Flipchart)	Implicit = Adaugă o pictogramă de sunet în pagina flipchart

	când se termină înregistrarea. Apăsați pe pictogramă, cu opțiunea Enable Actions activată, pentru a reda înregistrarea.
Salvează în computer (Save To Disk)	Când apăsați pe pictograma Record, ActivInspire vă solicită să specificați un nume pentru fișier și locația în care se va salva, înainte de a începe înregistrarea.
Ambele (Both)	Vi se va solicita să specificați un nume pentru înregistrare și locația în care doriți să o salvați; o pictogramă va fi adăugată în flipchart.

Instrumente

i+

Despre detalii despre accesarea Setărilor (Settings), vedeți Alegerea setărilor aplicațiilor (Choosing application settings).

Setări	Opțiuni
Instrument implicit (Default tool)	Instrumentul care este activat când porniți ActivInspire. Alegeți din meniul drop-down: Stilou, Evidențiator, Radieră sau Selectați Instrument. Implicit = Stilou
Afișează indicatorul de grosime (Show pen width indicator)	 Implicit = Afişează un contur mic colorat în vârful stiloului. Conturul va avea culoarea curentă selectată. Nu arătați culoarea în vârful stiloului.
Camera capturează instrumentele principale (Camera captures main toolbox)	 Setul de Instrumente Principale ActivInspire va fi inclus în captura de ecran realizată cu Camera. Implicit = Captura de ecran nu include Instrumentele Principale.
Instrumente Matematice	
Culoare instrument (Tool color)	Implicit = Gri Apăsați pentru a schimba culoarea riglei, raportorului sau compasului.
Culoare text instrument (Tool text color)	Implicit = Negru Apăsați pentru a schimba culoarea textului de pe riglă, raportor sau compas.
Transluciditate (Translucency)	Faceți raportorul, rigla sau compasul mai mult sau mai puțin translucid. Interval = 20 – 255 Implicit = 255
Scalare instrument (Tool scale)	Folosiți glisorul pentru a crește sau scădea dimensiunea instrumentului matematic pentru a se potrivi cu dimensiunea ecranului. Interval = 50 – 200 Implicit = 150
Toleranță umplere imagine (Image fill tolerance)	Se aplică fișierelor grafice .jpg și .png. Folosiți glisorul pentru a seta cât de apropiată să fie culoarea de umplere cu o culoare corespondentă din fișierul selectat. O toleranță scăzută înseamnă că numai zonele similare din fișierul grafic vor fi umplute, în timp ce o toleranță mai mare are efectul opus. Interval = $0 - 100$ Implicit = 5
Transluciditate Evidențiator (Highlighter Translucency)	Folosiți glisorul pentru a crește sau scădea
	transluciditateaEvidențiatorului. Interval = 20 – 255 Implicit = 128
--	--
Aruncătorul de Zaruri	
Viteză zaruri (Dice speed)	Folosiți glisorul pentru a schimba viteza la care se vor învârti zarurile. Interval = 3 – 11 Implicit = 7 secunde
Număr de zaruri (Number of dice)	Folosiți glisorul pentru a schimba numărul de zaruri. Interval = 1 – 5 Implicit = 5
Calculator	
Folosiți calculatorul din sistemul de operare (Use calculator supplied with operating system)	 Implicit = Folosiți calculatorul din ActivInspire Folosiți calculatorul implicit furnizat de sistemul de operare.
Folosiți calculatorul ales de utilizator (Use calculator specified by user)	Apăsați și căutați pentru a selecta un alt calculator.

Lucrul cu acțiuni

În ActivInspire, puteți asocia o acțiune cu un obiect. Acest obiect devine apoi un obiect de acțiune. Când apăsați pe obiectul de acțiune, acțiunea asociată se întâmplă. De exemplu, se redă un fișier de sunet sau o animație sau se deschide o altă pagină flipchart. Puteți testa acțiunile imediat și sunt activate când părăsiți Modul Design.

Există câteva sute de acțiuni disponibile în Navigatorul de Acțiuni, unde sunt prezentate în cinci categorii diferite. Puteți fie să accesați acțiunile pe categorii, să selectați dintr-o listă cu toate acțiunile sau să alegeți una dintre cele mai populare acțiuni din fila Drag and Drop.



Pentru detalii despre toate acțiunile disponibile, inclusiv diferențele dintre acțiunile ActivInspire și cele create cu generațiile anterioare de software Promethean, vedeți Referințe > Acțiuni. (<u>Reference > Actions</u>)

Aici vă prezentăm categoriile de acțiuni, descriem cum să adăugați acțiuni, vă arătăm cum să asociați o acțiune Drag and Drop unui obiect, oferim un exemplu pentru fiecare categorie de acțiuni, apoi vă arătăm cum să eliminați acțiunile:

- Categorii de acțiuni
- Adăugarea unei acțiuni
- Eliminarea unei acțiuni
- Exemple
 - <u>Asocierea unei acțiuni Drag and Drop</u>
 - Adăugare acțiune de comandă
 - <u>Adăugare acțiune de pagină</u>
 - Adăugare acțiune de obiect
 - Adăugare acțiune de document/media
 - Adăugare acțiune de votare

Categorii de acțiuni

Categorie	Descriere	o 20 - 20 - 20 - 20 - 20 - 20 - 20 - 20 -
Acțiuni de comandă	Acțiuni care execută o comandă sau pornesc un instrument.	Current Selection
Acțiuni de pagină	Acțiuni care funcționează cu paginile flipchart.	All Actions All Actions All Actions Command Actions
Acțiuni de obiecte	Cea mai mare gamă de acțiuni: afișați și ascundeți elemente, rotiți elemente, manipulați imagini și text, modificați alinierea sau poziția unui element.	Page Actions Object Action Document/Me Voting Action
Acțiuni de documente/ media	Acțiuni care inserează media sau legături sau deschid un document, fișier sau sunet.	R
Acțiuni de votare	Acțiuni care pornesc diferite activități sau instrumente LRS.	





Adăugarea unei acțiuni

Pentru a adăuga o acțiune:

- 1. Selectați obiectul din pagină căruia doriți să-i aplicați o acțiune.
- 2. Deschideți Navigatorul de Acțiuni.
- 3. Derulați prin lista de acțiuni pentru a selecta acțiunea dorită.

4. În partea de jos a Navigatorului de Acțiuni, apăsați pe **Aplicare modificări (Apply Changes).** Acesta asociază acțiunea aleasă cu obiectul selectat.

Unele acțiuni necesită adăugarea de "Proprietăți acțiune" și sunt afișate, acolo unde este necesar, în partea de jos a Navigatorului de Acțiuni. De exemplu, acțiunea "Size Top Incrementally" vă permite să furnizați un "obiect țintă" căruia i se va aplica acțiunea de dimensionare și, de asemenea, să furnizați o proprietate "Y" care vă permite să specificați intervalul de dimensionarea pentru obiectul țintă (în pixeli).



Dacă selectați mai multe obiecte, puteți utiliza Navigatorul de Acțiuni pentru a aplica aceeași acțiune tuturor obiectelor selectate.

Pentru a adăuga o acțiune drag & drop:

- 1. Selectați obiectul.
- 2. Deschideți Navigatorul de Acțiuni.
- 3. Apăsați pe fila "Drag and Drop".
- 4. Derulați prin lista de acțiuni pentru a selecta acțiunea dorită.
- 5. Trageți și fixați acțiunea pe obiect.

Eliminarea unei acțiuni

Pentru a elimina o acțiune Drag and Drop, apăsați pe pictograma acțiunii (în exemplul nostru, pictograma Riglă din triunghiul roșu) și trageți-o în Coșul Flipchart, cu drag & drop.



Pentru a elimina alte acțiuni:

1. Cu **Instrumentul**



de Selectare, trageți în jurul obiectului de acțiune pentru a-l selecta.

2. În Navigatorul de Acțiuni, apăsați pe Remove Existing.

Dacă nu sunteți sigur ce pagini flipchart conțin obiecte de acțiune:



Treceți la **Modul Design**. Acțiunile sunt dezactivate și toate obiectele de acțiune sunt identificate printr-un pătrat roșu.





Asocierea unei acțiuni Drag and Drop

Aceasta este cea mai rapidă metodă să adăugați elemente interactive într-un flipchart:

1. Selectați obiectul.

2. În Navigatorul de Acțiuni, deschideți fila Drag and Drop.

3. Din listă, selectați Rigla (Ruler).

4. Aplicați Rigla cu drag & drop pe obiectul de acțiune, în cazul nostru un triunghi roșu. Pictograma Riglă de pe triunghi și cursorul de acțiune arată că acțiunea a fost adăugată cu succes.

5. Testați acțiunea. Când apăsați pe triunghiul roșu, apare **Rigla**. Folosiți rigla în mod normal, apoi plasați-o în Coșul de Gunoi cu drag & drop.



Pentru detalii despre toate acțiunile din această categorie, vedeți Referințe > Acțiuni > Acțiuni Drag and

Adăugare acțiune de comandă

Cu obiectul selectat și cu Navigatorul de Acțiuni deschis:

- 1. În fila "Current Selection", selectați Command Actions.
- 2. Apăsați pe Circular Spotlight.
- 3. Apăsați pe Apply Changes.

Inapoi

4. Testați acțiunea. Când apăsați pe obiect, ecranul se schimbă și apare **Reflectorul Circular.** Folosiți Reflectorul în mod normal, apoi selectați **Close** din meniul popup.

Pentru detalii despre toate acțiunile din această categorie, vedeți Referințe > Acțiuni > Acțiuni de comandă. (Reference > Actions > Command Actions)









Adăugare acțiune de pagină

Cu obiectul selectat și cu Navigatorul de Acțiuni deschis:

- 1. În fila "Current Selection", selectați Page Actions.
- 2. Apăsați pe Set Background.
- 3. Apăsați pe Apply Changes.

4. Testați acțiunea. Când apăsați pe obiect, se deschide caseta de dialog "**Set Background**". Alegeți fundalul și aspectul, apoi apăsați pe **OK** pentru a închide caseta.

Pentru detalii despre toate acțiunile din această categorie, vedeți Referințe > Acțiuni > Acțiuni de pagină (Reference > Actions > Page Actions.)

Set Background	X
 Fill Image Desktop Snapshot Desktop Overlay 	Browse
OK	Cancel Apply

Adăugare acțiune de obiect

Unele acțiuni de obiect vă oferă variante: puteți face ca obiectul de acțiune să fie ținta acțiunii sau să faceți ca acțiunea să se întâmple unui cu totul alt obiect. Aici vă arătăm un exemplu al ambelor.

Obiectul de acțiune este obiectul țintă

Cu obiectul selectat și cu Navigatorul de Acțiuni deschis:

- 1. În fila "Current Selection", selectați Object Actions.
- 2. Derulați în jos și apăsați pe **Reflect.**
- 3. În "Action Properties", apăsați pe butonul . Selectare (Selector). Se deschide caseta de dialog "Select Object".
- Selectați obiectul, în exemplul nostru o bulă de dialog.
- 5. Apăsați pe Apply Changes.

 Testați acțiunea. Când apăsați pe bula de dialog, acesta se reflectă. Acum arată spre cealaltă față.



Obiectul de acțiune nu este obiectul țintă

Cu obiectul de acțiune selectat, în cazul nostru triunghiul roșu, și cu Navigatorul de Acțiuni deschis:

- 1. În fila "Current Selection", selectați Object Actions.
- 2. Derulați în jos și apăsați pe Original Size.
- 3. În "Action Properties", apăsați pe butonul Selectare (Selector). Se deschide caseta de dialog "Select Object".
- 4.Selectați obiectul țintă, în exemplul nostru triunghiul albastru.

5. Apăsați pe Apply Changes.



6. Testați acțiunea. Faceți triunghiul albastru mai mic sau mai mare. Când apăsați pe triunghiul roșu, triunghiul albastru revine la dimensiunea originală.



Pentru detalii despre toate acțiunile din această categorie, vedeți Referințe > Acțiuni > Acțiuni de obiect. (Reference > Actions > Object Action)

Adăugare acțiune de document/media

Cu obiectul selectat și cu Navigatorul de Acțiuni deschis:

- 1. În fila "Current Selection", selectați Document/Media Actions.
- 2. Apăsați pe Open Website.
- 3. În "Action Properties", introduceți URL-ul website-ului pe care doriți să îl asociați cu obiectul, de exemplu www.prometheanplanet.com.
- 4. Selectați obiectul țintă, în exemplul nostru triunghiul albastru.
- 5. Apăsați pe Apply Changes.
- Testați acțiunea. Când apăsați pe obiect, în exemplul nostru o imagine a unei flăcări, website-ul Promethean



Pentru detalii despre toate acțiunile din această categorie, vedeți Referințe > Acțiuni > Acțiuni de document/media. (<u>Reference > Actions > Document/Media Actions</u>)

Adăugare acțiune de votare

Cu obiectul selectat și cu Navigatorul de Acțiuni deschis:

- 1. În fila "Current Selection", selectați Voting Actions.
- 2. Apăsați pe Start/Stop Flipchart Vote.
- 3. Apăsați pe Apply Changes.

4. Testați acțiunea. Când apăsați pe obiect, votul începe. În exemplul nostru, obiectul este o imagine a pictogramei **Start/Stop Flipchart Vote** pentru ActivInspire Primary.



Pentru detalii despre toate acțiunile din această categorie, vedeți Referințe > Acțiuni > Acțiuni de votare. (Reference > Actions > Voting Actions).



Acțiuni de comandă

3 🖒

Ceasul sau pentru a lansa o comandă, de

Utilizați acțiuni de comandă pentru a activa un instrument, de exemplu, O exemplu, **Închidere Flipchart**, când apăsați pe un obiect de acțiune.

Următorul tabel enumeră acțiunile și descrie ce se întâmplă când apăsați pe obiectul de acțiune:

Acțiune	Efect	i ⁺ Mai multe informații
1024 x 768 Flipchart		
1152 x 864 Flipchart	Creează un nou flipchart "Untitled" la dimensiunea specificată.	Crearea primului flipchart
1280 x 1280 Flipchart		
Despre (About)	Deschide fereastra de dialog "About ActivInspire".	
Navigatorul de Acțiuni (Action Browser)	Deschide Navigatorul de Acțiuni.	<u>Turul Active Inspire > Navigatorul de</u> acțiuni (Studio) <u>Turul Active Inspire > Navigatorul de</u> acțiuni (Primary) <u>Lucrul cu acțiuni</u>
Captură Zonală (Area Snapshot)	Începe o captură zonală.	<u>Referințe > Instrumente ></u> <u>Camera</u> <u>Utilizare cameră</u>
Calculator	Activează Calculatorul.	<u>Referințe > Instrumente > Calculator</u> <u>Utilizare Calculator</u>
Reflector Circular (Circular Spotlight)	Plasează un reflector circular pe pagina curentă.	<u>Referințe > Instrumente > Reflector</u> <u>Utilizare Reflector</u>
Ceas (Clock)	Activează Ceasul.	<u>Referințe > Instrumente > Ceas</u> <u>Utilizare ceas</u>
Închidere flipchart (Close Flipchart)	Închide flipchartul curent.	
Compas (Compass)	Activează Compasul.	<u>Utilizare compas</u> > <u>Referințe ></u> <u>Instrumente > Compas</u>
Conector (Connector)	Activează instrumentul de conectare.	Referințe > Instrumente > Conector
Flipchart cu dimensiune personalizată (Custom Size Flipchart)	Creează un flipchart nou, personalizat la dimensiunea pe care o doriți.	
Panoul de Control (Dashboard)	Deschide Panoul de Control.	Panoul de control

Modul Design (Design Mode)	Activează modul design.	
Aruncătorul de zaruri (Dice Roller)	Deschide caseta "Dice Roller".	<u>Utilizare aruncător de zaruri ></u> Instrumente > Aruncătorul de zaruri
Utilizator Dual (Dual User)	Pornește modul Utilizator Dual și activează Setul de Instrumente Duale.	Referințe > Instrumente > Utilizator Dual Lucrul în modul dual
Editează profilurile (Edit Profiles)	Deschide fereastra 'Edit Profiles'	<u>Referințe > Setări</u> Lucrul cu profiluri
Radieră (Eraser)	Activează Radiera.	<u>Referințe > Instrumente > Radieră</u> <u>Ştergerea chestiilor</u>
leșire (Exit)	lese din ActivInspire și vă solicită să salvați modificările, dacă este cazul.	
Umplere (Fill)	Activează instrumentul de umplere.	<u>Referințe > Instrumente > Umplere</u> <u>Adăugarea și manipularea formelor ></u> <u>Umplerea unei forme</u>
Captură fără formă (Freehand Snapshot)	Pornește o captură cu mâna liberă.	<u>Referințe > Instrumente > Camera</u> <u>Folosirea camerei</u>
Captură ecran complet (Fullscreen Snapshot)	Pornește o captură a întregului ecran.	<u>Referințe > Instrumente > Camera</u> <u>Folosirea camerei</u>
Designer grile (Grid Designer)	Deschide designerul de grile.	<u>Crearea și editarea grilelor</u>
Recunoaștere Scris de Mână	Activează recunoașterea scrisului de mână.	<u>Referințe > Instrumente ></u> <u>Recunoașterea scrisului de mână</u> <u>Folosirea Recunoaștere scris de mână</u>
Ajutor (Help)	Deschide acest fișier de ajutor.	
Asundere grilă (Hide Grid)	Ascunde grila.	
Evidențiator (Highlighter)	Activează evidențiatorul.	<u>Referință > Instrumente > Evidențiator</u> <u>Scrierea pe flipchart > Evidențierea</u>
Cerneala Magică (Magic Ink)	Activează cerneala magică.	<u>Referințe > Instrumente > Cerneală</u> <u>Magică</u> <u>Folosiți Cerneală Magică</u>
Flipchart Nou (New Flipchart)	Creează un fliphart nou "Untitled".	
Navigatorul de Notițe (Notes Browser)	Deschide Navigatorul de Notițe.	Turul Active Inspire > Navigatorul de notițe (Studio) Turul Active Inspire > Navigatorul de notițe (Primary) Crearea notitelor pe pagină

Navigatorul de Obiecte (Object Browser)	Deschide Navigatorul de Obiecte.	Turul Active Inspire> Navigatorul deobiecte (Studio)Turul Active Inspire> Navigatorul deobiecte (Primary)
Tastatură pentru ecran (On-screen Keyboard)	Afișează tastatura pe ecran.	<u>Referințe > Instrumente ></u> <u>Tastatura pe ecran</u>
Deschide din flipcharturile mele (Open From My Flipcharts)	Deschide fereastra de dialog "Select Flipchart", ca să puteți naviga și selecta un flipchart.	Primii pași în Active Inspire > Deschidrea unui flipchart
Navigatorul de Pagini (Page Browser)	Deschide Navigatorul de Pagini.	Turul Active Inspire> Navigatorulde pagini (Studio)Turul Active Inspire> Navigatorulde pagini (Primary)
Mărire și micșorare pagină (Page Zoom)	Enables Page Zoom.	Referințe > Instrumente > Zoom paginăVizualizare flipchart > Mărire și micșorare pagină (Studio)Vizualizare flipchart > Mărire și micșorare pagină (Primary)
Stilou (Pen)	Activează stiloul.	<u>Referințe > Instrumente > Stilou</u> <u>Scrierea pe flipchart</u>
Captură între două puncte (Point to Point Snapshot)	Pornește o captură între două puncte.	<u>Referințe > Instrumente > Camera</u> <u>Folosirea camerei</u>
Printați (Print)	Deschide fereastra de dialog "Flipchart Print".	<u>Primii pași în Activ Inspire > Printarea</u> <u>unui flipchart</u>
Navigatorul de Proprietăți (Property Browser)	Deschide Navigatorul de Proprietăți.	Turul Activ Inspire > Navigatorul de proprietăți(Studio)Turul Active Inspire > Navigatorul de proprietăți(Primary)Modificarea proprietăților unui obiectReferințe > Proprietăți
Raportor (Protractor)	Activează raportorul.	<u>Referințe > Instrumente > Raportor</u> <u>Folosirea raportorului</u>
Refaceți (Redo)	Restabilește comanda anterioară.	<u>Referințe > Instrumente > Anulați și</u> <u>refaceți</u>
Navigatorul de Resurse (Resource Browser)	Deschide Navigatorul de Resurse.	Turul Active Inspire> Navigatorul de resurse (Studio)Turul Active Inspire> Navigatorul de resurse (Primary)Utilizarea resurselor
Dezvăluitorul (Revealer)	Activează Dezvăluitorul	Referințe > Instrumente > Dezvăluitorul

		Utilizati Dezvăluitorul
Riglă (Ruler)	Activează Rigla.	<u>Referințe > Instrumente > Riglă</u> <u>Utilizați rigla</u>
Salvează în flipcharturile mele (Save to My Flipcharts)	Deschide fereastra de dialog "Save the flipchart as…", ca sa puteți salva flipchartul în locația aleasă.	<u>Salvați un flipchart</u>
Înregistrare Ecran (Screen Recorder)	Activează înregistrarea ecranului.	<u>Referințe > Instrumente ></u> <u>Snregistrarea ecranului</u> <u>Utilizați Înregistrare ecran</u>
Flipchart de dimensiunea ecranului	Creează un nou flipchart "Untitled" de dimensiunea ecranului.	Crearea primului flipchart
Căutați resurse în Prmethean Planet	Deschide website-ul Promethean Planet în browserul de Internet.	
Selectați (Select)	Activează instrumentul de selectare.	Referințe > Instrumente > Selectare
Formă (Shape)	Activează instrumentul de forme.	<u>Referințe > Instrumente > Forme</u> <u>Adăugarea și manipularea formelor</u>
Recunoaștere formă (Shape Recognition)	Activează recunoașterea formelor.	<u>Referințe > Instrumente ></u> <u>Recunoaștere formă</u> <u>Referințe > Setări > Recunoaștere</u> <u>formă</u> <u>Utilizare Recunoaștere formă</u>
Fixare în grilă (Snap to Grid)	Face ca obiectele mutate să se fixeze în grilă, chiar dacă aceasta nu este vizibilă.	Instrumente de referință > Fixare în grillă
Reflector Circular Compact	Activează tipul de reflector pe care îl doriți.	Referințe > Instrumente > Reflector
Reflector Pătrat Compact	Activează tipul de reflector pe care îl doriți.	Folosirea Reflectorului
Consola de sunet	Deschide consola de sunet.	
Înregistrare sunet	Deschide caseta popup "Sound Recorder".	<u>Referințe > Instrumente > Înregistrare</u> <u>sunet > Utilizare Înregistrare sunet</u>
Corector ortografic flipchart (Spellcheck Flipchart)	Activează corectorul ortografic pe flipchart.	<u>Referințe > Instrumente > Corector</u> <u>ortografic flipchart</u> <u>Adăugarea și formatarea textului ></u> <u>Corector ortografic</u>
Reflector pătrat (Square Spotlight)	Activează reflectorul pătrat.	<u>Referințe > Instrumente > Reflector</u> <u>Utilizarea Reflectorului</u>
Blocare acces (Teacher Lock)	Deschide fereastra de dialog "Enter Teacher Lock password".	<u>Referințe > Instrumente > Blocare acces</u> <u>Utilizare Blocare acces</u>
Text		<u>Referințe > Instrumente > Text</u>

	Activează instrumentul de text. T T	Adăugarea și formatarea textului
Panglică cu mesaje (Tickertape)	Deschide fereastra de dialog "Tickertape".	<u>Referințe > Instrumente > Panglică cu</u> <u>mesaje</u>
Marcă temporală (Timestamp)	Aplică o marcă temporală pe pagina flipchart curentă.	
Rulare set de instrumente	Înfășoară setul de instrumente principale.	
Anulați (Undo)	Anulează comanda sau acțiunea anterioară.	<u>Referințe > Instrumente > Anulați și</u> <u>refaceți</u>
Navigatorul de Votare (Voting Browser)	Deschide Navigatorul de Votare.	Turul Active Inspire > Navigatorul de votare (Studio) Folosirea sistemelor de Răspuns pentru elevi
Web Browser	Deschide browserul de Internet.	
Captură fereastră (Window Snapshot)	Pune Camera în modul "Window snapshot", pentru a vă permite să capturați una dintre ferestrele vizibile.	<u>Referințe > Instrumente > Camera</u> <u>Folosirea camerei</u>
Originea XY (XY Origin)	Pornește instrumentul XY Origin, în jurul căruia toate obiectele vor fi rotite.	Referințe > Instrumente > XY Origin

Scrierea pe flipchart

Când lucrați la tablă și nu doriți să folosiți tastatura computerului, puteți scrie pe flipchart cu Stiloul. 🖊 뢷

Aici vă arătăm cum să:

- Scrieți cu stiloul
- Adăugați evidențieri
- Modificarea grosimii Stiloului şi Evidenţiatorului
- Schimbați culoarea

Toate instrumentele descrise în această secțiune sunt în Instrumentele Principale (Main Toolbox).

Scrierea cu Stiloul 🖊 🌡



Când rulați ActivInspire, Stiloul este activat în mod implicit, astfel încât să puteți începe să scrieți imediat. Alteori, este posibil să trebuiască să faceți clic sau să apăsați pe el ca să îl selectați.

Cu Stiloul activat:

- 1. Poziționați cursorul unde doriți să începeți.
- Atingeți și trageți pentru a desena o linie sau o formă sau pentru a scrie un cuvânt. Orice ati desena sau scrie apare în culoarea curentă selectată pentru Stilou.



De fiecare dată când scrieți pe flipchart, creați o adnotare.

Stiloul rămâne activat până când selectați un alt instrument.

Evidențierea



Pentru a evidenția o parte sau tot textul:

- 1. Faceți click pe Evidențiator 📈 Cursorul se schimbă într-un mic evidențiator cu cerc.
- Deplasați cursorul unde doriți să începeți.
- 3. Faceți clic sau atingeți și trageți pentru a evidenția o zonă a flipcharului.





Modificarea grosimii Stiloului și Evidențiatorului



În ActivInspire Studio, grosimea Stiloului este setată la 4 pixeli, iar Evidențiatorul la 20 de pixeli, în mod implicit.



Pentru a modifica grosimea:

- 1. Faceți clic pe Stilou sau Evidențiator 🖉 🙎
- 2. Setati grosimea liniei:
 - Faceți clic pe una dintre presetări: 2, 4, 6 sau 8 pentru Stilou si 10, 20, 35 sau 50 pentru Evidentiator sau
 - Faceti clic si trageti glisorul de grosime pentru a alege orice dimensiune între 0 si 100 pixeli.

ActivInspire Primary

În ActivInspire Primary, selectați pur și simplu un Stilou sau un Evidențiator mai gros sau mai subțire din Caseta Stilou.



Modificarea culorii

Culoarea Stiloului este setată la negru, iar Evidentiatorul la galben translucid, în mod implicit.

Cel mai rapid mod (ActivInspire Studio)

- 1. Faceți clic pe Stilou sau Evidențiator.
- 2. Faceți clic pe o altă culoare din Paleta de culori



Cel mai rapid mod (ActivInspire Primary)

- 1. Faceți clic pe Stilou sau Evidențiator.
- 2. Faceti clic pe o altă culoare din Paleta de culori.



Mai multe optiuni (ActivInspire Studio)

- 1. Faceți clic pe Stilou sau Evidențiator.
- 2. Faceti clic dreapta pe Paleta de culori. Se va

deschide Paleta de culori extinsă.

- 3. Aveti trei optiuni:
 - Faceți clic pe una dintre culorile din paletă.
 - · Folositi Selectorul de culori pentru a alege o culoare de oriunde din fereastra ActivInspire.
 - Utilizați Schema de culori pentru a amesteca propria culoare.

Pentru a alege o culoare din fereastra ActivInspire:



1. Cu paleta de culori extinsă deschisă, faceți clic pe Selectorul de culori. Se deschide caseta Color Picker.









- Mutați Selectorul de culoare în zona ferestrei cu culoarea pe care o doriți. Caseta Color Picker afişează culoare la şi lângă Selectorul de culori.
- 3. Când pătratul din centrul casetei arată culoarea dorită, faceți clic pentru a o adăuga la Paleta de culori.

Pentru a amesteca propria culoare:

Cu Paleta de culori extinsă deschisă, faceți clic pe pictograma Schema de culori. O casetă de dialog specifică sistemului de operare se deschide.

Exemplu

Imaginea din dreapta arată caseta de dialog pentru sistemul de operare Windows.

- 1. O puteți folosi ca să:
 - a. Alegeți din 48 de culori de bază.
 - b. Faceți clic oriunde în Spectrul de culori.
 - c. Faceți clic oriunde în Spectrul de culori, apoi folositi glisorul din dreapta pentru a face culoarea mai

deschisă sau mai întunecată.

d. Faceți clic pe pictogramele corespunzătoare Sus și Jos pentru a regla echilibrul de roșu, verde, albastru, precum și nuanța și saturația.

- 2. Faceți clic pe Add to custom color.
- 3. Creați câte culori personalizate doriți.
- 4. Faceți clic pe **OK** pentru a salva culoarea sau pe **Cancel** pentru a anula.





ActivInspire salvează setările de culoare și grosime ale **Stiloului și Evidențiatorului**. Data următoare când folosiți aceste instrumente, acestea vor fi setate să utilizeze orice culoare și grosime au fost setate anterior.

Înapoi sus

Mai multe opțiuni (ActivInspire Primary)

- 1. Faceți clic pe Stilou sau Evidențiator.
- Faceți clic dreapta pe unul dintre cele trei sloturi de culoare goale din Caseta Stilou. Se deschide Paleta de culori extinsă.





- 3. Aveți trei opțiuni:
 - a. Faceți clic pe una dintre culorile din paletă.



b. Utilizați Selectorul de culori pentru a alege o culoare de oriunde din fereastra ActivInspire.

c. Utilizați Schema de culori pentru a amesteca propria culoare.





ActivInspire salvează setările de culoare și grosime ale **Stiloului și Evidențiatorului.** Data următoare când folosiți aceste instrumente, acestea vor fi setate să utilizeze orice culoare și grosime au fost setate anterior.



<u>Acasă</u> > <u>Turul ActivInspire</u> > <u>Explorați ActivInspire Primary</u> > <u>Navigatoarele ActivInspire</u> > Navigatorul de Pagini

Navigatorul de Pagini 🚮

Acest navigator vă ajută să puneți rapid baza unui flipchart. Afișează miniaturi ale paginilor într-o rolă de film de-a lungul marginii de jos a ecranului.

Folosiți Navigatorul de Pagini pentru:

Vizualizarea întregului flipchart ca miniaturi de pagină

Navigarea printre paginile flipchartului

Setarea fundalului și grilelor pentru pagini

Organizarea paginilor din flipchart folosind drag & drop (trageți și plasați) sau comenzile Decupează (Cut), Copiază (Copy), Șterge (Delete) și Duplică (Duplicate)

Ē

Exemple

Imaginea din dreapta prezintă un flipchart cu mai multe pagini în Navigatorul de Pagini. Puteți vedea miniaturi ale primelor cinci pagini din flipchart.

Picrograma Meniu Popup din miniatură indică că aceasta este pagina curentă. Asta înseamnă că puteți selecta un element sau zonă din pagină și să lucrați.

Pentru a afișa o altă pagină, apăsați pe miniatură.

Pentru a vizualiza miniaturi ale altor pagini din flipchart, apăsați pe triunghiul negru de pe rola de film.



Home > A tour of ActivInspire > Exploring ActivInspire Primary > ActivInspire's Browsers > Resource Browser

Navigatorul de Resurse 🍺

Acest navigator vă ajută să vizualizați, navigați și utilizați facil resursele furnizate de ActivInspire pentru a vă crea flipcharturile. Biblioteca de Resurse conține o gamă largă de jocuri și activități, adnotări, evaluări, fundaluri, hărți conceptuale, imagini, forme, sunete și alte elemente prea numeroase pentru a fi enumerate. Puteți îmbogăți cu ușurință biblioteca cu resursele proprii și ale altor persoane și puteți adăuga pachete de resurse de pe website-ul Promethean Planet <u>www.prometheanplanet.com</u> sau de la partenerii noștri.

Navigatorul de Resurse fișează miniaturi ale resurselor într-o rolă de film de-a lungul marginii de jos a ecranului.

Utilizați Navigatorul de Resurse pentru:

- Navigare rapidă și vizualizare a tuturor resurselor dintr-un anumit folder, de exemplu Resursele Mele, Resurse Partajate sau altele locații din memorie sau în rețea.
- Afișarea miniaturilor și numelor de fișiere ale resurselor selectate.
- Inserarea resurselor, cum ar fi șabloane de pagini, pagini de activitate și pagini de întrebări din navigator în flipchart, prin drag & drop.
- Inserarea propriilor creații dintr-o pagină flipchart într-un folder din Biblioteca de Resurse, prin drag & drop.
- Schimbarea transparenței unei resurse în flipchart.
- Crearea rapidă a mai multor copii ale unei resurse într-un flipchart, cu ajutorul Rubberstamp.

Exemple

Implicit, Navigatorul de Resurse deschide fișierul Shared Resources. Toate resursele ActivInspire sunt organizate pe categorii și stocate în fișiere denumite clar.

Imaginea din dreapta prezintă câteva dintre resursele din fișierul Shared Resources.

Apăsați pe pictogramele de sus pentru a căuta resurse în următoarele locuri

- Resursele Mele (My Resources)
- Resurse Partajate (Shared Resources)
- Alt fișier cu resurse
- Alt fisier din computer
- Promethean Planet

Caseta popup "Resource Locations" arată fișierele. Meniul Popup vă permite să importați și exportați Pachete de Resurse.

Funcția de import este disponibilă doar din Meniul Popup a folderului principal.

De acolo puteți:

• Insera resurse din Biblioteca de Resurse în flipchart.

• Șterge resurse din Biblioteca de Resurse.

Rola de film din partea de jos a ferestrei ActivInspire arată miniaturile resurselor din acel fișier și denumirile lor.



Imaginea din dreapta prezintă câteva butoane și pictograme din Navigatorul de Resurse. Săgeata de lângă navigator deschide Biblioteca de Resurse. Conține, de asemenea, două instrumente folositoare pentru copierea și modificarea resurselor:



Modificați transparența (Toggle Transparency) vă permite să faceți transparent fundalul unei imagini atunci când o trageți în pagină.

Multiplică (Rubberstamp) vă permite să inserați rapid mai multe copii ale unei resurse în flipchart.



Navigatorul de Obiecte



O introducere despre obiecte și Navigatorul de Obiecte:

- Despre proiecte
- Despre straturi și suprapunere
- Vizualizare obiecte
- Work with objects
- Exemple

Despre obiecte

În ActivInspire, tot ce adăugați într-un flipchart este un obiect de un fel sau altul. De exemplu, dacă scrieți ceva cu Stiloul (Pen), desenați o formă, adăugați o imagine sau o legătură spre un fișier audio, oricare dintre aceste elemente sunt obiecte. Puteți adăuga multe tipuri diferite de obiecte într-un flipchart. Navigatorul de Obiecte vă ajută să urmăriți numărul și tipul de obiecte din flipchart și să luați cu ușurință obiecte dintr-un flipchart creat de altcineva.

Despre suprapunerea obiectelor

Navigatorul de Obiecte arată detalii despre obiectele de pe pagina curentă. Deși o pagină este un plan drept, o pagină flipchart are de fapt 4 straturi! Acestea sunt ca niște foi transparente care conțin anumite tipuri de obiecte, asta dacă nu mutați obiecte de pe un strat pe celălalt. Într-un layer puteți suprapune obiecte.

Implicit:

Acest strat	Conține	
Superior	Adnotări: tot ce desenezi cu Stiloul, Evidențiatorul sau Cerneala Magică , un instrument secret despre care vom vorbi mai târziu	Q 💋
De mijloc	Imagini, forme și obiecte text.	
Inferior	Tot ceea ce desenezi cu Conectorul , dar puteți plasa și alte obiecte pe acest strat, cu drag & drop	
	Fundaluri, grile și culoarea paginii.	

Fundal

Selectați obiectele listate în Navigatorul de Obiecte pentru a le putea insera în primele trei straturi din navigator, dar nu în stratul de fundal. Acest lucru influențează direct stratificarea lor pe pagina flipchart. Straturile sunt complet separate unul de celălalt. Cu alte cuvinte, puteți înlocui fundalul fără a vă afecta imaginile sau adnotările. Sau puteți adnota peste fotografii și fundal fără a afecta alte straturi

Pentru mai multe detalii, vedeți Folosirea straturilor și suprapunerii (Using layers and stacking)

Vizualizare obiecte

Utilizați Navigatorul de Obiecte pentru a vizualiza rapid:

• Ordinea de afișare a obiectelor și ce obiecte se află în straturile superior, de mijloc și inferior ale unei pagini.

- Care obiecte sunt grupate împreună. Acest lucru vă permite să lucrați la toate în același timp.
- · Dacă o pagină conține obiecte ascunse.

• Dacă o pagină conține obiecte care sunt blocate astfel încât să nu poată fi mutate.

Lucrul cu obiecte

Utilizați Navigatorul de Obiecte ca să:

- Mutați obiecte dintr-un strat în altul, cu drag& drop
- Grupați, suprapuneți și reordonați obiecte.
- Afișați sau ascundeți obiecte.
- Blocați sau deblocați obiectele selectate, de exemplu, dacă planificați o activitate cu elevii în care doar anumite obiecte pot fi mutate, iar altele trebuie să rămână fixe.

Exemplu

Prima imagine din dreapta arată obiectele de pe pagina flipchart curentă.

A doua imagine prezintă cum arată detaliile acestor obiecte în Navigatorul de Obiecte.

Puteți vedea în fila de stratificare din Navigator că toate obiectele sunt identificate prin:

- Pictograma instrumentului prin are au fost create
- Numele lor.

Navigatorul arată clar ce obiecte sunt pe fiecare strat:

Există nouă obiecte în stratul superior.

Acestea sunt adnotările scrise cu stiloul Există cinci obiecte în stratul de mijloc:

Textul creat cu Instrumentul de Text și câteva forme

Triunghiul și pătratele create cu **instrumentul de Forme** sunt implicit în stratul de mijloc.

Lacătul de lângă obiectul Text din Navigator indică faptul că obiectul a fost fixat. Lacătul este un comutator care permite blocarea și deblocarea rapidă a obiectelor.

Ochiul tăiat de lângă triunghiul Navigator indică faptul că obiectul este ascuns. După cum puteți vedea pe pagina flipchart, triunghiul nu este vizibil. Pictograma ochi este un comutator care permite afișarea și ascunderea rapidă a obiectelor.









0 0	bject Browser 🛛 🗎 🕮
🏫 🖂 🗈 📥	- 8 9 .
Objects	Hidden Locked
🖻 Top Layer	
🦳 🖉 Pen1	
- 🖉 Pen15	
// Pen14	
Pen13	
Pen12	
Pen10	
Pen8	
🖉 Pen7	
⊡- Middle Layer	
T Text1	8
- 🔁 trian	*
- 🖸 Square	
- 🌔 Square	
Square	
Bottom Layer	
Ber Dackgroun	

Acasă > Turul ActivInspire > Explorati ActivInspire Primary > Navigatoarele ActivInspire > Navigatorul de Notite

Navigatorul de Notițe

Acest Navigator vă ajută să faceți flipchartul și mai ușor de utilizat, permițându-vă să creați, vizualizați și editați notițe despre flipcharturi. Puteți folosi aceste notițe în ce fel doriți. Veți învăța din experiență că notițele pot face diferența între o lecție neinspirată si una care decurge minunat. Vă încurajăm să folositi Navigatorul de Notite la potential maxim pentru a îmbunătăti experienta de predare cu ActivInspire.

Folosiți Navigatorul de Notițe ca să:

- Adăugați propriile notițe și comentarii la un flipchart, făcându-l mai ușor de partajat și refolosit.
- Dacă folosiți un flipchart creat de altcineva:
 - Vizualizați notițele și comentariile altor profesori despre flipchart și adăugați propriile notițe unde este adecvat.
 - Vizualizati notite de la autori despre cum să le folositi mai bine flipcharturile si adăugati propriile notite unde este adecvat.

Exemplu

Imaginea din dreapta prezintă Navigatorul de Notite. Puteți introduce notițele ca text simplu sau puteți deschide Instrumentele de Formatare (Format Toolbar) și formata textul.

ActivInspire afisează pictograma Notițele Paginii (Page Notes) în Bara de Meniu dacă pagina curentă conține notițe.



Puteți adăuga notițe la fiecare pagină a unui flipchart și le puteți printa, fie odată cu paginile flipchartului, fie separat.



<u>Acasă</u> > <u>Turul ActivInspire</u> > <u>Explorați ActivInspire Primary</u> > <u>Navigatoarele ActivInspire</u> > Navigatorul de Proprietăți

Navigatorul de Proprietăți

Acest Navigator vă ajută să vizualizați rapid proprietățile unui obiect. Este un instrument puternic pentru a adăuga facil interactivitate lecțiilor.

Folosiți acest Navigator pentru a:

- Afișa toate proprietățile unui obiect. Glisați bara verticală a Navigatorului în sus și în jos pentru a vizualiza întreaga gamă de proprietăți disponibile.
- Vizualiza și modifica poziția și modul de afișare a unui obiect schimbându-i setările din Navigatorul de Proprietăți. Desigur, puteți controla în continuare poziția unui obiect cu drag & drop și îl puteți edita pentru a-i schimba culoarea.
- Adaugă caracteristici interactive la flipchart și controlați cum pot fi utilizate.
- Adăuga etichete vizibile permanent la obiecte sau etichete care apar doar când treceți cu cursorul mouse-ului peste obiect
- Controla comportamentul unui obiect prin definirea unor reguli numite restricții, care influențează mutarea acestuia.

Această opțiune este folositoare, de exemplu, dacă doriți să creați propriul joc pe ecran.

• Toate proprietățile sunt clasificate clar ca sa puteți selecta proprietățile în funcție de tip

Exemplu

Prima imagine din dreapta prezintă toate obiectele de pe pagină, cu pătratul roșu selectat.

Pe pagina flipchart, puteți vedea de asemenea Punctele pentru Redimensionare care înconjoară obiectul. Acestea indică că puteți muta obiectul sau îl puteți redimensiona. Rândul de pictograme pătrate care apar de-a lungul obiectului reprezintă Meniul de Editare al Obiectului pentru a putea lucra cu obiectul.



A doua imagine prezintă cum arată câteva dintre proprietățile pătratului roșu în Navigatorul de Proprietăți.

Puteți vedea numele obiectului și câteva detalii despre poziția pe pagină. Puteți vedea de asemenea că pătratul este în stratul de mijloc.

Proper	ty Browser 🗎 🗖
	🔶 🕅
E Identification	- A
Name	Square
Keywords	
Question Tag	None
E Position	
Left	492.971
Тор	265.351
Width	169.474
Height	169.474
Scale Factor x	0.729
Scale Factor y	0.729
Inverted	False
Angle	307
Reflected	(False 🔅
Locked	(False
1-1	

<u>Acasă</u> > <u>Turul ActivInspire</u> > <u>Explorați ActivInspire Primary</u> > <u>Navigatoarele ActivInspire</u> > <u>Navigatorul de</u> Acțiuni

Navigatorul de Acțiuni 🖕

Acest Navigator vă ajută să asociați rapid un obiect cu o acțiune. Acest lucru înseamnă că atunci când obiectul este selectat, acțiunea asociată cu acesta va avea loc. De exemplu, o panglică va apărea afișând un mesaj sau se va auzi un fișier audio sau va începe un vot pe flipchart. Toate acțiunile sunt clar clasificate, ca să puteți selecta acțiunile după tip. Puteți seta oricâte acțiuni în flipchart pentru a face lecția cât de variată și interactivă doriți.

Folosiți Navigatorul de Acțiuni ca să:

- Aplicați o comandă de acțiune unui obiect, de exemplu, **Aruncarea Zarurilor (Dice Roller)**, pentru ca până la 5 zaruri să fie aruncate atunci când cineva selectează un anumit obiect pe tablă
- Aplicați unui obiect o acțiune pentru pagină, de exemplu, pentru a trece la pagina următoare.
- Aplicați unui obiect o acțiune pentru obiect, de exemplu, pentru a modifica dimensiunea, poziția sau transparența unui obiect.
- Aplicați unui obiect o acțiune media sau document, de exemplu, pentru a insera o legătură către un fișier sau un website.
- Aplicați unui obiect o acțiune de votare, de exemplu pentru a porni sau opri un Vot pe Flipchart.
- Eliminați o acțiune care nu mai este necesară.
- · Previzualizați o acțiune pentru a verifica dacă se comportă cum vă doriți.

Exemplu

Imaginea din dreapta prezintă Navigatorul de Acțiuni. Am asociat **Aruncătorul de Zaruri** cu pătratul albastru.

Știm că o acțiune este asociată cu acest obiect pentru că atunci când trecem cursorul peste obiect apare o pictogramă de **Previzualizare.**

Când apăsați pe pătrat, fereastra popup a **Aruncătorului de Zaruri** se deschide și zarurile se învârt.

Puteți:

- Alege numărul de zaruri.
- Crește sau scădea viteza.
- Arunca zarurile de câte ori doriți.
- Trimite numărul de aruncări pe flipchartul curent.





Aruncați zarurile!



Aveți nevoie de ActivInspire Professional pentru a folosi Navigatorul de Acțiuni.

<u>Acasă</u> > <u>Turul ActivInspire</u> > <u>Explorați ActivInspire Primary</u> > <u>Navigatoarele ActivInspire</u> > Navigatorul de Votare

Navigatorul de Votare 🙆

Acest navigator vă ajută să administrați toate aspectele înregistrării dispozitivelor ActivSlate, ActiVote și ActivExpression, să porniți sesiuni de vot, dar și să le înregistrați, stocați și căutați rezultatele unei astfel de sesiuni.

Folosiți Navigatorul de Votare ca să:

- Înregistrați dispozitivele ActivSlate, ActiVote și ActivExpression.
- Repartizați elevii pe dispozitive.
- Comutați între votul anonim sau cu nume.
- Selectați între dispozitivele ActiVote sau ActivExpression pentru o sesiune de vot.
- Setați, suspendați sau schimbați timpul permis pentru răspunsuri.
- Porniți și opriți votul.
- Afișați sau ascundeți mesajul Votați Acum (Vote Now).
- Căutați rezultate ale sesiunilor de vot și să le exportați într-o foaie de calcul Microsoft Excel.

Pentru detalii despre înregistrarea dispozitivelor și folosirea lor în sesiunile de vot, vedeți Folosirea Sistemelor de Răspuns pentru Elevi. (Using Learner Response Systems)

Lucrul cu resurse

Această secțiune conține mai multe informații despre lucrul cu resurse:

- Despre resurse
- Adăugarea resurselor în flipchart
- Importul și exportul pachetelor de resurse
- Lucrul cu propriile materiale
- Publicarea flipcharturilor

Lucrul cu obiecte

Această secțiune conține mai multe informații despre lucrul cu obiecte:

- Utlizarea straturi și suprapunere
- Adăugarea de imaginidding images
- Adăugarea și eliminarea legăturilor
- Adăugarea multimedia
- Transformarea obiectelor
- Crearea și editarea grilelor
- Modificarea proprietăților obiectelor

Realizarea flipcharturilor interactive

Această secțiune conține mai multe informații despre adăugarea elementelor interactive în flipcharturi:

- <u>Crearea containerelor</u>
- <u>Crearea restricțiilor</u>
- Lucrul cu acțiuni

Importul și exportul fișierelor

Aici vă prezentăm cum să importați fișiere din alte aplicații și să exportați o pagină flipchart ca un document grafic:

- Importul fișierelor
- Exportul fisierelor

<u>Acasă</u> > <u>Mai multe despre ActivInspire</u> > <u>Personalizarea profilurilor</u> > <u>Crearea și comutarea profilurilor</u> > Crearea unui profil

Crearea unui profil

Profilul dvs. implicit evoluează ori de câte ori selectați sau modificați ceva în ActivInspire. Instrumente noi apar în Bara de comenzi rapide pentru instrumente și poate ați deschis sau închis Navigatorul, ați fixat sau mutat setul de Instrumente Principale sau ați schimbat afișajul astfel încât să puteți folosi zona World. Toate aceste preferințe sunt înregistrate în profilul dvs. implicit.

În exemplul din dreapta, puteți vedea că:

- Setul de Instrumente Principale este fixat
- de-a lungul marginii de jos.
- Coșul pentru flipchart este deasupra acestuia, în stânga.
- Navigatorul este închis si
- Dimensiunea paginii a fost redusă pentru a da acces la zona World.

Pentru a crea un profil:

- Din meniul de Editare (Edit), selectați Profiles. Fila "Layout" se deschide în caseta de dialog "Edit Profiles".
- 2. Faceți clic pe opțiuni pentru a le selecta sau modifica.
- 3. Faceți clic pe fila "Commands" și adăugați sau eliminați instrumente.
- 4. Faceți clic pe fila "User defined tools" și definiți propriile butoane.
- Faceți clic pe fila "Settings", selectați o zonă din panoul din stânga şi schimbați setările.



6. Când sunteți mulțumit de profilul dvs., faceți clic pe Save Profile As. Se deschide caseta de dialog **"Save Profile As".**



- 7. Tastați numele noului dvs. profil, de exemplu, "Profilul favorit" și faceți clic pe Save.
- 8. Noul profil "Profilul favorit" este acum profilul curent.
- 9. Faceți clic pe Done.



Pentru informații detaliate despre cum să personalizați fiecare zonă (Pașii de la 2. la 5.), consultați:

- Alegerea aspectului
- Alegerea instrumentelo
- Definirea butoanelor
- Alegerea setărilor aplicațiilor

<u>Acasă</u> > <u>Mai multe despre ActivInspire</u> > <u>Personalizarea profilurilor</u> > <u>Crearea și comutarea profilurilor</u> > Alegerea aspectului

Alegerea aspectului

Aici introducem componentele ferestrei ActivInspire a cărei aspect poate fi personalizat și vă arătăm cum să faceți asta:

- Ce puteți personaliza?
- Desciderea filei Layout
- Salvarea modificărilor

Ce puteți personaliza?

Puteți controla poziția, vizibilitatea și comportamentul implicite pentru seturile și barele de instrumente, navigatoare și alte zone din ActivInspire. Descriem succint opțiunile de aspect

Opțiune	Descriere	
Dimensiunea pictogramelor	Setați dimensiunea pictogramelor astfel încât să fie adecvată pentru lucrul pe computer sau la tablă și vârsta elevilor.Intervalul este de la 16 la 32 de pixeli. Cu cât alegeți un număr mai mare, cu atât vor fi mai mari pictogramele în fereastra ActivInspire.	
Setul de Instrumente	Poziționați setul de instrumente și controlați-i co	omportamentul:
Principale	Ancorat sau liber	Ancorați (dock) setul de instrumente de marginea interioară a ferestrei ActivInspire în poziția dorită (top, bottom, left, right) sau lăsați-l liber (floating) ca să îl puteți muta cu drag & drop în funcție de necesități.
	Afișează 8, 16 sau 24 culori	Setați numărul de culori care să fie afișate în Paleta de Culori.
	Fixat, parțial sau ascuns	Pin - setul de instrumente rămâne fixat când mutați cursorul în altă zonă din fereastra ActivInspire. Lăsați-l liber ca să se ruleze spre margine când nu este folosit.
		Roll up – doar primul rând de pictograme din setul de instrumente este vizibil.
		Roll in – bara de comenzi rapide pentru instrumente este ascunsă.
Setul de	Poziționați setul de instrumente și controlați-i comportamentul:	
Instrumente Duale	Ancorat sau liber	Ancorați (dock) setul de instrumente de marginea interioară a ferestrei ActivInspire în poziția dorită (top, bottom, left, right) sau lăsați-l liber (floating) ca să îl puteți muta cu drag & drop în funcție de necesități.
	Afișează 8, 16 sau 24 culori	Setați numărul de culori care să fie afișate în Paleta de Culori.
	Fixat	Pin - setul de instrumente rămâne fixat când mutați cursorul în altă zonă din fereastra ActivInspire. Lăsați-l liber ca să se ruleze spre margine când nu este folosit.
Navigatoarele	Poziționați navigatoarele și controlați-le comportamentul:	
	Ancorat sau liber	Ancorați (dock) navigatoarele de marginea interioară a ferestrei ActivInspire în poziția dorită (top, bottom, left, right) sau lăsați-le libere (floating) ca să le puteți muta cu drag & drop în funcție de necesități.
	Pinned	Pin – navigatoarele rămân fixate când mutați cursorul în altă zonă din fereastra ActivInspire. Lăsați-le libere ca să se ruleze spre margine când nu sunt folosite.
	Visible	Afișați sau ascundeți Navigatoarele.
Bara de meniu	Poziționați bara de meniu și controlați-i compo	rtamentul:
	Ancorat	Ancorați Bara de meniu în marginea interioară de sus sau de jos a ferestrei ActivInspire

	Vizibilitate	Afișați sau ascundeți Bara de meniu.
Filele document	Poziționați filele document și controlați-le comportamentul:	
	Setările pentru filele document nu sunt disponibile pentru Mac®.	
	Ancorat	Ancorați filele document în marginea interioară de sus sau de jos a ferestrei ActivInspire.
	Vizibilitate	Afișați sau ascundeți filele document.
Afișați Coșul de gunoi	Afișați sau ascundeți Coșul de gunoi.	
Afișați întreg ecranul	Afișați flipcharturile pe ecran complet sau la dimensiunea la care au fost create.	
Înapoi sus		

Deschiderea filei Layout

- 1. Din Edit Menu, selectați Profiles. Se deschide fila Layout.
- 2. Selectați profilul ale cărui setări doriți să le personalizați sau acceptați-le pe cele implicite.
- 3. Selectați componentele ale căror aspect doriți să-l personalizați

ActivInspire Studio

ActivInspire Primary



Salvarea modificărilor

Puteți salva modificările în profilul curent sau într-un profil nou.

Salvarea modificărilor în profilul curent

Apăsați pe Done.

Salvarea modificărilor într-un profil nou

1. Apăsați pe Save As. Se deschide caseta de dialog "Save profile as".

2. Tastați numele noului dvs. profil, de exemplu, "Profilul favorit" și faceți clic pe Save.

3. Noul profil "Profilul favorit" este acum profilul curent.

4. Faceți clic pe Done.



<u>Acasă</u> > <u>Mai multe despre ActivInspire</u> > <u>Personalizarea profilurilor</u> > <u>Crearea și comutarea profilurilor</u> > Alegerea instrumentelor

Alegerea instrumentelor

ActivInspire vă permite să adăugați și să eliminați instrumente în și din caseta Setul de Instrumente Principale și să personalizați punctele de acțiuni care apar atunci când selectați un obiect.

- 1. Din File Menu, selectați Settings. Se deschide caseta de dialog "Edit Pofiles". Profilul curent este afișat în partea stângă sus.
- 2. Din meniul drop-down, selectați profilul pe care doriți să îl editați sau acceptați-l pe cel implicit.
- 3. Faceți clic pe fila Commands.
- 4. Din meniul drop-down, selectați instrumente pe care să le adăugați sau să le eliminați din Setul de Instrumente Principale sau din punctele de acțiuni.

Pentru a adăuga un instrument:

- Selectați instrumentul din panoul din stânga și faceți clic pe Add. Instrumentul apare în panoul din dreapta.
- 2. Pentru a-i schimba poziția în setul de instrumente, faceți clic pe Move Up sau Move Down.

Pentru a elimina un instrument:

Selectați instrumentul din panoul din dreapta și faceți clic pe Remove.

Pentru a salva profilul și a ieși, faceți clic pe Done.

Pentru a salva ca profil nou, faceți clic pe pictograma Save as.


Acasă > Mai multe despre ActivInspire > Personalizarea profilurilor > Crearea și comutarea profilurilor > Definirea butoanelor

1

Definirea butoanelor

Din File Menu, selectați **Settings.** Se deschide caseta de dialog "Edit Pofiles".

> • Selectați fila "User defined buttons" și apăsați pe **Add...**

Este afișată pictograma pentru definirea butoanelor de către utilizator.

Authoring Layout Commands Button properties Button program/File Program/File Find Command line parameters Tooltip Tooltip Add Remove Move Up Move Down	Profiles	
Layout Commands User defined buttons Settings	Authoring	
Button properties Type Program/File Program/File Find Command line parameters Tooltip Tooltip Move Up Move Down	📰 Layout K Commands	User defined buttons
Launch File Type Program/File Find Command line parameters Tooltip Tooltip Add Move Up		Button properties
Program/File Find Command line parameters Tooltip Move Up Move Down	Launch File	Type Program/File 💌
Add Remove Move Up Move Down		Program/File Find Command line parameters Tooltip
	Add Remove Mor	ve Up Move Down

1. Selectați Program/File din meniu.

- Sub Program/File introduceți calea pentru fișierul pe care doriți să îl deschideți.
- 3. Sub Command line parameters introduceți comanda pentru a porni aplicația care va deschide fișierul de mai sus. Puteți adăuga și un indiciu **(Tooltip).**

Alegerea setărilor aplicațiilor 🕕 🗾

Aici introducem zonele din ActivInspire pe care le puteți personaliza schimbându-le setările și vă arătăm cum să faceți asta.

- Ce puteți personaliza?
- Deschidrea filei
- Modificarea setărilor
- Salvarea setărilor

Ce puteți personaliza?

Următorul tabel descrie succint fiecare dintre zonele pe care le puteți personaliza. Pentru detalii despre setările disponibile pentru fiecare zonă, apăsați pe link-urile din tabel.

Folosiți aceste setări ca să...

Instrumentul ceas	Personalizați aspectul ceasului. 🔇 🚫
<u>Modul design</u>	Controlați comportamentul obiectelor când este selectat Modul Design. Aceste setări anulează proprietățile individuale ale obiectelor setate din Navigatoarele de Acțiune și Proprietăți.
Efects	Specificați cum doriți să funcționeze 🔦 🔦 Reflectorul și 🛛 🐙 Dezvăluitorul.
Flipchart	Specificați setări implicite pentru flipcharturi.
Obiecte flipchart	Definiți opțiuni pentru a îmbunătăți calitatea obiectelor și a afișării acestora.
Limbă	Schimbați limba folosită de ActivInspire.
LSistem de răspuns din partea elevilor	Personalizați modul de lucru cu dispozitivele ActivExpression și ActiVote și cum sunt afișate răspunsurile.
Multimedia	Personalizați modul de lucru cu fișierele audio, video sau Flash.
<u>Setări online</u>	Introduceți detaliile necesare pentru a accesa resurse online folosind ActivInspire.
Profiluri și resurse	Specificați unde doriți să stocați profilurile, folderele My Resource Library și Shared Resource Library, dar și fișierele cu pagini șablon și de întrebări.
Înregistrări	Modificați diverse setări video și audio. Schimbând aceste setări puteți îmbunătăți performanța instrumentului de Înregistrare Sunet.
Recunoaște forma	Umpleți automat formele care au fost create cu instrumentul de Recunoaștere formă.
Corector ortografic	Definiți reguli pentru corectorul ortografic.
Instrumente	Schimbați aspectul riglei, raportorului sau compasului. Există și opțiuni pentru modificarea locației pentru Resource Library, modificarea vitezei Aruncătorului de Zaruri și mărire și micșorare pagină.
Inputul utilizatorului	Modificați modul de lucru pentru Tastatura Flotantă sau Recunoaștere Scris de Mână.



Deschiderea filei Settings

- 1. Din File Menu, selectați Settings. Se deschide caseta de dialog "Settings".
- 2. Selectați profilul ale cărui setări doriți să le personalizați sau acceptați-le pe cele implicite.
- 3. Din panoul din stânga al filei "Settings", selectați zona pe care doriți să o personalizați, de exemplu Learner Response System

(Sistem de Răspuns din partea Elevilor).



Modificarea setărilor

Unele setări au o casetă de selectare simplă care actionează ca un comutator, în timp ce alte setări au comenzi diferite:

	Pentru a alege o setare, bifați sau debifați caseta.
0	Pentru a modifica setarea, selectați valoarea implicită și tastați deasupra acesteia.
sau sau	Pentru a schimba culoarea, faceți clic pe culoare și selectați alta din Paleta de culori standard pentru sistemul dvs. de operare.
	Pentru a schimba setarea, mutați glisorul.
~	Pentru a modifica setarea, selectați una diferită din meniul drop-down.
	Pentru a modifica setarea, faceți clic pe pictogramă și navigați la un alt folder.

🍺 🖉 🖑 🕱 🗟

0

Salvarea modificărilor

După ce ați făcut modificările, faceți clic pe Done pentru a le salva.



<u>Acasă</u> > <u>Mai multe despre ActivInspire</u> > <u>Personalizarea profilurilor</u> > <u>Crearea și comutarea profilurilor</u> > Comutarea profilurilor

Comutarea profilurilor

Comutarea profilurilor este utilă atunci când trebuie să comutați rapid între aspectele și setările salvate anterior. De exemplu, este posibil să aveți un profil care să conțină toate preferințele și setările pentru pregătirea flipcharturilor și altul pentru stilul de prezentare ales sau poate doriți să treceți la un profil care conține toate instrumentele de matematică.

Două moduri de a schimba profilurile:



În Instrumentele Principale, faceți clic pe Switch Profile. Se deschide o casetă popup care listează profilurile disponibile.
 Faceți clic pe profilul dorit, de exemplu, Multimedia. Caseta se închide și profilul devine activ imediat.

Sau

- 1. Din Edit Menu, selectați Profiles... Se deschide caseta de dialog "Edit profiles".
- 2. Din lista drop-down, selectați profilul dorit. Profilul devine activ imediat.
- 3. Faceți clic pe Done.

Proprietăți diverse

Pentru detalii despre schimbarea proprietăților, vedeți Schimbarea proprietăților obiectelor (Changing object properties)

Proprietate	Opțiune	Descriere
End Cap A	None	Implicit
	Radius	Adăugați o terminație în marginea din stânga a unei forme, linii sau conector.
	Arrow	
End Cap B	None	Implicit
	Radius	Adăugați o terminație în marginea din dreapta a unei forme, linii sau conector.
	Arrow	
Pick Trough	True	Implicit Dacă proprietatea de transparență a unui obiect este setată pe True, puteți să apăsați pe zona transparentă a unui obiect pentru a selecta un alt obiect de dedesubt.
	False	
Transpartent Color	Blue	Implicit Funcționează doar dacă proprietatea de transparență a unui obiect este setată pe True. Apăsați pe caseta de culori pentru a activa Selectorul de culori și alegeți orice culoare de pe display, apoi aplicați-o obiectului.
Transparent	True	Implicit
	False	Selectați pentru a face obiectul opac.
Tiled		
Fill Mode	None	Implicit
Drag a Copy	False	Implicit
	True	Setați pe True pentru a putea face copii ale unui obiect apăsând pe el și glisând.

Prezentare generală

Ce este acesta?

ActivClassroom Learner Response System (LRS) (Sistemelul de Răspuns pentru Elevi) cuprinde:

- ActivBoard
- Computer cu ActivInspire instalat
- ActivHub model AH1 sau AH2
- Dispozitive de vot

Pentru detalii despre dispozitivele compatibile, vedeți Înregistrarea dispozitivelor (Registering devices)

Cum funcționează?

- 1. Conectați ActivHub la un slot USB de pe computer.
- 2. Împărțiți dispozitivele de vot elevilor.
- 3. Porniți ActivInspire și înregistrați dispozitivele.
- 4. Când ați lansat întrebarea, faceți clic pe Start Vote.
- 5. Când toți elevii au votat sau când expiră timpul, rezultatele sunt afișate pe tablă. 🕑



De asemenea, aveți opțiunea de a aloca elevii pe dispozitive. Acest lucru poate fi util când aceiași elevii vor folosi aceleași dispozitive pentru o perioadă lungă de timp.

Pot folosi dispozitivele ActiVote și ActivExpression în aceeași sesiune de vot?

Puteți utiliza atât dispozitivele ActiVote, cât și ActivExpression în lecție, dar nu în același timp. Puteți realiza două sesiuni de vot nu trebuie să închideți flipchartul sau rezultatele afișate înainte de a rula o altă sesiune de votare.

Care este diferența dintre votul anonim și votul numit?

În **votarea anonimă (Anonymous voting)**, sunt afișate numerele dispozitivelor - nu vedeți cine a trimis răspunsul. În **votarea numită (Named voting)**, sunt afișate numele dispozitivelor, astfel încât să puteți vedea mai ușor ce dispozitive au trimis voturi.

Înregistrarea dispozitivelor

Aici vă arătăm cum să configurați sistemul de răspuns Activclassroom LRS

 Despre înregistrarea dispozitivelor 	(About Device Registration)
Înregistrarea dispozitivele ActivExpression	(Register ActivExpression devices)
 Redenumirea dispozitivele ActivExpression 	(Rename ActivExpression devices)
• Înregistrarea dispozitivele ActiVote - model AV3	(Register ActiVote devices - model AV3)
• Înregistrarea dispozitivele ActiVote - model AV2	(Register ActiVote devices - model AV2)

Despre înregistrarea dispozitivelor

Înregistrarea dispozitivelor este procesul prin care informați ActivHub câte dispozitive și grupuri de dispozitive există în clasă. Trebuie să înregistrați dispozitivele înainte de a începe o sesiune de vot.

Începeți înregistrarea dispozitivelor din Navigatorul de Votare. Imaginile din dreapta afișează informațiile pe care le veți vedea în caseta de dialog "Device Registration":

- Câte ActivHub sunt conectate la computer.
- Grupuri de dispozitive.
- Câte dispozitive sunt înregistrate la fiecare ActivHub.



Vestea bună este că, odată ce le-ați înregistrat, puteți lua dispozitivele și ActivHub în altă locație, conectați ActivHub la un alt computer cu ActivInspire instalat și începeți să votați imediat.



Există două tipuri de ActivHub:

Acest ActivHub...

Este compatibil cu...

AH2

ActiVote AV3, ActivExpression

AH1

ActiVote AV2

Înregistrarea dispozitivele ActivExpression

Înainte de a începe înregistrarea:

- 1. Porniți ActivInspire.
- 2. Conectați un ActivHub model AH2 la computer.
- 3. Distribuiți dispozitivele ActivExpression și asigurați-vă că sunt pornite.

Pentru înregistrare:

- 1. Deschideți Navigatorul de Vot (Voting Browser) și faceți clic pe Device Registration.
- Se deschide caseta de dialog "Device Registration".
- 2. Selectați ActivExpressions și faceți clic pe Register.

3. Introduceți numărul de dispozitive pe care doriți să le înregistrați (sau utilizați săgețile) și faceti clic pe **Next.**



trebuie introdus pe fiecare dispozitiv ActivExpression care urmează să fie înregistrat. Fereastra are instrucțiuni clare, cu fotografii, astfel încât elevii să poată finaliza înregistrarea (ar trebui să exersați procedura înainte!).

Pentru ca elevii să termine înregistrarea, trebuie să:

- a. Apese butonul MENU / SYM de pe dispozitivele ActivExpression.
- b. Apese pe tasta de opțiune Register, indicată pe ecranul ActivExpression.
- c. Introducă codul PIN, apăsând tastele de opțiune ActivExpression corespunzătoare codului PIN, așa cum este indicat pe ecran.



Codul PIN nu se introduce cu tastele text.



După introducerea a trei litere, așa cum este afișat în caseta codului PIN de pe ecranul ActivExpression, literele sunt transmise către ActivHub. ActivHub trimite codul către ActivInspire.

Codul PIN poate fi editat înainte de transmitere, dar numai dacă au fost introduse una sau două litere. Tastele de opțiune pentru Ștergere (Clear) și Anulare (Abort) pot fi utilizate pentru editare, dar și tasta Ștergere (Delete) de pe tastatură.

ActivInspire înregistrează dispozitivele pe ActivHub unul câte unul. Puteți vedea numărul actualizat în fereastră, chiar sub codul PIN.

Când acest număr este egal cu numărul introdus la pasul 3 de mai sus, fereastra se închide automat, deoarece toate dispozitivele au fost înregistrate.

Dacă înregistrarea eșuează pentru unul dintre dispozitive, fereastra trebuie închisă manual.

Dacă un cod PIN este introdus incorect, pașii de la a. la c. trebuie repetați pentru o înregistrare reușită.

Această procedură poate fi repetată de câte ori doriți, dar nu ar trebui să fie necesară - sistemul este extrem de fiabil. După câteva eșecuri pentru un dispozitiv puteți să:

- · Faceți clic pe Finish pentru a închide fereastra și continuați sau
- Îl înlocuiți cu un alt dispozitiv ActivExpression, înregistrându-l dacă este necesar.



Redenumirea dispozitivele ActivExpression

Există două locuri de unde puteți redenumi dispozitivele:

- · Redenumiți dispozitivele individual în fereastra "Device Registration"
- · Redenumiți dispozitivele individual sau deodată din caseta "ActivExpression Devices Group"

Redenumirea dispozitivelor individual

Pentru a redenumi dispozitivele individual în fereastra "Device Registration":

 Selectați orice dispozitiv individual și faceți clic pe **Rename.** Numele existent al dispozitivului este afișat într-o casetă pe care o puteți edita.
 Introduceți noul nume și faceți clic pe **OK.** Noul nume este afișat în caseta de dialog "Device Registration". Aceasta înseamnă că este stocat pe ActivHub. Dispozitivul ActivExpression poate fi oprit, dar data următoare când este pornit, comunică cu ActivHub și primește noul său nume.

Pentru a redenumi dispozitivele individual în caseta "ActivExpression Devices Group":

- 1. Faceți clic pe Rename. Se deschide caseta "Device Naming".
- 2. Faceți dublu clic pe nume și editați-l.
- 3. Faceți clic în coloana "Committed". Dispozitivul este redenumit ca mai sus.



Redenumirea tuturor dispozitivelor

Puteți redenumi toate dispozitivele cu numere consecutive și un prefix comun.

- 1. În caseta ActivExpression Devices Group, faceți clic pe Rename pentru a afișa caseta "Device Naming".
- 2. Faceți clic în caseta "Rename all of the devices using the prefix" și introduceți un prefix.

3. Faceti clic pe Apply prefix. Toate dispozitivele ActivExpression din grup sunt redenumite pe ActivHub, asa

cum este descris mai sus, cu prefixul și numerele, începând cu 1



Înregistrarea dispozitivele ActiVote - model AV3

Înainte de a începe înregistrarea:

- 1. Distribuiți dispozitivele ActiVote și asigurați-vă că sunt pornite.
- 2. Conectați un ActivHub model AH2 la computer.
- 3. Porniți ActivInpire.

Pentru înregistrare:

1.Deschideți Navigatorul de Vot (Voting Browser) și faceți clic pe Device Registration. Se deschide caseta de dialog "Device Registration". Este afișat:

- O imagine a unui ActivHub AH2.
- Dispozitivele ActiVote și ActivSlate sub Device Groups.

2.Selectați ActiVotes și apăsați pe **Register.**

3.Introduceți numărul de dispozitive pe care doriți să le înregistrați (sau folosiți săgețile) și apăsați pe **Next.**

Următoarea fereastră afișează instrucțiuni clare, cu fotografii, astfel încât elevii să poată finaliza înregistrarea (ar trebui să exersați procedura înainte!).

Este afișat un cod PIN de trei litere, care trebuie introdus pe fiecare dispozitiv care urmează a fi înregistrat.

Ca să finalizeze înregistrarea, elevii trebuie să:

- a. Ține apăsat butonul central Registration de pe dispozitivele ActiVote, până când ambele lumini superioare sunt aprinse.
- b. Introducă codul PIN, apăsând tastele dispozitivului ActiVote.

Image: Section Sect

2014039: Pren

ActivInspire înregistrează dispozitivele pe ActivHub unul câte unul. Puteți vedea numărul actualizat în fereastră, chiar sub codul PIN.

Când acest număr este egal cu numărul introdus la pasul 3. de mai sus, fereastra se închide automat, deoarece toate dispozitivele au fost înregistrate. Dacă înregistrarea eșuează pentru oricare dintre dispozitive, fereastra trebuie închisă manual.

Dacă un cod PIN este introdus incorect, ambii pași a. și b. trebuie repetați, adică butonul central trebuie apăsat și menținut până când ambele lumini sunt aprinse și trebuie introdus codul PIN corect pentru o înregistrare reușită.

Această procedură poate fi repetată de nenumărate ori, dar nu ar trebui să fie necesară – sistemul este extrem de fiabil. După câteva eșecuri pentru un dispozitiv puteți să:

- Faceți clic pe Finish pentru a închide fereastra și să continuați sau
- Să îl înlocuiți cu un alt dispozitiv ActiVote, înregistrându-l dacă este necesar.



Înregistrarea dispozitivele ActiVote - model AV2

Înainte de a începe înregistrarea:

- 1. Porniți ActivInspire.
- 2. Conectați un ActivHub model AH1 la computer.
- 3. Distribuiți dispozitivele ActiVote și asigurați-vă că sunt pornite.

Pentru înregistrare:

1. Deschideți Navigatorul de Vot (Voting Browser) și faceți clic pe Device

Registration. Se deschide caseta de dialog "Device Registration". Este afișat:

- Este alişat.
 - O imagine a unui ActivHub AH1.
 - Dispozitivele ActiVote și ActivSlate sub Device Groups.
- 2. Selectați ActiVotes și apăsați pe Register.

3. Introduceți numărul de dispozitive pe care doriți să le înregistrați (sau folosiți săgețile) și apăsați pe **Next.**

Următoarea fereastră afișează instrucțiuni clare, cu fotografii, astfel încât elevii să poată finaliza înregistrarea (ar trebui să exersați procedura înainte!).

Ca să finalizeze înregistrarea, elevii trebuie să:

a.Ţină apăsat butonul central **Registration** de pe dispozitivele
 ActiVote. Lumina roşie din partea de sus clipeşte, urmată de lumina verde.

b. Elibereze butonul Registration.



ActivInspire înregistrează dispozitivele pe ActivHub unul câte unul. Puteți vedea numărul actualizat în fereastră.

Când acest număr este egal cu numărul introdus la pasul 3. de mai sus, fereastra se închide automat, deoarece toate dispozitivele au fost înregistrate. Dacă înregistrarea eșuează pentru oricare dintre dispozitive, fereastra trebuie închisă manual.



Alocarea elevilor pe dispozitive

Aici descriem avantajele atribuirii studenților pe dispozitive și vă arătăm cum să faceți acest lucru:

- De ce să repartizați elevii pe dispozitive?
- Alocarea elevilor pe dispozitive

De ce să repartizați elevii pe dispozitive?

Nu este obligatoriu să alocați elevii pe dispozitive, dar făcând acest lucru puteți reduce timpul necesar pentru a strânge și a procesa rezultatele și vă oferă o perspectivă imediată asupra progresului fiecărui elev.

Puteți atribui numele studenților dintr-un fișier bază de date. Puteți utiliza baze de date existente sau puteți genera și exporta o bază de date folosind ActivInspire.

Când atașați un ActivHub la computer, dispozitivele înregistrate sunt afișate în caseta de dialog "Device Registration". În funcție de selecțiile din Navigatorul de Votare, caseta afișează una dintre următoarele:

- Număr dispozitiv (Device Number) Vot anonim.
- Nume dispozitiv (Device Name) Votare numită (studenți nealocați dispozitivelor).
- Nume student (Student Name) Votare numită (studenți alocați dispozitivelor).

Alocarea elevilor pe dispozitive

În Navigatorul de vot:

1.Faceți clic pe **Assign students to devices.**

Caseta de dialog "Assign students to devices"se deschide.

Numele și id-ul studenților trebuie să fie plasate în această casetă de dialog dintr-un fișier bază de date. Numele pot fi importate dintr-o bază de date cu extensia de fișier .edb or.csv sau puteți genera și exporta o bază de date a clasei din ActivInspire.

noose a class: 28			lit Student Databa
Student Name	T Student ID	Device PIN	Assigned
Ronald McDonald	99		
Marvin Hagler	12		
Ace Ventura	98		
¢			

2. Faceți clic pe Edit Student Database. Se deschide caseta de dialog "Edit Student Database".

📩 New class/students database	Export						
asses	Students						
Jass Name ^T Teacher name Notes B Mr Smartpants	Last Name ** McDonald Hagler Ventura	Forename Ronald Marvin Ace	99 12 90	Date of birth	Gender	Notes	
а							
Add Class Remove Class			b				
ast Name * Porename Student 10 >>]						
С							
	4			Ad	d Student	Remove	Stude

- 3. Adăugați o clasă în caseta a:
 - a. Faceți clic pe Add Class. Se deschide caseta de dialog "Add Class".
 - b. Introduceți numele clasei și al profesorulului. Notițele sunt opționale.
 - c. Faceți clic pe Submit.



- 4. Adăugați elevii în caseta b:
 - Faceți clic pe Add Student. Se deschide caseta de dialog "Student".
 - Introduceți numele, prenumele și ID-ul.
 - Faceți clic pe Submit.

Gender
Male

Înapoi în caseta de dialog "Edit Student Database":

- 5. Evidențiați clasa.
- 6. Evidențiați numele elevilor pe care doriți să îi atribuiți dispozitivelor de vot.
- 7. Faceți clic pe săgeți pentru a adăuga sau elimina studenți în sau din caseta C.
- 8. Faceți clic pe **OK**. Se închide caseta de dialog "Edit Student Database", iar ActivInspire revine la caseta de dialog

"Assign students to devices".



Elevii afișați în această casetă pot fi repartizați. Dacă numărul elevilor este mai mare decât numărul de dispozitive înregistrate, este afișat un avertisment.

Dacă doriți să înregistrați mai multe dispozitive înainte de a aloca elevii pe dispozitive, selectați **Top-up Registration**. Se deschide caseta de dialog "Device Registration". Pentru detalii, vedeți Înregistrarea dispozitivelor. (<u>Registering devices</u>)

În caseta de dialog "Assign students to devices":

9. Selectați Assign Devices - numerele PIN ale dispozitivelor apar în caseta de dialog. Pe dispozitivele ActivExpression este, de asemenea, afișată o solicitare.

- 10. Fiecare elev trebuie să introducă numerele PIN corecte:
- · Dispozitive ActiVote apăsați butoanele de vot
- Dispozitive ActivExpression apăsați butoanele de opțiune

Caseta de dialog "Assign students to devices" afișează dispozitivele atribuite, evidențiate în verde. Acum, când selectați **Named Voting**, Navigatorul de Vot afișează numele studenților.



Întrebări pregătite – Folosirea Expertului în Întrebări

Cum funcționează

Expertul în Întrebări (Question Wizard) afișează o serie de casete de dialog, fiecare cu instrucțiuni detaliate ca să vă fie de ajutor.

Trebuie să:

- 1. Alegeți tipul de întrebare.
- 2. Alegeți un aspect.
- 3. Introduceți text pentru întrebare și răspunsuri, acolo unde este cazul.
- Faceți clic pe Finish pentru a închide Expertul în Întrebări.

Expertul în Întrebări plasează obiecte text pe pagina flipchart, transformându-l într-o pagină de întrebări. Dacă alegeți unul dintre șabloanele de aspect oferite, există și obiecte grafice.

Folosiți Navigatoarele pentru a identifica obiecte. Puteți edita oricare dintre texte sau obiecte.

Whenever you navigate to that page, the Start

Ori de câte ori navigați la pagina respectivă, butonul **Start Vote** este evidențiat în verde și puteți face clic pe buton pentru a începe o sesiune de vot.

Choose a qu	estion type from	n below and the	en hit Next to ch	icose a design	
00	8)	××	×	ABC	123
Multiple Choice	Sort In Order	Ves/No True/False	Likert Scale	Text Entry	Number Entry
Choose the numb	ber of options	5			
() Insert a new	question page				
O Add question	to the current i	page			



Alte opțiuni importante

Puteți nominaliza răspunsurile corecte pentru toate tipurile de întrebări. Când aceste răspunsuri sunt returnate prin vot, sunt evidențiate în verde în toate afișajele opționale ale rezultatelor, în afară de diagrama radială, unde sunt evidențiate în roșu.

Pentru informații importante despre proprietăți și etichete, consultați Referințe > Proprietăți> Proprietăți de identificare. (<u>Reference > Properties</u> <u>> Identification properties</u>).

Răspunsurile text nominalizate ca "corect" sunt un caz sensibil. Răspunsurile numerice care sunt nominalizat ca "corect" permit un nivel de eroare care poate să fie setat în Expertul în Întrebări.

Toate tipurile de întrebări sunt încheiate cu o solicitare pentru o întrebare de continuitate. Aceasta este pentru a încuraja discuțiile și feedback-ul.



Edit the question properties Choose Finish to complete the question or hit	Next to assign co	rrect answers	
Enter question text			
Choose the type of option label	Alphabetic (A-F)	~	
Choose the number of responses for this question	t		
Specify timeout (secs)	60		
Fotes the text for each option. E required			-

Întrebări și sondaje rapide

În orice moment al lecției, le puteți adresa elevilor o întrebare și dați clic pe **ExpressPoll.** Minunilor (Wonderwheel) pentru votare.

Folosiți-l de câteva ori și veți înțelege de ce este denumit așa. Designul Roții Minunilor vă ajută să comunicați întrebarea în mod clar, astfel încât elevii să înțeleagă rapid cum ar trebui să răspundă.

Cum funcționează

1. Treceți cu stiloul peste Roata Minunilor și evidențiați un stil de întrebare.

2. Mutați stiloul radial și în exterior pentru a afișa opțiunile pentru stilul pe care tocmai l-ați ales

3. Faceți clic pentru a selecta una dintre opțiuni.

Imaginea din dreapta arată Roata Minunilor pentru dispozitivele ActiVote. Stilul de întrebare evidențiat este "Adevărat / Fals" (True/False). Acest stil de întrebare are trei opțiuni de răspuns. Opțiunea selectată permite răspunsurile, "Adevărat", "Fals" și "Nu știu".

Aceste răspunsuri posibile sunt afișate în caseta "Voting Summary" afișată.

Puteți seta un timp de expirare acum, lângă butonul roșu **Stop Vote,** introducând un număr sau folosind săgețile. Dacă profilul are deja are un timp de expirare setat pentru **ExpressPoll**, numărătoarea inversă începe imediat ce este afișată caseta cu rezumatul votului. Când utilizați un timp de expirare, aveți și un buton **Pause Vote** pentru un control suplimentar.

Pentru detalii despre cum să creați și să personalizați profiluri, vedeți mai multe despre ActivInspire> Personalizarea profilurilor (More about ActivInspire> Making profiles work for you).











Acesta afișează Roata

Crearea containerelor

După cum sugerează și numele, containerele sunt obiecte care pot conține alte obiecte. Acest lucru este util pentru crearea de activități care se bazează recunoașterea obiectelor și fie acceptarea, fie respingerea de către un alt obiect. Orice obiect care nu se potrivește cu toate proprietățile alese este respins ori de câte ori cineva încearcă să îl introducă în container.

Puteți selecta proprietățile containerului și, prin urmare, defini comportamentul containerului, în secțiunea "Container" a Navigatorului de Proprietăți.



Pentru detalii despre proprietățile disponibile pentru containere, vedeți <u>Referințe > Proprietăți > Container properties</u>. Pentru detalii despre cum puteți modifica proprietățile, vedeți Modificarea proprietăților obiectelor.

Aici vă explicăm regulile containerului, cum să creați un container și să adăugați un sunet de recompensă:

- <u>Reguli pentru containere</u>
- Crearea unui container
- Adăugare sunet de recompensă

Reguli pentru containere

- Orice tip de obiect, cu excepția adnotărilor, poate fi un container.
- Obiectul care trebuie adăugat trebuie să fie în fața containerului. Prin urmare, trebuie să fie:
 - o Pe un strat superior decât containerul sau
 - o Deasupra în stivă pe același strat cu containerul.

Containerele pot conține alte containere, permițându-vă să creați containere imbricate. Adnotările care sunt făcute direct într-un obiect container sunt adăugate automat.

Crearea unui container

Aici vă vom arăta cum să transformați un obiect de formă într-un container care poate conține un anumit obiect, dar care să respingă altele.

1.Selectați **Shape** și creați trei forme, una mai mare decât celelalte. În imaginea din dreapta, noi am creat un pătrat galben, containerul și două triunghiuri, unul roșu, unul albastru.

Pentru acest exemplu, am schimbat proprietatea "Name" a obiectului care urmează să fie adăugat în "Triunghiul roșu (Red Triangle)" din secțiunea "Identification" a Navigatorului de proprietăți.

2. Selectați cea mai mare formă, în cazul nostru pătratul galben.



3. Deschideți Navigatorul de proprietăți și derulați până la secțiunea Container.

4.În secțiunea "Container", setați proprietățile. În poza din dreapta am setat:

a. Can Contain la **Specific Object.** Asta înseamnă că poate fi introdus doar un anumit obiect în containerul pătrat galben.



b. **Contain Object** la **Red Triangle**. Pătratul galben poate conține doar triunghiul roșu.

c. **Contain Rule** la **Completely Contained**. Triunghiul roșu trebuie plasat în interiorul containerului.

d. Return if not Contained la True. Dacă triunghiul roşu nu este complet conținut sau încercați să puneți un alt obiect în pătratul galben, obiectul va reveni la poziția inițială.

5.Testați containerul. Numai triunghiul roșu, dar nu și cel albastru, poate fi pus în container.







Când un articol a fost conținut, îl puteți muta din container dintr-o singură mișcare. Orice alte mișcări ulterioară, atunci când obiectul nu este conținut, îl vor readuce în poziția inițială.

Adăugare sunet de recompensă

Un sunet de recompensă este un fișier de sunet care se redă atunci când un obiect este corect conținut.

Aici vă arătăm cum să adăugați un sunet de recompensă la un container:

1.Creați containerul așa cum se arată mai sus.

2. În secțiunea "Container" din Navigatorul de proprietăți,

setați proprietățile sunetului:

a.Setați Reward Sound la True.

b.Setați **Reward Sound Location** la locația fișierului de sunet pe care doriți să îl redați când un obiectul este corect conținut.

În imaginea din dreapta, acesta este fișierul **a.wav.**

3.Testați containerul. Când obiectul corect este introdus în container, Controlerul de Sunet se deschide şi se redă sunetul de recompensă ales.

Controlerul de sunet rămâne pe ecran până când îl închideți

Reward Sound	True	•
Reward Sound Location	a.wav	

Sound Controller	2
a,wav	~
••	-



Setați proprietatea "Reward Sound" pe container, nu pe conținut.

Crearea restricțiilor

Utilizați restricții pentru a controla modul în care elementele se pot deplasa pe pagină.



Pentru detalii despre proprietățile disponibile pentru restricții, vedeți <u>Referințe > Proprietăți > Proprietăți restricțiilor</u>. Pentru detalii despre modul de modificare a proprietăților, vedeți <u>Modificarea proprietăților obiectelor</u>

Puteți utiliza restricții în multe moduri diferite.

Aici vă arătăm cum să creați o restricție care conține un cerc, astfel încât să se poată deplasa doar de-a lungul unei anumite căi.

- Selectați Design Mode 2. Cu Stiloul, trageți o linie pe pagină.
- 3. Selectați Forme și creați un cerc.
- 4. Selectați cercul.



5. Deschideți **Navigatorul de Proprietăți** și derulați în jos până la secțiunea "Restrictors".

6. În secțiunea "Restrictors", selectați proprietățile așa cum se arată în partea dreaptă:

a. Pentru Can Move, selectați Along path din lista drop-down.

b. Pentru Move Path, faceți clic pe butonul de selectare. 🛄

Se deschide caseta de dialog "Select Object".

c. Selectați obiectul linie, aici Pen 4.

- 7. Faceți clic pe OK.
- 8. Părăsiți Design Mode.

9. Testați restricția. Când faceți clic pe cercul roșu, acesta sare la linia albastră. Acum cercul se poate deplasa doar de-a lungul liniei.



Can Block	False	~
Can Snap	True	~
Snap Point x	0	
Snap Point y	0	
Snap To	Bottom Left	~
Can Move	Along path	~
Move Path	Pen4	
Can Size	Freely	~



Adăugarea și formatarea textului

Aici vă arătăm:

- Adăugați text
- Formatați text
- <u>Corectați text</u>

În cele din urmă, vă oferim, de asemenea, câteva informații despre două instrumente excepționale pentru lucrul cu text pe tablă

Adăugare text

ActivInspire are mai multe instrumente utile pentru adăugarea de text, fie la tablă, fie pe computer.



De asemenea, adăuga text din documente existente cu copy & paste sau drag & drop, de exemplu dintr-un fișier Word, în flipchart.

Instrumentul Text $\, {f T} \,$.

Instrumentul Text din setul de Instrumente Principale este o modalitate rapidă de a adăuga text de pe computer:

2. Deplasați cursorul în locul în care doriți să creați text și faceți clic. Două lucruri se întâmpla:

· Se deschide o casetă text cu două opțiuni. Acestea vă permit să deplasați liber

🗙 🕀

🚓 sau să extindeți caseta de text. 🤇



vpe here

se schimbă

•Instrumentele de Formatare se deschid, fie în partea de sus, fie în partea de jos a ferestrei ActivInspire, în funcție de preferințele dvs. la pornire. Le puteți folosi pentru a formata textul. Vă vom arăta cum în secțiunea următoare.

3. Cu tastatura computerului, introduceți textul. Textul apare în caseta de text cu fontul, culoarea și dimensiunea implicite.

Vă arătăm cum să le schimbați în Formatare text.

Pentru a corecta o greșeală:

1. Cu Instrumentul de text selectat, poziționați cursorul unde doriți să începeți în text și faceți clic.

2. Țineți apăsat butonul mouse-ului și trageți cursorul peste literele pe care doriți să le schimbați.

3. Când sunt evidențiate, începeți să tastați pentru a înlocui textul selectat sau apăsați tasta Backspace pentru a șterge.



Inapoi sus

Formatare text

Instrumentele de Formatare (Format Toolbar) se deschid când selectați Instrumentul de Text. Conține instrumente standard pentru formatarea textului și pictograma Tastatură pentru ecran. Utilizați Instrumentele de Formatare pentru a modifica proprietățile și alinierea textului. De exemplu, pentru a schimba culoarea, dimensiunea, fontul, conturul casetei de text și caracteristicile de umplere ale textului selectat.

ActivInspire Studio



Aici vom descrie pe scurt instrumentele.

1	Schimbă fontul și dimensiunea fontului textului selectat	7	Mărește sau micșorează spațiul dintre linii
2	Mărește sau micșorează dimensiunea fontului	8	Mărește sau micșorează indentarea
3	Pune textul cu caractere aldine, cursive sau subliniate	9	Formatează ca listă cu marcatori
4	Adaugă un indice sau un exponent	10	Deschide Tastatura pentru ecran
5	Modifică culoarea textului (implicit negru) și de asemenea culoarea de fundal a textului (implicit transparentă)	11	Selectează tot textul din caseta de text
6	Aliniază la stânga, centrat sau la dreapta	12	Introduce un simbol

ActivInspire Primary

În ActivInspire Primary, structura și aspectul Instrumentelor de Formatare este ușor diferite, dar instrumentele sunt aceleași.



Schimbați tot textul dintr-o casetă de text

- 1. Cu Instrumentul de Text selectat și o casetă de text deschisă, faceți clic în caseta de text.
- 2. În Instrumentele de Formatare, faceți clic pe Select All
 - Pentru a modifica fontul sau dimensiunea fontului, faceți clic pe meniurile drop-down.
 - Pentru a schimba culoarea, alinierea textului și alte caracteristici, faceți clic pe butoanele corespunzătoare.

3.Pentru a finaliza editarea, faceți clic pe un alt instrument.

Schimbați o parte a textului

1. Cu Instrumentul de Text selectat și o casetă de text deschisă, faceți clic în caseta de text.

2. Țineți apăsat butonul mouse-ului și trageți cursorul peste cuvintele pe care doriți să le modificați. Când sunt evidențiate, faceți clic pe butoanele sau meniurile drop-down corespunzătoare.

3. Pentru a finaliza editarea, faceți clic pe un alt instrument.



Corector ortografic

Puteți verifica și corecta rapid ortografia în tot sau în parte a flipchartului, cu Flipchart Spellchecker (Corector ortografic). Acest instrument începe întotdeauna să verifice ortografia de la începutul flipchartului, chiar dacă îl porniti pe pagina finală. Veți găsi Corectorul ortografic în:

Meniu Instrumente > Mai multe instrumente

Pentru a utiliza verificatorul Corectorul ortografic:

1. Cu Instrumentul de Text selectat și o casetă de text deschisă, faceți clic în caseta de text.

2. Din Tools > More Tools, selectați Flipchart Spellchecker. Se deschide caseta de dialog "Flipchart Spellchecker". Posibilele erori de ortografie apar în rosu. Puteți deselecta această opțiune din Edit Profiles, în caseta de dialog "Edit Profiles".

3. Puteți accepta sau respinge sugestii de ortografie, le puteți aplica curentului sau tuturor instanțelor cuvântului sau puteți selecta text în caseta de dialog și introduce propriile modificări.

4. Faceti alegeri până când caseta de dialog de confirmare indică faptul că verificarea ortografică este completă sau faceti clic pe Done pentru a opri verificarea.

Inapoi sus

Instrumente exceptionale

ActivInspire oferă, de asemenea, două instrumente excepționale pentru lucrul cu textul.

Utilizați acest instrument...

То...

A adăuga text la tablă, atunci când nu doriti să utilizati Stiloul. Pur si simplu atingeți literele și simbolurile de pe tastatura de pe ecran pentru a forma cuvinte si propoziții..

Pentru detalii, vedeti Utilizare Tastatură pentru ecran (Using the On-Screen Keyboard.)

A scrie pe tablă si lăsati ActivInspire să vă transforme scrierea în text tastat.

Pentru detalii, vedeți Utilizare Recunoaștere Scris de Mână (Using Handwriting Recognition.)



Inapoi sus



Modificarea proprietăților obiectelor

Proprietățile obiectelor definesc un obiect. Puteți vizualiza și modifica aceste proprietăți în Navigatorul de Proprietăți.

- Selectați pagina sau obiectul ale cărui proprietăți doriți să le vizualizați sau să le modificati.
- 2. Deschideți Navigatorul de Proprietăți.

3. În Navigator, selectați categoria de proprietăți, de exemplu, proprietăți

"Identification" (de identificare).

4. Schimbați proprietățile obiectului. Orice modificare efectuată se aplică imediat



De fiecare dată când schimbați o proprietate, aceasta este adăugată la Istoricul de **Anulare (Undo History)**, permițânduvă să anulați fiecare modificare pe care o faceți.

Tipuri de proprietăți

Unele proprietăți au valori numerice, în timp ce alte proprietăți pot fi modificate cu diferite comenzi:

0	 Pentru a modifica proprietatea, selectați valoarea implicită și tastați deasupra ei.
or	 Pentru a schimba culoarea, faceți clic pe culoare și selectați alta din Paleta de
	culori standard pentru sistemul dvs. de operare.
	 Pentru a schimba proprietatea, mutați glisorul.
~	 Pentru a modifica proprietatea, selectați una diferită din meniul drop-down.
	 Pentru a schimba proprietatea, faceți clic pe pictogramă.

Folosiți aceste proprietăți ca să...

Identification	Identificați în mod unic un obiect sau o pagină. Acest lucru este util dacă doriți să refolosiți obiectul sa flipchartul sau dacă doriți să îl adăugați la Biblioteca de Resurse sau să îl distribuiți altora.				
Appearance	Controlați aspectul unui obiect pe flipchart.				
Outline	Controlați caracteristicile conturului care înconjoară un obiect.				
Fill	Adăugați textură unui obiect cu umbrire gradată de la o culoare la alta.				
Background	Controlați caracteristicile fundalului unui obiect.				
Position	Controlați poziția și mărimea unui obiect pe pagina flipchart. Există trei modalități să modificați aceste proprietăți: • Trageți de Punctele de Redimensionare ale obiectului. • Folosiți Meniul Editare Obiect (Object Edit Menu). • Editați proprietățile în Navigatorul de Proprietăți.				
Label	Adăugați o etichetă la un obiect și definiți modul în care eticheta arată și se comportă.				

Container	Creați activități în care obiectele sunt recunoscute de alte obiecte.
Rotate	Controlați modul în care un obiect poate fi rotit pe pagină.
Restrictors	Definiți reguli pentru a restricționa mutarea unui obiect.
Miscellaneous	Definiți câteva caracteristici diverse pentru obiect.
Multimedia	Definiți proprietățile pentru fișierele de sunet, video și Flash.
Page	Controlați aspectul unei pagini flipchart.
Tools	Setați Reflectorul sau Dezvăluitorul să păstreze proprietatea selectată curent sau reveniți la cea implicită, definită în profilul selectat curent.
Revealer	Controlați comportamentul Dezvăluitorului.
Spotlight	Definiți tipul și dimensiunea Reflectorului, dar și poziția când este selectat.
Grid	Afișați sau ascundeți grila și să-i modificați proprietățile.
Inapoi sus	

Adăugare și eliminare legături

Utilizați legături către fișiere sau site-uri web în flipcharturi pentru a îmbogăți experiența de învățare, pentru a schimba ritmul unei lecții sau pentru a reorienta atenția elevilor.

Pentru a deschide fișierul sau a accesa site-ul web, trebuie doar să faceți clic pe link în momentul adecvat al lecției. Aici vă arătăm:

- Crearea unei legături către un fișier
- CCrearea unei legături către un site web
- Eliminarea sau editarea unei legături

Crearea unei legături către un fișier

Când creați o legătură către un fișier, aveți următoarele opțiuni pentru a controla modul în care legătura apare pe pagină și unde este fișierul stocat:

Alegeți această opțiune... Ca să.. Add link as...(Adăugați legătura ca) Text Adăugați legătura ca un fragment de text. Image Icon Adăugați legătura ca o pictogramă de imagine pe pagină. Action Object Adăugați legătura ca un obiect de acțiune. Existing object Asociați legătura cu un obiect existent de pe pagină. Placeholder Inserați un substitut (pentru fișiere multimedia). Puteți modifica imaginea substitutului dacă doriți. Store as Store file externally Stocați fișierul separat de flipchart. Includeți fișierul în flipchart. În funcție de dimensiunea și natura fișierului, Store file in flipchart acesta va crește considerabil dimensiunea fișierului .flipchart. Store file in flipchart + Directory Includeți fișierul în flipchart, dar și într-un folder. Multimedia Se aplică doar fisierelor multimedia: Autoplay Redați fișierul automat când este deschis flipchartul. Loop Redați fișierul în buclă. Controller Afișați Consola Multimedia ca să puteți să opriți și să porniți redarea. Placeholder Adăugați legătura ca o imagine substitut. Puteți accepta imaginea implicită sau căuta și selecta altă imagine.

Aici vă arătăm cum să legați un obiect existent la un fișier, astfel încât fișierul să se deschidă când faceți clic pe obiect.

 Din Insert Menu, selectați Link > File. Se deschide caseta de dialog "Select File".

2. Navigați la folderul care conține fișierul către care doriți să faceți legătura.

3. Faceți dublu clic pe fișier sau selectați-l și faceți clic pe **Open**. Se deschide caseta de dialog **"Insert File".**

4. Selectați **Existing object**, așa cum se arată în partea dreaptă.

Insert File		
Enter a path and filenan	e to link to	
7ActivExpressions.png		
Command Line Paramete	rs	
Add link as		
O Text O Imag	e Icon 🔘 Action Object 🤇	Existing object Placeholder
Store as	O Store file in flipchart	Store file in flipchart + Directory
Directory		
Multimedia		
Autoplay	Loop	Controller
Placeholder	Change Placeholder Im	hage.
		OK Cancel

5. Faceți clic pe butonul

Selector. Se deschide caseta de dialog "Select Object".

- 6. Selectați obiectul cu care doriți să asociați legătura. În imaginea din dreapta, acesta este triunghiul negru.
- 7. Faceți clic pe OK. Se deschide din nou caseta de dialog "Select File".
- 8. Selectați unde doriți să stocați fișierul, de exemplu, Store externally.

...

9. Faceți clic pe OK.



Crearea unei legături către un site web

Crearea unei legături către un site web este aproape la fel cu crearea unei legături către un fișier. Puteți adăuga legătura ca:

- Text
- Pictogramă imagine (Image Icon)
- Object de acțiune (Action Object)
- Object existent (existing object)

Pentru descrieri ale opțiunilor, consultați Crearea unei legături către un fișier de mai sus. (Create a link to a file)

Aici vă arătăm cum să adăugați o legătură ca pictogramă imagine, astfel încât browserul de Internet din sistemul de operare să deschidă URL-ul selectat când faceți clic pe pictogramă

1. Din Insert Menu, selectați Link>

Website. Se deschide caseta de dialog

"Insert Website".

2. Tastați adresa URL a site-ului web către

care doriți să creați legătura.

- 3. Selectați Image Icon.
- 4. Faceți clic pe OK.

I			
Add link as			
Text	🔘 Image Icon	O Action Object	O Existing object

Eliminarea sau editarea unei legături

Site-urile web se schimbă, la fel și flipcharturile. Uneori poate fi necesar să eliminați sau să editați o legătură și aici vă vom arăta cum.

Eliminarea unei legături

Două modalități rapide de a elimina o legătură, faceți clic dreapta pe pictogramă, imagine, obiect sau text, apoi:

- 1. Mutați-l în Coșul de gunoi cu drag & drop.
- 2. Selectați Delete din meniul popup.

Alternativ:

- 1. Faceți clic dreapta pe legătură.
- 2. Din meniul popup, selectați Action Browser.
- 3. Faceți clic pe Remove existing.

Editarea unei legături

- 1. Faceți clic dreapta pe legătură.
- 2. Din meniul popup, selectați Action Browser.
- 3. În "Action Properties", selectați adresa URL și modificați-o.
- 4. Faceți clic pe Apply Changes.

<u>Acasă</u> > <u>Mai multe despre ActivInspire</u> > <u>Lucrul la tablă</u> > <u>Utilizare Instrumente Matematice</u> > Utilizare Aruncătorul de Zaruri

Utilizare Aruncătorul de Zaruri 🕨 💗

Aruncarea zarurilor

1.Faceți clic pe Dice Roller. 🥨

2.În caseta "Dice Roller", faceți clic pe butonul Roll.

Schimbarea numărului de zaruri

 1.În caseta "Dice Roller", faceți clic pe săgeată drop-down.
 2.Selectați numărul de zaruri dorit.

Dice Roller			
1	•	2	1
Number of dice 5	Speed:	 Roll	Output to Flipchart

Schimbarea vitezei zarurilor

În caseta "Dice Roller", utilizați glisorul Speed pentru a mări sau micșora viteza zarurilor.

Afișarea totalului zarurilor pe pagină

În caseta "Dice Roller", faceți clic pe butonul Output to Flipchart.

Utilizare Calculator

Pentru a utiliza calculatorul furnizat cu ActivInspire:

• Din Tools Menu selectați Math Tools > Calculator.

Pentru a utiliza calculatorul din sistemul de operare sau altul la alegere:

- 1. Din File Menu, selectați Settings.
- 2. Selectați Tools.
- 3. Derulați în jos la setările Calculator
 - Verificați Use calculator supplied with operating system sau
 - Lângă Use calculator specified by user, navigați la calculatorul dorit.

4. Faceți clic pe **Done**.

Utilizare Raportor

Folosiți Raportorul pentru a măsura unghiuri și a desena arcuri de cerc.

Din **Tools Menu** selectați **Math Tools > Protractor**. Puteți avea mai multe raportoare.

Culorile implicite sunt gri / negru. Pentru a schimba culoarea riglelor și a raportoarelor, selectați **File > Settings > Tools.**

Modificările de culoare sunt afișate la următoarea riglă sau raportor pe care îl selectați.

Meniul popup care apare când faceți clic dreapta oferă opțiuni pentru raportor și desenarea arcului de cerc.

Când sunteți gata să desenați, treceți cu stiloul peste marginea raportorului.

Cursorul sare sau se fixează la raportor.

Faceți clic și trageți de-a lungul marginii raportorului și va fi desenat un arc de cerc perfect. Cele trei stilurile diferite de arc de cerc sunt afișate în dreapta.





Unghiul este vizualizat la scara de pe raportor (măriți pentru o precizie mai mare).



Utilizare Compas



Compasul desenează un arc simplu cu caracteristicile de contur și umplere ale Stiloului. 🖉 💋

Din Tools Menu selectați Math Tools > Compass. Puteți avea mai multe compasuri.

Pentru a configura compasul, faceți clic pe diferitele părți ale acestuia:

- Faceți clic pe brațul stâng pentru a deplasa compasul pe pagină.
- Așezați vârful unde doriți centrul de rotație.
- Faceți clic pe brațul drept pentru a roti compasul fără a
- desena.
- Faceți clic pe suportul pentru creion pentru a lărgi deschiderea compasului.
 - Faceți clic pe balama pentru a ascunde compasul

Când sunteți gata să desenați, treceți cu stiloul peste vârful creionului.

Cursorul sare sau se fixează la vârful creionului.

Faceți clic și trageți pentru a desena arcul de cerc.









Acasă > Mai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Instrumente Matematice > Setare XY Origin

Setare XY Origin

27

Puteți roti orice obiect doar selectându-l și folosind opțiunea de Rotate Object pentru a roti obiectul în jurul punctului său central. Totuși, este posibil să nu doriți să rotiți un obiect în jurul punctului său central. În schimb, utilizați instrumentul XY Origin pentru a adăuga un punct de origine oriunde pe o pagină. Obiectul se va roti în jurul punctului de origine de pe pagină atunci când faceți clic și rotiți cu opțiunea **Rotate Object.**

Asigurați-vă că obiectul pe care doriți să îl rotiți se află pe pagină, apoi faceți clic pe instrumentul XY Origin pentru a afișa punctul de origine. Mișcați punctul de origine către o nouă poziție, aceasta va fi poziția care doriți să fie centrul de rotație. Selectați obiectul cu instrumentul de Selectare, observați că butonul instrumentului XY Origin rămâne selectat. Apoi, utilizați opțiunea **Rotate Object** pentru a roti obiectul în jurul noului punct de origine. După ce ați terminat, faceți clic pe instrumentul **XY Origin** încă o dată pentru a elimina punctul de rotație.

Punctul de origine își va aminti ultima poziție pe o pagină. Când îl porniți din nou, acesta va apărea automat în aceași poziție unde a fost afișată ultima dată.

Un grup de obiecte se va roti în jurul punctului central al grupului selectat, cu excepția cazului în care instrumentul **XY Origin** este pornit. În acest caz grupul se va roti în jurul punctului de origine XY.

Comenzi rapide cu tastatura

Funcție	Windows™	Linux™	Mac [®]		
Ajutor	F1	F1	F1		
Comutare pe Modul Design	F2	F2	F2		
Sondaj Rapid	F3	F3	F3		
Utilizator Dual	F4	F4	F4		
Comutare pe Ecran Complet	F5	F5	F5		
Instrumente Desktop	F6	F6	F6		
Corector ortografic	F7	F7	F7		
Navigatorul de Pagini	F8	F8	F8		
Navigatorul de Proprietăți	F9	F9	F9		
Navigatorul de Acțiuni	F10	F10	F10		
Panou de Control	F11	F11	F11		
Promethean Planet	F12	F12	F12		
Selectare totală	CTRL+A	CTRL+A	Cmd+A		
Comutați Navigatoarele	CTRL+B	CTRL+B	Cmd+B		
Copiază	CTRL+C	CTRL+C	Cmd+C		
Duplică	CTRL+D	CTRL+D	Cmd+D		
Radieră	CTRL+E	CTRL+E	Cmd+E		
Umplere	CTRL+F	CTRL+F	Cmd+F		
Comutați pe Grupat	CTRL+G	CTRL+G	Cmd+G		
Evidențiator	CTRL+H	CTRL+H	Cmd+H		
Inserează pagină goală după curentă	CTRL+I	CTRL+I	Cmd+I		
Editare Profiluri	CTRL+J	CTRL+J	Cmd+J		
Tastatură pentru ecran	CTRL+K	CTRL+K	Cmd+K		
----------------------------------	--------------	--------------	-------------		
Inserează legătură spre document	CTRL+L	CTRL+L	Cmd+L		
Inserează media	CTRL+M	CTRL+M	Cmd+M		
Deschidere flipchart nou	CTRL+N	CTRL+N	Cmd+N		
Deschidere flipchart existent	CTRL+O	CTRL+O	Cmd+O		
Stilou	CTRL+P	CTRL+P	Cmd+P		
Inserare întrebare	CTRL+Q	CTRL+Q	Cmd+Q		
Dezvăluitorul	CTRL+R	CTRL+R	Cmd+R		
Salvare flipchart	CTRL+S	CTRL+S	Cmd+S		
Text	CTRL+T	CTRL+T	Cmd+T		
Vizualizare Personalizare	CTRL+U	CTRL+U	Cmd+U		
Lipire	CTRL+V	CTRL+V	Cmd+V		
Închidere	CTRL+W	CTRL+W	Cmd+W		
Decupare	CTRL+X	CTRL+X	Cmd+X		
Refacere ultima acțiune	CTRL+Y	CTRL+Y	Cmd+Y		
Anulare ultima acțiune	CTRL+Z	CTRL+Z	Cmd+Z		
Creștere dimensiune obiect	CTRL+ +	CTRL+ +	Cmd+ +		
Scădere dimensiune obiect	CTRL+ -	CTRL+ -	Cmd+ -		
Adnotări desktop	CTRL+Shift+A	CTRL+Shift+A	Cmd+Shift+A		
Trimitere în spate	CTRL+Shift+B	CTRL+Shift+B	Cmd+Shift+B		
Conectori	CTRL+Shift+C	CTRL+Shift+C	Cmd+Shift+C		
Captură de ecran	CTRL+Shift+D	CTRL+Shift+D	Cmd+Shift+D		
Export pagină	CTRL+Shift+E	CTRL+Shift+E	Cmd+Shift+E		
Aduceți în față	CTRL+Shift+F	CTRL+Shift+F	Cmd+Shift+F		
Designer grile	CTRL+Shift+G	CTRL+Shift+G	Cmd+Shift+G		

Recunoaștere scris de mână	CTRL+Shift+H	CTRL+Shift+H	Cmd+Shift+H
Comutare pe Ascuns	CTRL+Shift+I	CTRL+Shift+I	Cmd+Shift+I
Comutare Copie cu drag	CTRL+Shift+J	CTRL+Shift+J	Cmd+Shift+J
Cameră – Zonă	CTRL+Shift+K	CTRL+Shift+K	Cmd+Shift+K
Comutare pe Blocat	CTRL+Shift+L	CTRL+Shift+L	Cmd+Shift+L
Cerneală Magică	CTRL+Shift+M	CTRL+Shift+M	Cmd+Shift+M
Navigatorul de Notițe	CTRL+Shift+N	CTRL+Shift+N	Cmd+Shift+N
Reflector Circular	CTRL+Shift+O	CTRL+Shift+O	Cmd+Shift+O
Imprimă	CTRL+Shift+P	CTRL+Shift+P	Cmd+Shift+P
Editare Întrebare pe Pagină	CTRL+Shift+Q	CTRL+Shift+Q	Cmd+Shift+Q
Înregistrare Sunet	CTRL+Shift+R	CTRL+Shift+R	Cmd+Shift+R
Forme	CTRL+Shift+S	CTRL+Shift+S	Cmd+Shift+S
Panglică cu mesaje	CTRL+Shift+T	CTRL+Shift+T	Cmd+Shift+T
Ceas	CTRL+Shift+U	CTRL+Shift+U	Cmd+Shift+U
Aduceți în față	CTRL+Shift+V	CTRL+Shift+V	Cmd+Shift+V
Trimitere în spate	CTRL+Shift+W	CTRL+Shift+W	Cmd+Shift+W
Rotire X	CTRL+Shift+X	CTRL+Shift+X	Cmd+Shift+X
Rotire Y	CTRL+Shift+Y	CTRL+Shift+Y	Cmd+Shift+Y
Page Zoom	CTRL+Shift+Z	CTRL+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Selectare	Esc	Esc	Esc
Mergeți la pagina următoare	PgDown	PgDown	Down
Mergeti la pagina anterioară	PqUp	PgUp	Up

Del

Del

Del

Ştergere

Opțiuni de personalizare

Puteți personaliza comportamentul și poziția tuturor seturilor de instrumente, navigatoarelor și barelor de meniu din ActivInspire. Toate pot fi fixate și mutate cu drag & drop. Unele pot fi flotante, pot fi rulate sau derulate sau ancorate.

Opțiune	Studio	Primary		Descriere
Toolbox Options	٦	8	Dock left Poziționați setul de instrumente la stânga/la dreapta/în pa	Poziționați setul de instrumente la stânga/la dreapta/în partea de
options		Dock right	sus/în partea de jos a ferestrei ActivInspire.	
			Dock top	
			Dock bottom	
			Floating	Vă permite să apăsați oricând pe bara cu denumirea setului și îl mutați oriunde în fereastra ActivInspire cu drag & drop.
		Roll Up	Comutator. Când setul de instrumente este în starea normală (derulată), faceți clic pe acesta pentru a rula setul de instrumente, afișând doar pictogramele pentru Meniul Principal și Navigarea pe Pagină. Când setul de instrumente este rulat, faceți clic pe acesta pentru a reveni la starea derulată, unde sunt afișate toate instrumentele.	
			Roll In	Comutator. Afișează sau ascunde bara de scurtătură pentru Setul de Instrumente Principale.
Rulează	8	۲		Vezi "Roll Up" de mai sus.
Fixează setul de instrumente	æ	9		Comutator. Fixează setul de instrumente pentru a împiedica ieșirea acestuia din câmpul vizual când este ancorat.

Bara de meniu

Această pagină listează funcțiile implicite din fiecare meniu al barei de meniu ActivInspire:

- File (Fișier)
- Edit (Editare)
- View (Vizualiare)
- Insert (Inserare)
- Tools (Instrumente)
- Help (Ajutor)

Pentru mai multe detalii despre instrumentele din ActivInspire, vedeți Instrumente (Tools)

Fișier

Meniul Fișier include:

Funcții menu	Opțiuni	Descriere
New Flipchart		Deschide un nou flipchart "Untitled".
New	Screen Size	
	Flipchart	
	1024 x 768 Flipchart	
	1152 x 864 Flipchart	Deschide un nou flipchart de o anumită dimensiune.
	1280 x 1280 Flipchart	
	Custom Size Flipchart	
Open		Deschide folderul "My Flipcharts"
Open Recent		Deschide o listă drop-down cu flipcharturile recente.
	Clear List	Resetează lista cu flipcharturile recente.
Close flipchart		Închide flipchartul curent. Dacă acesta conține modificări nesalvate, se deschide o casetă de dialog care vă solicită să salvați modificările sau să anulați.
		Dacă apăsați pe Yes pentru a salva înainte de a închide, se deschide folderul 'My flipcharts' din caseta de dialog ' Save the flipchart as'.

Save		Salvează flipchartul curent. Dacă este nedenumit (Untitled) se deschide caseta de dialog 'Save the flipchart as'.
Save As		Deschide folderul 'My flipcharts' din caseta de dialog 'Save the flipchart as'. Puteți redenumi flipchartul, salva flipchartul în acest folder sau să navigați la altă locație din computer sau rețea. Apăsați: • Save pentru a salva flipchartul • Cancel pentru a ieși fără să salvați
Summary		Deschide caseta de dialog 'Flipchart Summary'. Aici puteți introduce informații despre flipchart. Apăsați: • OK pentru a salva rezumatul flipchartului • Cancel pentru a ieși fără să salvați
	Title	Introduceți titlul flipchartului.
	Description	Introduceți o scurtă descriere a conținutului.
	Grade	Menționați nivelul de clasă pentru care a fost realizat flipchartul.
	Keywords	Adăugați cuvinte cheie pentru a clasifica flipchartul.
Publish		Deschide caseta de dialog 'Publish Flipchart'. Aceasta vă permite să restricționați ce pot face alții cu flipchartul odată ce a fost publicat. Apăsați: • Cancel pentru a ieși fără să salvați • Save Details pentru a salva fără să publicați • Publish pentru a salva modificările și a publica flipchartul
	Publisher Information	Introduceți informații în caseta de text. Aceste informații nu sunt vizibile altor utilizatori. Caseta arată automat orice informație introdusă anterior.
	Prevent copying pages and objects	Nu permite paginilor flipchart și obiectelor să fie copiate sau tăiate. Utilizatorii pot duplica sau reflecta obiectele și descompune textul.
	Prevent Flipchart saving and exporting	Nu permite utilizatorilor să salveze sau să exporte flipchartul. Această restricție nu permite nici exportul rezultatelor de la Sistemul de Răspuns pentru Elevi. Dacă salvarea este permisă, flipchartul nou salvat este salvat ca un flipchart normal, fără nicio restricție.
	Prevent Flipchart printing	Nu permite utilizatorilor să printeze flipchartul.
	Prevent Camera	Nu permite utilizatorilor să folosească Camera în sesiunea curentă.

	ΤοοΙ	Se va aplica și altor flipcharturi deschise în același timp.
Submit Flipcharts to Promethean Planet		Deschide website-ul Promethean Planet în browserul de Internet.
Import		Pentru fiecare operațiune de import, puteți căuta locația fișierului și să îl selectați. Apăsați:
		Open pentru a începe operațiunea de import
		 Cancel pentru a ieși fără să salvați
	PowerPoint [®] As Images	
	PowerPoint [®] As Objects	
	ExamView® XML file	Deschide o fereastră de dialog care vă permite să căutați și să selectați fișierul pe care doriți să îl importați.
	IMS QTI XML file	Nu este disponibil în ActivInspire Personal.
	SMART Notebook File v8, v9, v9.5, v10	
	SMART Gallery Item File	
	Resource Pack To My Resources	Deschide casuța de dialog 'Open Resource Pack' pentru a-ți da voie să copiezi resursele.
	Resource Pack To Shared Resources	
Print		Trimite flipchart-ul catre printer-ul selectat in mod normal.
Settings		Deschide fila 'Settings' din caseta de dialog 'Edit Profiles'. Aici puteți personaliza funcții ca Sistemul de Răspuns pentru Elevi, Instrumente și Multimedia. <u>Despre detalii despre toate setările disponibile, vedeți Referințe ></u> <u>Setări.</u>
Exit		Închidere ActivInspire. Vă solicită să salvați modificările înainte de a ieși.
		Apăsați:
		Yes pentru a salva modificările
		• No pentru a ieși fără să salvați
		Cancel pentru a continua să lucrați

Editare

Meniul de Editare include:

Funcții menu	Opțiune	Descriere
Design Mode		Comutator care activează/ dezactivează Modul Design. Pentru detalii despre setările Modului Design, vedeți <u>Modul Design</u> .
Undo		
Redo		Anuleaza/ Reface comanda sau acțiunea anterioara.
Select		Activează instrumentul de Selectare. 🖒 😺
Select All		Selectează toate obiectele de pe pagina curentă.
Page Background		Deschide caseta popup 'Set Background' ca să puteți selecta un fundal pentru pagina curentă. Alegeți dintre: • : T```Ë selectati una sau două culori pentru o umplere cu
		umbrire gradată. • a U Y Ë căutați o imagine și alegeți poziționarea și potrivirea • Desktop Snapshot • Desktop Overlay
Grid		Deschide Designerul de Grile pentru a vă permite să creați grile multicolore, pe mai multe niveluri.
Clear		Toate acțiunile de ștergere se aplică paginii curente.
	Clear Annotations	Șterge orice este creat cu Stiloul, Evidențiatorul sau Cerneala Magică.
	Clear Objects	Șterge orice obiect care conține text creat cu Instrumentul de Text.
	Clear Grid	Şterge toate nivelurile grilelor.
	Clear Background	Şterge fundalul.
	Clear Page	Șterge totul de pe pagină.
Reset Page		Resetează pagina curentă la starea în care era la ultima salvare.
Cut		
Сору		
Paste		Taie, copiază, lipește, duplică sau șterge obiectele selectate de pe pagină/pagini.

Duplicate		
Delete		
Transform		
	Increase Object Size	Crește sau scade dimensiunea obiectului cu 10% din
	Decrease Object Size	dimensiunea curentă.
	Original Size	Resetează dimensiunea obiectului la cea originală.
	Best Fit to Width	Setează obiectul(e) selectat să se încadreze în lățimea sau înălțimea paginii, în timp ce păstrează raportul de aspect al obiectului(lor).
	Best Fit to Height	Se aplică doar obiectelor a căror dimensiune inițială este mai mare decât pagina flipchart, de exemplu, imagini scanate.
	Best Fit to Page	Setează obiectul(e) selectat să se încadreze în lățimea sau înălțimea paginii, în timp ce păstrează raportul de aspect al obiectului(lor).
		mai mare decat pagina filpchart, de exemplu, imagini scanate.
	Mirror in X Axis	Creează o imagine reflectată a obiectului de pe axa X, spre partea de sus a paginii.
	Mirror in Y Axis	Creează o imagine reflectată a obiectului de pe axa Y, spre partea stângă a paginii.
	Flip in X Axis	Răsucește obiectul de pe axa X, spre partea de sus a paginii.
	Flip in Y Axis	Răsucește obiectul de pe axa Y, spre partea stângă a paginii.
	Align	Aliniază grupuri de obiecte.
	Align Left	Aliniază toate obiectele selectate astfel încât marginea lor din stânga să se alinieze cu obiectul din selecție aflat cel mai la stânga.
	Align Center X	Aliniază toate obiectele selectate astfel încât centrul lor să se alinieze orizontal, cu punctele lor centrale plasate în centrele inițiale ale dreptunghiului de delimitare.
	Align Right	Aliniază toate obiectele selectate astfel încât marginea lor din dreapta să se alinieze cu obiectul din selecție aflat cel mai la dreapta.
	Align Top	Aliniază toate obiectele selectate astfel încât marginea lor superioară să se alinieze cu obiectul din selecție aflat cel mai sus.
	Align Center Y	Aliniază toate obiectele selectate astfel încât centrul lor să se alinieze vertical, cu punctele lor centrale plasate în centrele inițiale ale dreptunghiului de delimitare.

	Align Bottom	Aliniază toate obiectele selectate astfel încât marginea lor inferioară să se alinieze cu obiectul din selecție aflat cel mai jos.
	Align Width	Lărgește toate obiectele selectate la aceeași lățime ca primul obiect creat dintre cele selectate.
	Align Height	Aliniază obiectele la înălțimea primului obiect creat din grup.
	Align Angle	Aliniază obiectele la unghiul primului obiect creat.
	Align Complete	Aliniază toate obiectele selectate pentru a se potrivi cu proprietățile (stânga, dreapta, sus, jos, lățime, înălțime, unghi) primului obiect creat dintre cele selectate.
Reorder		Mută obiectele selectate în alt loc în stivă sau pe alt strat.
	Bring to Front	Trimite obiectul în partea de sus a stivei.
	Bring Forwards	Trimite obiectul în sus cu câte o poziție în stivă.
	Send to Back	Trimite obiectul la fundul stivei.
	Send Backwards	Trimite obiectul în jos cu câte o poziție în stivă.
	To Top Layer	
	To Middle Layer	Trimite obiectul în stratul superior, inferior sau de mijloc.
	To Bottom Layer	
Question on Current Page		Deschide Expertul 'Insert Question' care vă permite să alegeți un tip de întrebare și aspectul.
		Pentru detalii, vedeți Folosirea Sistemelor de Răspuns pentru Elevi > Întrebări pregătite – Folosirea Expertului în Întrebări
Student Database		Deschide caseta de dialog 'Edit Student Database'. Pentru detalii, vedeți Folosirea Sistemelor de Răspuns pentru Elevi > Alocarea elevilor pe dispozitive.
Profiles		Deschide fila 'Layout' din caseta de dialog 'Edit Profiles'. Nu este disponibil în ActivInspire Personal.
Design Mode Settings		Deschide fila 'Settings' din caseta de dialog 'Edit Profiles'.



Vizualizare

Meniul Vizualizare include:

Descriere

Articole meniu		
Switch Profile	Afișează un meniu drop-down cu profilurile existente. Nu este disponibil în ActivInspire Personal.	
Fullscreen	Schimbă pe modul ecran complet. Apăsați pe pictograma Fullscreen pentru a ieși sau a schimba din/pe modul ecran complet.	
Flipcharts	Afișează un meniu drop-down cu paginile flipchart curente deschise.	
Next Page	Merge la pagina următoare sau anterioară.	
Previous Page		
Page Zoom	Începe mărirea/ micșorarea paginii. Faceți clic stânga sau dreapta pentru mărire sau micșorare. Faceți clic și trageți pentru a vă deplasa pe pagina flipchart.	
Browsers	Comutatoare care afișează sau ascund Navigatoarele, Bara de Meniu, Filele de Documente și Coșul de Gunoi.	
Menubar		
Document tabs		
Flipchart bin		
Dashboard	Afișează Panoul de Control ActivInspire.	
Sound Controller	Afișează Consola de Sunet când apăsați pe un sunet pentru a-l reda. Consola de Sunet rămâne afișată până o închideți sau mergeți la altă pagină flipchart.	
Customise	Deschide fila 'Commands' din caseta de dialog 'Edit Profiles'.	



Inserare

Meniul Inserare include:

Articole Meniu	Opțiuni	Descriere
Page	Blank Page Before Current	Inserează o pagină goală înainte sau după pagina curentă.
	Blank Page After Current	
	Desktop Snapshot	Afișează desktopul și activează Captura Desktop. Când apăsați pe Take Snapshot, inserează o captură a desktopului după pagina curentă.
	Alte opțiuni pot fi	disponibile aici. Aceasta depinde de resursele pe care le-ați instalat.

	More Page Templates	Deschide folderul 'Shared Resources' din Navigatorul de Resurse.
Question		Deschide Expertul 'Insert Questions'.
Media		Opens the 'Choose media to insert' Dialog Box.
Link		
	File	Deschide caseta de dialog 'Select File'.
	Website	Deschide caseta de dialog 'Insert Website'.
Text		Activează Instrumentul de Text. T II
Shapes		Deschide Meniul Forme. Vă permite să alegeți o formă și să o desenați Nu este disponibil în ediția ActivInspire Personal.
Connectors		Activează Instrumentul Conector. 🥒 🧷
Timestamp		Adaugă o marcă temporală pe pagina curentă.



Instrumente

Meniul Instrumente include:

Articole Meniu	Opțiune	Descriere		
Desktop Annotate		Vă permite să: • Scrieți adnotări pe dektopul live al computerului cu Stiloul sau Evidențiatorul. • Interacționați cu alte aplicații de pe desktop cu Selectare. • Înteracționați cu alte aplicații de pe desktop cu Selectare.		
Desktop Tools		Minimizează ActivInspire și afișează Instrumentele Desktop.		
Dual User		Activează lucrul colaborativ cu două ActivPens pe o tablă ActivBoard versiunea 3 sau ActivBoard versiunea 2 actualizată.		
ExpressPoll		Lansează Roata Minunilor pentru votare cu care puteți selecta un stil și opțiuni pentru întrebări.		
Pen		Vă permite să scrieți și să desenați adnotări pe tablă.		

Highlighter		Vă permite să evidențiați secțiuni din flipchart într-o culoare translucidă.		
Eraser		Vă permite să ștergeți permanent sau să despărțiți adnotări realizate cu Stiloul, Evidențiatorul sau Cerneala Magică.		
Fill		 Vă permite să umpleți: Forme cu o singură culoare sau umrbire gradată (puteți seta culorile pentru gradare din Navigatorul de Proprietăți) Forme parțial intersectate cu forme umplute cu diferite culori Pagini 		
Magic Ink		Vă permite să faceți anumite zone ale flipchartului invizibile și să le dezvăluiți când elevii sunt pregătiți.		
Handwriting Recognition		Vă permite să scrieți pe tablă și transformă textul în scris tastat.		
Shape Recognition		Vă permite să desenați pe tablă și transformă desenele în forme.		
Revealer		Vă permite să descoperiți selectiv părți din pagina flipchart.		
Spotlight	Circular Spotlight			
	Square Spotlight			
	Solid Circular Spotlight	Vă permite să mutați lumini de diverse forme sau reflectoare opace pentru a arăta sau ascunde zone de pe flipchart.		
	Solid Square Spotlight			
Camera	Area Snapshot			
	Point to Point Snapshot			
	Freehand Snapshot	Vă permite să realizați o captură de pe ecran – aceasta poate fi o imagine de pe un website sau flipchart, de exemplu.		
	Window Snapshot			
	Fullscreen Snapshot			
Math Tools	Ruler	Vă permite să desenați și măsurați linii pe flipchart.		
	Protractor	Vă permite să desenați arcuri de cerc, segmente și cercuri și să măsurați unghiuri.		
	Compass	Vă permite să desenați cercuri și arcuri de cerc de orice dimensiune, să colorați sau să îngroșați conturul cu Stiloul, Evidențiatorul sau Radiera.		
	Dice Roller	Vă permite să aruncați până la 5 zaruri, setați viteza de aruncare și să afișați rezultatele pe flipchart.		

	Calculator	Vă permite să faceți calcule matematice la tablă.		
More Tools				
	Sound Recorder	Vă permite să înregistrați sunete și să le încorporați în flipcharturi.		
	Screen Recorder	Vă permite să înregistrați acțiuni de pe un flipchart, desktop flipchart, desktop sau alte aplicații, apoi să le redați ca animații.		
	On-screen Keyboard	Vă permite să adăugați text tastat pe flipchart în timp ce sunteți la tablă.		
	Clock	Afișează un ceas pe care îl puteți folosi în activități și competiții temporizate.		
	Tickertape	Rulează o bandă cu text la alegere de-a lungul tablei până o opriți.		
	Web Browser	Deschide browserul de Internet.		
	Spellcheck Flipchart	Vă permite să verificați ortografia de pe flipchart.		
	Teacher Lock	Restricționează accesul la activitatea curentă.		
	Device Registration	Începe procesul prin care ActivHub primește informații despre numărul de dispozitive și grupuri de dispozitive din clasă. Trebuie să înregistrați dispozitivele înainte de a începe o sesiune de votare.		
	Edit User Defined Buttons	Vă permite să vă definiți propriile butoane care vor apărea în Bara de Scurtături din Instrumentele Principale.		



Ajutor

Meniul Ajutor include:

Articole Meniu	Descriere			
Contents	Deschide acest fișier de ajutor.			
Promethean Website	Deschide website-ul Promethean sau Promethean Planet în browserul de Internet			
Promethean Planet	Deschide website-ul Promethean sau Promethean Planet in browserul de internet.			
Check for updates	Verifică dacă este disponibilă o actualizare pentru ActivInspire. Fie confirmă că aveți cea mai nouă versiune instalată, fie deschide caseta de dialog 'ActivInspire Update'. Urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a descărca și instala actualizările software.			
About	Deschide caseta de dialog ' About ActivInspire'. Aceasta conține detalii despre versiunea de lansare a software-ului și acordul de licențiere.			



Seturi și casete de instrumente

Această secțiune vă oferă o privire de ansamblu asupra instrumentelor și funcțiilor din seturile și casetele de instrumente ActivInspire:

- Main Toolbox (Instrumente Principale)
- Pen Tray (ActivInspire Primary) (Caseta stilou)
- Dual Pen Tray (ActivInspire Primary) (Caseta stilou duală)
- Fill Tray (ActivInspire Primary) (Casetă Umplere)
- Dual Fill Tray (ActivInspire Primary) (Casetă Umplere Duală)
- Desktop Tools (Instrumente Desktop)
- Format Toolbar (Format Toolbar)
- Voting Wonderwheel (Roata minunilor pentru votare)
- Dual Toolbox (Instrumente Duale)



Pentru detalii complete despre instrumentele și funcțiile din ActivInspire, vedeți Referințe > Instrumente.

Pentru un rezumat al instrumentelor și funcțiilor disponibile în fiecare meniu și meniu popup din ActivInspire, consultați <u>Referințe > Meniuri și meniuri pop-up</u>.

Puteți personaliza setul de Instrumente principale și Bara de instrumente de editare a obiectelor (Object Edit Toolbar) pentru a conține orice combinație de instrumente care să se potrivească nevoilor de învățare. Pentru detalii, consultați <u>Alegerea instrumentelor</u>.

Instrumente Principale

Setul de Instrumente Principale conține implicit următoarele instrumente și articole:

Instrument/ Articol din Meniu	Studio	Primary	Descriere	informații
Meniu Principal		6	Deschide Meniul Principal. Acesta vă oferă acces la aceleași meniuri ca Bara de Meniu.	Referințe > Meniuri > Fișier, Editare, Vizualizare, Inserare, Instrumente, ajutor
Comutare Profil			Deschide o casetă popup care afișează profilurile disponibile pentru a comuta rapid de la un profil la altul.	<u>Mai multe despre</u> <u>ActivInspire ></u> <u>Personalizarea</u> profilurilor
Adnotări Desktop	h.	Re-	Face desktopul live al computerului fundalul flipchartului. Vă permite să adnotați desktopul și să interacționați cu alte aplicații.	<u>Referințe ></u> <u>Instrumente ></u> <u>Adnotări Desktop</u>
Instrumente Dektop			Minimizează ActivInspire și deschide Instrumentele Desktop.	Instrumente Desktop
Pagina Anterioară			Afișează pagina flipchart anterioară.	

Pagina Următoare			Afișează următoarea pagină flipchart. Adaugă o nouă pagină flipchart dacă apăsați pe acest instrument pe ultima pagină flipchart.	
Pornire/Oprire Vot Flipchart			Deschide caseta Voting Summary'. Deschide caseta Voting Summary'. Se activează doar dacă pagina conține o întrebare de vot pregătită.	<u>Folosirea Sistemelor</u> <u>de Răspuns pentru</u> <u>Elevi > Întrebări</u> pregătite – Folosirea Expertului în Întrebări
Sondaj Rapid	\$		Vă permite să le adresați elevilor o întrebare rapidă și să afișați instantaneu rezultatele votului.	Folosirea Sistemelor de Răspuns pentru Elevi > Întrebări și sondaje rapide Referințe > Instrumente > Sondaj Rapid
Paleta de Culori		see <u>Pen</u> <u>Tray</u>	În ActivInspire Studio, vă permite selectați culoarea textului, evidențierii, liniilor și formelor, umplerea obiectelor etc. Pentru a selecta o culoare care nu este inclusă în Paleta de Culori, faceți clic dreapta pe culoarea pe care vreți să o schimbi și selectați o culoare sau creați-vă propria culoare personalizată.	Primii pași cu <u>ActivInspire ></u> <u>Scrierea pe</u> <u>flipchart</u>
Selector grosime		see <u>Pen</u> <u>Tray</u>	 În ActivInspire Studio, vă permite să selectați o dimensiune diferită pentru Radieră, Evidențiator sau Stilou. Pentru a schimba dimensiunea, asigurați-vă că instrumentul este selectat, apoi efectuați una dintre opțiunile: •Faceți clic pe una dintre bulinele de grosime din Selectorul de grosime. Pentru Radieră și Evidențiator puteți alege 20 sau 50 pixeli. Pentru Stilou puteți alege 2, 4, 6 sau 8 pixeli. •Faceți clic și glisați glisorul ca să modificați grosime de la 0 la 100 pixeli, în trepte de 1. Setarea grosimii la 0 va rezulta într-o grosime fixă de 1 pixel. Asta înseamnă că grosimea va fi întotdeauna 1 pixel, chiar dacă utilizați Page Zoom pentru augmentare. 	Primii pași cu ActivInspire > Scrierea pe flipchart

			dnotărilor, liniilor și formelor doar prin selectarea obiectului și făcând clic pe o opțiune de grosime.	
Selectare			Vă permite să selectați obiectele și să interacționați cu ele pe pagina flipchart.	Referințe > Instrumente > Selectare
Instrumente	X	X	Deschide Meniul Instrumente.	<u>Referințe > Meniuri ></u> <u>Meniuri și meniuri</u> popup > Instrumente
Stilou	L	£	Scrie sau desenează pe flipchart. În ActivInspire Primary, deschide Caseta Stilou în partea de jos a ferestrei ActivInspire.	Referințe > I Instrumente > Stilou Primii pași cu ActivInspire > Scrierea pe flipchart
Evidențiator	2	see <u>Caseta</u> <u>Stilou</u>	Evidențiază zone de pe flipchart cu o culoare translucidă.	<u>Referințe</u> <u>> Instrumente</u> <u>> Evidențiator</u> <u>Primii pași cu</u> <u>ActivInspire ></u> <u>Scrierea pe</u> <u>flipchart</u>
Radieră	2	see <u>Caseta</u> <u>Stilou</u>	Șterge permanent adnotările făcute cu Stiloul, Evidențiatorul și Cerneala Magică de pe flipchart.	<u>Referințe</u> <u>> Instrumente</u> <u>> Radieră</u> <u>Primii pași cu</u> <u>ActivInspire > Ștergerea</u> <u>elementelor</u>
Umplere			Umple cu culoare un obiect sau o pagină selectate. În ActivInspire Primary, deschide Caseta Umplere în partea de jos a ferestrei ActivInspire.	Referințe > Instrumente > Umplere Primii pași cu ActivInspire > Adăugarea și manipularea formelor
Formă	٥		Deschide Meniul Forme ca să puteți selecta o formă și apoi să o desenați.	<u>Referințe ></u> Instrumente > Formă
Conector	ð	æ [°]	Conectează obiecte sau forme cu o linie.	<u>Referințe ></u> Instrumente > Conector
Inserează Media din fișier			Deschide o casetă de dialog de unde puteți căuta, selecta și insera elemente grafice, video-uri și alte fișiere în pagina flipchart.	
Text	Т	T	Adaugă textul pe care îl tastați pe tastatura computerului.	Referințe > Instrumente > Text Primii pași cu ActivInspire > Adăugarea și formatarea textului

Navigatorul de Resurse	Nu se aplică	1	Deschide Navigatorul de Resurse.	<u>Turul ActivInspire ></u> <u>Explorați ActivInspire</u> Primary > Navigatorul de Resurse	
Navigatorul de Pagini	Nu se aplică	F	Deschide Navigatorul de Pagini.	<u>Turul ActivInspire ></u> <u>Explorați</u> <u>ActivInspire Primary</u> <u>> Navigatorul de</u> <u>Pagini</u>	
Ştergere	<u>X</u>	2	Șterge elemente de pe pagina curentă:	Primii pași cu ActivInspire > Stergerea	
			Adnotări	elementelor	Șterge orice desenat cu Stiloul, Evidențiatoru sau Cerneala Magică.
			Obiecte		Șterge toate imaginile, formele și textul.
			Grilă		Șterge orice grilă.
			Fundal		Şterge orice fundal.
			Pagină		Șterge toate obiectele de pe pagina curentă.
Resetare pagină	Ø	S)	Resetează pagina curentă la starea în care era la ultima salvare. Pentru pagini noi, nesalvate, șterge pagina curentă.	Primii pași cu ActivInspire > <u>Ștergerea</u> elementelor	
Anulează	\$	2	Anulează sau reface ultima acțiune, de exemplu, Umplere. Apăsați în	<u>Referințe ></u> <u>Instrumente ></u> <u>Anulare și refacere</u>	
Reface	Ś	Ś	mod repetat pentru a anula și reface câte acțiuni este necesar.		
Editare butoan definite de utilizator	e 🥑	S	Vizibil când Setul de Instrumente Principale nu este rulat. Deschide fila 'User defined buttons'	<u>More about</u> <u>ActivInspire ></u> <u>Making profiles</u>	

	din caseta de dialog 'Edit Profiles'. Puteți aloca proprietăți unui buton, de exemplu să deschidă un fișier sau să pornească un program. Puteți adăuga și un indiciu pentru a identifica butonul.	<u>Mai multe despre</u> <u>ActivInspire ></u> <u>Personalizarea</u> profilurilor > Crearea și <u>comutarea profilurilor</u> > Definirea butoanelor

Înapoi

Caseta Stilou (ActivInspire Primary)

IÎn ActivInspire Primary, unele instrumente care sunt disponibile în Setul de Instrumente Principale în ActivInspire Studio, sunt furnizate aici în Caseta Stilou, pentru acces facil de către elevii mai mici.

-

Caseta Stilou se deschide când faceți clic pe Stilou 💉 . Caseta Stilou conține următoarele instrumente:					
Instrument		Descriere	i Mai multe informații		
Evidențiatoare		Trei evidențiatoare de grosimi diferite.	<u>Turul ActivInspire ></u> <u>Explorați ActivInspire</u> Primary > Caseta Stilou		
Stilouri		Şase stilouri de grosimi diferite.			
Radiere	660	Trei radiere de dimensiuni diferite.			
Culori		 De-a lungul părții de jos a casetei: O gamă de culori din care puteți alege culoarea pentru Stilou și Evidențiator. Câteva fante libere pe care puteți face clic dreapta pentru a alege sau mixa propriile culori. 			

Înapoi 1

Caseta Umplere (ActivInspire Primary)

Caseta Umplere se deschide când faceți clic pe Instrumentul de Umplere. Conține:

- O gamă de culori din care puteți selecta culoarea pentru Instrumentul de Umplere.
- Câteva fante de culoare goale pe care puteți face clic dreapta pentru a alege sau amesteca propria culoare.

Caseta Umplere Duală (ActivInspire Primary)

Caseta Umplere Duală este identică cu Caseta Umplere, cu excepția culorii casetei.



Caseta Stilou Duală (ActivInspire Primary)

Caseta Stilou Duală conține aceleași instrumente ca Caseta Stilou, cu excepția Radierelor.



Înapoi

Instrumente Desktop

Instrumentele Desktop sunt disponibile sub forma unei Roți Minunate atunci când minimizați ActivInspire. Conține instrumente care pot fi utilizate peste desktop. Instrumentele Desktop se închid automat când restaurați fereastra ActivInspire.

Pentru a muta Instrumentele Desktop, faceți clic în centrul Roții Minunate și trageți instrumentele în noua lor locație.

Instrument	Studio	Primary	Descriere	i Mai multe informații
Restaurează ActivInspire	1	<u>M</u>	Maximizează ActivInspire și închide Instrumentele Desktop.	
Sondaj Rapid	۲		Vă permite să le adresați elevilor o întrebare rapidă și să afișați instantaneu rezultatele votului.	<u>Referințe > Instrumente > Sondaj Rapid</u>
Planeta Promethean	٢		Deschide website-ul Promethean Planet în browserul de Internet.	
Tastatura pentru Ecran	3		Vă permite să adăugați text tastat în flipchart când sunteți la tablă.	Referințe > Instrumente > Tastatura pentru Ecran Mai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Tastatură pentru ecran
Camera	í		Vă permite să realizați o captură a ecranului, de exemplu o imagine de pe un website sau flipchart.	Referințe > Instrumente > Cameră Mai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Cameră
Panglică cu mesaje		picke	Vă permite să creați un mesaj care se derulează permanent de-a lungul ecranului.	Referințe > Instrumente > Panglică cu mesajeMai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Panglică cu mesaje
Ceas	<u>()</u>		Vă permite să alegeți un ceas digital sau analog. Puteți seta ecranul, alege tipul de numărătoare.	<u>Referințe > Instrumente > Ceas</u> <u>Mai multe despre ActivInspire > Lucrul</u> <u>la tablă > Utilizare Ceas</u>

Înregistrare ecran	Ĩ	đ	Vă permite să înregistrați acțiuni de pe un flipchart, desktop flipchart, desktop sau alte aplicații, apoi să le redați ca animații.	<u>Referințe > Instrumente > Înregistrare</u> <u>ecran</u>
Înregistrare sunet	٨	Ø	Vă permite să înregistrați sunet, dacă aveți echipamentul hardware necesar.	Referințe > Instrumente > Înregistrare sunet
Calculator			Vă permite să faceți calcule matematice la tablă.	Referințe > Instrumente > CalculatorMai multe despre ActivInspire > LucrulIa tablă > Utilizare InstrumenteMatematice > Utilizare Calculator
Aruncătorul de Zaruri	8	Ŷ	Vă permite să aruncați până la 5 zaruri.	ReferințeInstrumente > Aruncătorulde ZaruriMai multe despre ActivInspire > Lucrul latablă > Utilizare Instrumente Matematice> Utilizare Aruncătorul de Zaruri

Înapoi

Instrumente de Formatare

Bara de Instrumente de Formatare se deschide în mod implicit, de fiecare dată când lucrați cu instrumentul Text. De asemenea, puteți deschide Bara de Instrumente de Formatare din Navigatorul de Notițe.

Pentru detalii, vedeți Primii pași cu ActivInspire> Adăugarea și formatarea textului.

Puteți accesa următoarele funcții din Bara de Instrumente de Formatare:

Funcție	Studio	Primary	Descriere
Fonturi	Arial	Arial	Vă permite să selectați fontul din meniul drop-down.
Dimensiune font	18 -	18 🗸	Vă permite să selectați o dimensiune pentru font din meniul drop-down.
Creștere dimensiune font	Τ•		Creșteți sau scădeți dimensiunea
Scădere dimensiune font	T.		fontului cu două unități deodată.
Aldin	В	B	Vă permite să adăugați text cu
Cursiv	Ι		modificați textul deja existent selectat.
Subliniat	<u>U</u>	U	Vă permite să adăugați text subliniat sau să subliniați textul selectat existent.
Exponent	T ¹		Vă permite să adăugați text de tip exponent sau indice sau să modificați
Indice	T,		textul selectat existent.

Culoare text			Vă permite să selectați o culoare pentru text sau fundal din Paleta de
Culoare fundal	$\left \right $		Culori sau să mixați propria culoare.
Aliniere stânga			
Centru	±		Aliniază textul la stânga, central sau la dreapta.
Aliniere dreapta			
Creștere spațiu dintre rânduri	≣‡	=	Creșteți sau scădeți spațiul dintre
Scădere spațiu dintre rânduri	≡ ‡	=;	rândurile de text selectate.
Creștere alineat	→≣	•	Creșteți sau scădeți indentarea.
Scădere alineat	*≣	•	
Listă	:	E	Vă permite să transformați textul într-o listă cu puncte.
Tastatură pentru Ecran	3		Afișează Tastatura pentru Ecran care vă permite să introduceți text tastat la tablă.
Selectare totală			Selectează tot textul din obiectul de text curent selectat.
Simboluri	Σ	Σ	Vă permite să alegeți simboluri dintr- o listă drop-down.

Înapoi

T

Roata Minunilor pentru Votare

Instrument	Studio	Primary	Descriere
Întrebări cu răspuns scala Likert	*	V	Afișează opțiunile de răspuns 'Likert Scale' în caseta 'Voting Summary' și le trimite către dispozitivele ActivExpression.
Întrebări cu răspuns numeric	123	123	Afișează opțiunile de răspuns 'Number entry' în caseta 'Voting Summary' și le trimite către dispozitivele ActivExpression.
Întrebări cu răspuns text	ABC	ABC	Afișează opțiunile de răspuns 'Text entry' în caseta 'Voting Summary' și le trimite către dispozitivele ActivExpression.

Întrebări cu răspuns multiplu	00	88	Afișează opțiunile de răspuns 'Multiple choice' în caseta 'Voting Summary' și le trimite către dispozitivele ActivExpression.
Întrebări cu răspuns de ordonare	8)	<mark>89</mark>	Afișează opțiunile de răspuns 'Sort in Order' în caseta 'Voting Summary' și le trimite către dispozitivele ActivExpression.
Întrebări cu răspuns da/nu – adevărat/fals	T/F	T/F	Afișează opțiunile de răspuns ' Yes/No or True/False' în caseta 'Voting Summary' și le trimite către dispozitivele ActivExpression.
Acțiuni			
Înregistrare dispozitive		Ē	Deschide caseta de dialog 'Device Registration' pentru a putea înregistra dispozitivele ActiVote sau ActivExpression.
Alocare elevi pe dispozitive		9	Deschide caseta de dialog 'Assign students to devices' ca să puteți importa numele elevilor dintr-o bază de date.
Închidere	8	\bigotimes	Închide Roata Minunilor pentru Votare.
Dispozitive ActivExpression	Ø	Ø	Setează tipul de dispozitive de pe care vor fi acceptate voturi în sesiunea curentă de votare
Dispozitive ActiVote			



Instrumente Duale

Setul de Instrumente Duale apare în partea din stânga jos a ferestrei ActivInspire în mod implicit. Puteți fixa sau muta instrumentele cu drag & drop. Nu puteți adăuga sau elimina instrumente din acest set.

Setul de Instrumente Duale conține următoarele instrumente:

Instrument/ Articol din Meniu	Studio	Primary	Descriere
Paletă de Culori		vedeti <u>Caseta</u> <u>Stilou</u>	Apăsați pe o culoare pentru a selecta culoarea pentru Stilou, Evidențiator sau Formă. Faceți clic dreapta pentru a accesa Paleta de Culori Extinsă sau să creați o culoare personalizată.
Selectare grosime		vedeti <u>Caseta</u> <u>Stilou</u>	Folosiți opțiunile prestabilite sau glisorul pentru a seta grosimea instrumentului de scris.
Selectare			Vă permite să selectați și să interacționați cu obiectele de pe pagina flipchart.
Umplere			Umple cu culoare un obiect sau o pagină selectate. În ActivInspire Primary deschide <u>Caseta Umplere Duală</u> în partea de jos a ferestrei ActivInspire.

Stilou	L	Z	Scrie sau desenează pe flipchart. În ActivInspire Primary deschide <u>Caseta Stilou Duală</u> în partea de jos a ferestrei ActivInspire.
Evidențiator	2	vedeti <u>Caseta</u> <u>Stilou</u>	Evidențiază zone de pe flipchart cu o culoare translucidă. În ActivInspire Primary deschide Caseta Stilou Duală în partea de jos a ferestrei ActivInspire.
Formă	٥		Deschide Meniul Forme. Vă permite să alegeți o formă și să o desenați.
Conector	ž	æ	Conectează obiecte sau forme cu o linie Conector.
Recunoaștere scris de mână	Ø	2	Transformă adnotările în text.
Recunoaștere forme		A	Transformă desenele trasate cu mâna liberă în forme.

Înapoi

1

Acțiuni

Puteți asocia o acțiune cu orice obiect din flipchart în Navigatorul de Acțiuni.



Dacă sunteți obișnuit să lucrați cu acțiuni în ActivStudio sau ActivPrimary, vedeți Rezumatul diferențelor pentru informații importante despre utilizarea acțiunilor în flipcharturile existente în ActivInspire.

Pentru fiecare acțiune, există un instrument sau o comandă de potrivire.

Pentru informații despre tipurile de acțiuni disponibile în ActivInspire, vedeți:

- <u>Acțiuni Drag and Drop</u>
- Acțiuni de comandă
- Acțiuni de pagină
- <u>Acțiuni de obiect</u>
- Acțiuni de document/media
- Acțiuni de votare

Proprietăți

Utilizați Navigatorul de Proprietăți pentru a vizualiza, modifica și aplica o serie de proprietăți puternice pentru pagina flipchart sau obiecte. Opțiunile sunt afișate în Navigator și depind de faptul dacă ați selectat o pagină, un singur obiect sau mai multe obiecte. Diferite tipuri de obiecte au diferite tipuri de proprietăți.

Pentru detalii despre modul de modificare a proprietăților, vedeți Modificarea proprietăților obiectelor.

Această secțiune descrie pe scurt proprietățile disponibile pe categorii:

- Proprietăți de identificare
- Proprietăți de aspect
- Proprietăți contur
- Proprietăți umplere
- Proprietăți fundal
- Proprietăți poziționare
- Proprietăți etichetare
- Proprietăți container
- Proprietăți rotire
- Proprietăți restricții
- Diverse proprietăți
- Proprietăți multimedia
- Proprietăți pagină
- Proprietăți instrumente
- Proprietăți Dezvăluitor
- Proprietăți Reflector
- Proprietăți grile

Setări

Puteți personaliza ActivInspire în mai multe moduri diferite pentru a se potrivi nevoilor dumneavoastră. Pentru a vă asigura că instrumentele și caracteristicile selectate se comportă întotdeauna într-un mod predefinit, puteți configura și salva preferințele într-unul sau mai multe profiluri.

Această secțiune descrie setările disponibile și opțiunile acestora:

- Sistemul de Răspuns pentru Elevi
- Instrumentul Ceas
- Efecte
- Objecte flipchart
- Limbă
- Setări online
- Corector ortografic
- Instrumente
- Input utilizator
- Înregistrări
- Profiluri și Resurse
- Flipchart
- Multimedia
- Modul Design

Pentru detalii despre cum accesați și modificați Setările, vedeți <u>Alegerea setărilor aplicațiilor</u>.

Acțiuni Drag and Drop

Cel mai rapid mod de a asocia o acțiune cu un obiect este din fila Drag and Drop din Navigatorul de Acțiuni.

Următorul tabel listează acțiunile și descrie pe scurt ce se întâmplă când faceți clic pe obiectul de acțiune:



Acțiune	Efect	i ⁺ Mai multe informații
Select	Activează Selectarea 🛛 🖒 🔊	Instrumente > Selectare
Pen	Activează Stiloul 🥜 🌽	Instrumente > Stilou
Highlighter	Activează Evidențiatorul 🙎 🔎	Instrumente > Evidențiator
Eraser	Activează Radiera	Instrumente > Radieră
Text	Activează Instrumentul Text T	Instrumente > Text
Shape	Activează Instrumentul de Forme 🥐 🥏	Instrumente > Formă
Fill	Activează Instrumentul de Umplere 🜊 鹷	Instrumente > Umplere
Notes Browser	Deschide Navigatorul de Notițe 😕 题	Navigatoarele ActivInspire > Navigatorul de Notițe (Studio) Navigatoarele ActivInspire > Navigatorul de Notițe (Primary)
Next Page Previous Page	Merge la pagina flipchart următoare/ anterioară.	
First Page	Merge la prima/ ultima pagină flipchart	
Last Page	worgo la prima, altina pagina inponart.	
Revealer	Activează Dezvăluitorul 📑 🐙	Instrumente > Dezvăluitorul
Reset Page	Resetează pagina curentă la starea în care era la ultima salvare.	

Ruler	Activează Rigla 🖉 🖉	Instrumente > Riglă
Protractor	Activează Raportorul 🛛 🔊	Instrumente > Raportor
Compass	Activează Compasul 📩 📩	Instrumente > Compas
ExpressPoll	Lansează Roata Minunilor pentru Votare. Folosiți-o ca pe o scurtătură în locul butonului ExpressPoll, de exemplu, atunci când Instrumentele Principale nu sunt disponibile.	Instrumente > Sondaj Rapid Folosirea Sistemelor de Răspuns pentru Elevi > Întrebări și sondaje rapide
Start Flipchart Vote	Pornește o sesiune de votare, dar doar dacă există o întrebare pe pagina curentă.	<u>Întrebări pregătite – Folosirea Expertului</u> <u>în Întrebări</u>
Snap to Grid	Face ca obiectul să se fixeze de grilă, chiar și atunci când grila este invizibilă.	Instrumente > Fixare în grilă

Acțiuni de pagină

Utilizați acțiunile de pagină pentru a naviga rapid în jurul flipchartului, a insera sau a șterge o pagină sau a schimba fundalul. Următorul tabel listează acțiunile și descrie ce se întâmplă când faceți clic pe obiectul de acțiune:

Acțiune	Efect	
Another Page	Merge la numărul de pagină specificat în Proprietățile de acțiune (Action properties) în Navigatorul de Acțiune.	
Clear Page	Șterge pagina și șterge obiectul de acțiune în sine.	
Copy Page	Copiază pagina curentă, inclusiv obiectul de acțiune, astfel încât să îl puteți lipi pe o pagină nouă.	
Cut Page	Taie pagina curentă din flipchart.	
Duplicate Page After Current Page	Taie pagina curentă din flinchart	
Duplicate Page Before Current Page	rale pagina curenta un inpenant.	
Duplicate Page at End of Flipchart	Inserează un duplicat al paginii curente la sfârșitul flipchartului.	
First Page	Merge la prima pagină din flipchart.	
Last Page	Merge la ultima pagină din flipchart.	
New Page After Current Page	Inserează o pagină goală înainte sau după pagina curentă.	
New Page Before Current Page		
Next Page	Merge la pagina următoare.	
Page History Back	De fiecare dată când afișați o pagină din flipchart, acest număr de pagină este adăugat la o listă internă a istoricului de pagini. Folosiți acțiunea "Page History Back" pentru a naviga prin istoricul paginilor. Daca ați vizitat o serie de pagini și fiecare pagină conține un obiect de acțiune "Page History Back", făcând clic pe aceste obiecte vă va duce înapoi prin istoricul paginilor.	
Page History Forward	Această acțiune vă va duce înainte prin paginile din istoricul de pagini. Această acțiune funcționează numai dacă ați inclus cel puțin o acțiune "Page History Back" pe una sau mai multe pagini.	
Previous Page	Merge la pagina anterioară.	
Reset Page	Resetează pagina la starea în care se afla când a fost salvată ultima dată.	
Set Background	Deschide caseta de dialog "Set Background", care vă permite să setati o culoare sau imagine de fundal.	

Acțiuni de obiect

Utilizați acțiunile de obiect pentru a schimba, de exemplu, dimensiunea, alinierea sau poziția unui obiect, astfel încât atunci când faceți clic pe un obiect de acțiune, fie obiectul țintă, fie obiectul de acțiune în sine este schimbat.

Următorul tabel listează acțiunile și descrie ce se întâmplă când faceți clic pe obiectul de acțiune:

Acțiune	Efect	- į + Mai multe informații
Align Angle	Aliniază toate obiectele selectate astfel încât unghiurile lor să se potrivească cu primul obiect creat dintre obiectele selectate.	Pentru fiecare dintre aceste acțiuni, criteriile de aliniere pentru întreg grupul sunt întotdeauna bazate pe <i>primul object</i>
Align Bottom	Aliniază toate obiectele selectate astfel încât marginea lor inferioară să se alinieze cu obiectul din selecție aflat cel mai jos.	creat din grup.
Align Center X	Aliniază toate obiectele selectate astfel încât centrele lor să se alinieze orizontal (pentru X)	
Align Center Y	sau vertical (pentru Y), cu punctele lor centrale plasate în centrele inițiale ale dreptunghiului de delimitare.	
Align Complete	Aliniază toate obiectele selectate pentru a se potrivi cu proprietățile (stânga, dreapta, sus, jos, lățime, înălțime, unghi) primului obiect creat dintre cele selectate.	
Align Height	Aliniază toate obiectele selectate la aceeași înălțime ca primul obiect creat dintre cele selectate.	
Align Left	Aliniază toate obiectele selectate astfel încât	
Align Right	marginea lor stângă, dreaptă sau superioară să se alinieze cu obiectul din selecție aflat	
Align Top	cel sus, la stânga sau la dreapta.	
Align Width	Lărgește un grup de obiecte la aceeași lățime ca primul obiect creat din grup.	
Angle	Rotește obiectele la unghiul specificat în Proprietățile de acțiune.	
Angle Incrementally	Rotește în mod incremental obiectele după unghiul specificat în Proprietățile de acțiune. De exemplu, dacă specificați 10 grade, unghiul obiectul țintă se modifică cu 10 grade în sensul acelor de ceasornic de fiecare dată când faceți clic pe obiectul de acțiune. Puteți specifica o valoare cu minus pentru unghi pentru a roti obiectele în sens invers acelor de ceasornic.	
Append Text	Adaugă textul pe care l-ați introdus în Proprietătile de actiune pentru obiectul text	Sfat Inserați un spațiu la începutul textului.

	țintă când faceți clic pe obiectul de acțiune.	
Best Fit To Height		
Best Fit to Page	Aplică cea mai bună potrivire în pagină pentru obiectele țintă.	
Best Fit to Width		
Bring Forwards	Trimite obiectul înainte cu o poziție în stiva de pe stratul său curent.	Utilizara straturi si suprapupara
Bring to Front	Trimite obiectul în partea din față a stivei pe stratul său actual.	<u>Utilizare straturi și suprapu</u> nere
Change Text Value	Mărește sau scade valoarea obiectul text țintă după valoarea textului specificată în Proprietățile de acțiune. De exemplu, dacă obiectul text țintă conține "5" și textul proprietății de acțiune este "-2", obiectul țintă se va reduce la "3" când se aplică acțiunea.	
Clear Annotations	Șterge toate adnotările de pe pagină.	
Clear Background	Şterge fundalul.	
Clear Grid	Şterge grilele.	
Clear Objects	Șterge toate obiectele de pe pagină.	
Сору	Copiază / Taie / Sterge / Duplică oricare	
Cut	dintre următoarele obiecte: text, imagine, adnotare, obiecte, formă, acțiune și grupuri	
Delete	mixte de obiecte.	
Duplicate		
Edit Text	Selectează obiectul text țintă și activează Instrument de Text.	
Extract Text	Creează un obiect text nou din fiecare cuvânt pe care faceți clic din obiectul text țintă.	
Flip in X Axis	Răsucește obiectul țintă pe axa X, spre partea de sus a paginii.	
Flip in Y Axis	Răsucește obiectul țintă pe axa Y, către stânga paginii.	
Toggle Grouped	Vă permite să grupați sau să degrupați selecția curentă de obiecte.	
Toggle Hidden	Vă permite să afișați sau să ascundeți selecția curentă de obiecte.	

Invert	Întoarce obiectul cu susul în jos.	
Less Translucent	Face ca obiectul țintă să fie mai puțin translucid, cu cât faceți mai des clic pe obiectul de acțiune.	
Toggle Locked	Vă permite să blocați sau deblocați selecția curentă de obiecte.	Poate fi mutat cu instrumentul de mutare liberă a obiectelor.
Mirror in X Axis	Creează o imagine în oglindă a obiectului din axa X spre partea de sus a paginii.	
Mirror in Y Axis	Creează o imagine în oglindă a obiectului din axa Y spre partea stângă a paginii.	
More Translucent	Face ca obiectul țintă să fie mai translucid, cu cât faceți mai des clic pe obiectul de acțiune.	
New Text Object	Inserează un nou obiect de text care conține textul introdus în Proprietățile de acțiune.	Folositor când vreți să folosiți pictograme de text cu care să afișați un text la momentul oportun.
Original Size	Resetează dimensiunea obiectului la cea originală. Pentru forme, aceasta este dimensiunea originală a formei la care a fost adăugată pe pagină.	
Paste	Lipește conținut care a fost copiat sau tăiat anterio	or.
Position Bottom	Mută partea de jos a obiectului țintă la poziția Y, așa cum se specifică în Proprietățile de acțiune.	
Position Bottom Left	Mută partea din stânga jos a obiectului țintă la poziția X, Y, așa cum se specifică în Proprietățile de acțiune.	
Position Bottom Right	Mută partea din dreapta jos a obiectului țintă la poziția X, Y, așa cum se specifică în Proprietățile de acțiune.	
Position Central	Mută obiectul țintă la poziția X, Y, așa cum se specifică în Proprietățile de acțiune.	
Position Incrementally	Mută obiectul țintă în mod incremental din poziția inițială după numărul de pixeli specificat în Proprietățile de acțiune.	
Position Left	Mută marginea din stânga a obiectului țintă la poziția X, așa cum se specifică în Proprietățile de acțiune.	
Desition Dight		
Position Right	Mută marginea din dreapta a obiectului țintă la poziția X, așa cum se specifică în Proprietățile de acțiune.	

Position Top Left	Mută marginea din stânga sus a obiectului țintă la poziția X, Y, așa cum se specifică în Proprietățile de acțiune.	
Position Top Right	Mută marginea din dreapta sus a obiectului țintă la poziția X, Y, așa cum se specifică în Proprietățile de acțiune.	
Reflect	Întoarce obiectul în jurul propriei axe centrale Y.	
Select All	Selectează totul de pe pagină.	<u>Referințe> Selectar</u> e
Send Backwards	Trimite obiectul înapoi cu o poziție în stiva de pe stratul său curent.	I Itilizare straturi si suprapupere
Send to Back	Trimite obiectul în partea din spate a stivei pe stratul său actual.	
Size Bottom	Acțiunile de dimensionare stabilesc dimensiunea generală a obiectului țintă la valoarea specificată în Proprietățile de acțiune. Poziția finală a obiectului este dictată de acțiunea de dimensionare aleasă. De exemplu dacă alegeți "Size Bottom 100", obiectul va fi dimensionat astfel încât să aibă 100 de pixeli în lățime și înălțime, menținând în același timp poziția marginii superioare a obiectului. Acțiunile de dimensionare incrementale se comportă ca acțiunile de dimensionare cu excepția că obiectul ținta este mărit sau micșorat de numărul de pixeli specificat în Proprietățile de acțiune, menținând în același timp poziția originală, de exemplu în dreapta jos.	Acțiunile de dimensionare mențin raportul de aspect a obiectului țintă.
Size Bottom Incrementally		
Size Bottom Left		
Size Bottom Left Incrementally		
Size Bottom Right		
Size Bottom Right Incrementally		
Size Central		
Size Central Incrementally		
Size Left		
Size Left Incrementally		
Size Right		
Size Right Incrementally		
Size Top		
Size Top Incrementally		
Size Top Left		
Size Top Left Incrementally		
Size Top Right		

Size Top Right Incrementally		
Stretch Bottom	Acțiunile de întindere stabilesc lățimea și înălțimea generale a obiectului țintă la valoarea specificată în Proprietățile de acțiune. Poziția finală a obiectului este dictată de acțiunea de întindere aleasă. De exemplu dacă alegeți "Stretch Bottom 100", obiectul va fi dimensionat astfel încât să aibă 100 de pixeli în înălțime, menținând în același timp poziția marginii superioare a obiectului. Acțiunile de întindere incrementale se comportă ca acțiunile de dimensionare cu excepția că obiectul ținta este mărit sau micșorat de numărul de pixeli specificat în Proprietățile de acțiune, menținând în același timp poziția originală, de exemplu în dreapta jos.	Acțiunile de întindere deformează aportul de aspect al obiectului țintă.
Stretch Bottom Incrementally		
Stretch Bottom Left		
Stretch Bottom Left Incrementally		
Stretch Bottom Right		
Stretch Bottom Right Incrementally		
Stretch Central		
Stretch Central Incrementally		
Stretch Left		
Stretch Left Incrementally		
Stretch Right		
Stretch Right Incrementally		
Stretch Top		
Stretch Top Incrementally		
Stretch Top Left		
Stretch Top Left Incrementally		
Stretch Top Right		
Stretch Top Right Incrementally		
To Bottom Layer	Trimite obiectul pe stratul inferior, de mijloc sau superior.	<u>Utilizare straturi și suprapu</u> nere
To Middle Layer		
To Top Layer		
Translucency	Schimbă transluciditatea obiectului țintă la o valoare fixă, unde	
255 = transparent

0 = opac

Acțiuni de document/media

Următorul tabel listează acțiunile și descrie ce se întâmplă când faceți clic pe obiectul de acțiune:

Acțiune	Efect	🧜 Mai multe informații
Open Document, File or Sound	Deschide documentul sau fișierul sau redă sunetul pe care l-ați atribuit obiectului în Proprietățile de acțiune.	<u>Mai multe despre ActivInspire ></u> <u>Realizarea flipcharturilor interactive ></u> <u>Lucrul cu acțiuni</u> <u>Mai multe despre ActivInspire > Lucrul</u> <u>cu obiecte > Adăugare multimedia</u>
Open Website	Deschide URL-ul pe care l-ați atribuit obiectului în Proprietățile de acțiune.	

Acțiuni de votare

Următorul tabel listează acțiunile și descrie ce se întâmplă când faceți click pe obiectul de acțiune:

Acțiune	Efect	i ⁺ Mai multe informații
Assign students to devices	Deschide caseta de dialog 'Assign students to devices'	Folosirea Sistemelor de Răspuns pentru Elevi > Alocarea elevilor pe dispozitive
Device Registration	Pornește Înregistrarea dispozitivelor.	Folosirea Sistemelor de Răspuns pentru Elevi > Înregistrarea dispozitivelor
Export Results To Excel [®]	Deschide caseta de dialog 'Export Results To Excel®' dacă există rezultate de vot pe pagina curentă. Alegeți un folder și introduceți un nume pentru fișier – rezultatele votului sunt salvate ca un fișier .xls și deschise automat în Excel, dacă îl aveți instalat în computer. Puteți alege să exportați rezultatele curente sau anterioare afișate în Navigatorul de Rezultate.	<u>Folosirea Sistemelor de Răspuns</u> pentru Elevi
ExpressPoll	Lansează Roata Minunilor pentru votare. Folosiți ca o scurtătură în loc de butonul EpressPoll, de exemplu când Instrumentele Principale nu sunt disponibile.	Folosirea Sistemelor de Răspuns pentru Elevi > Întrebări și sondaje rapide
Insert Question	Lansează Expertul în Întrebări. Când completați câmpurile, întrebarea este afișată pe pagina curentă (sau una nouă).	Ori de câte ori navigați la o pagină de întrebări, butonul Start/Stop Flipchart Vote este evidențiat cu verde, gata de a începe un vot.
Pause Vote	Comutator. Oprește votul dacă a fost setat un timp limită. Apăsați din nou pentru a reîncepe.	
Start/Stop Flipchart Vote	Folosiți ca o scurtătură în loc de butonul S tart Flipchart Vote, de exemplu când Instrumentele Principale nu sunt disponibile. Pornește sau oprește o sesiune de vot, dar doar dacă există o întrebare pe pagina curentă.	
Student Database	Deschide caseta de text 'Edit Student Database'. Folosiți ca o scurtătură dacă alocați adesea dispozitive elevilor sau clasa se schimbă frecvent.	

Crearea primului flipchart

Felicitări! Când deschideți ActivInspire, ați creat deja primul flipchart!

Spațiul gol din spatele Panoului de Control din fereastra ActivInspire este de fapt prima pagină a unui flipchart nou. Puteți începe să lucrați imediat și să îl salvați mai târziu.

Aici vă arătăm alte două modalități de a crea un flipchart.

Crearea unui flipchart din Panoul de Control

În Panoul de Control, faceți clic pe Create a new Flipchart

ActivInspire creează un nou flipchart "Untitled".

Crearea unui flipchart

- 1. Faceți clic pe pictograma Meniu Principal.
- 2. Din meniu, selectați:

New Flipchart sau

• New și apoi selectați una dintre următoarele opțiuni:

Opțiune	Descriere
Screen Size Flipchart	Creează un flipchart care are aceeași dimensiune ca rezoluția ecranului. Aceasta este setarea implicită și este utilă dacă nu cunoașteți dimensiunea ecranului.
1024 x 768 Flipchart	
1152 x 864 Flipchart	Creează un flipchart nou cu înălțimea și lățimea specificate, în pixeli.
1280 x 1024 Flipchart	
Custom Size Flipchart	Creați o dimensiune proprie de flipchart folosind caseta 'Custom Page Size'. Aceasta este folositoare când vreți să creați un flipchart pentru o tablă sau un ecran extra-lat, de exemplu.

ActivInspire creează un nou flipchart "Untitled".







Ce?	Efectuează calcule matematice la tablă.
Unde?	Tools > Math Tools > CalculatorInstrumente Desktop
Cum?	Faceți clic sau apăsați pe tastele calculatorului pentru a face calcule.
Ce puteți personaliza?	 Alegerea calculatorului Calculatorul din ActivInspire (implicit) Calculatorul din sistemul de operare Alt calculator instalat pe computer
Unde puteți personaliza?	Edit Profiles > Settings > Tools
i Mai multe informații	Utilizare Calculator Alegerea setărilor aplicațiilor Referințe > Setări > Instrumente Lucrul cu acțiuni Referințe > Acțiuni > Acțiuni de comandă



Ce?	Oferă un strat "mască" peste flipchart (sau desktop) care conține o zor dimensionabilă, cunoscută sub numele de Spotlight (Reflector), prin ca obiectele de dedesubt. Reflectorul ales poate fi: • Mutat prin glisarea oricărei părți a zonei mascate • Mărit prin tragerea oricărei părți din perimetrul reflectorului În timp ce Spotlight este afișat, puteți continua să interacționați cu oric flipchartului.	nă mobilă, are puteți vedea e zone vizibile ale
Unde?	Main Menu > Tools > Spotlight	
Comandă rapidă?	Reflector Circular (vedeți descrierea mai jos): CTRL+Shift+O (Windows™ & Linux™) Cmd+Shift+O (Mac [®])	
Cum?	Alegeți tipul de reflector din meniul drop-down:	
	Circular Spotlight Square Spotlight	Oferă o zonă luminată mobilă, dimensionabilă circulară/ovală sau pătrată/dreptunghiulară printr-un strat de mascare completă a paginii.
	Solid Circular Spotlight	Oferă o zonă mascată mobilă, dimensionabilă
		circulara/ovala sau pătrată/ dreptunghiulară.
Ce puteți personaliza?	Border width	Creșteți sau scădeți lățimea marginii din jurul zonei reflectorului. Intervalu este de la 0 la 20 pixeli.
	Border color	Culoarea marginii din jurul reflectorului.
	Background color	Culoarea zonei din afara reflectorului.

	Translucent border	Face marginea reflectorului translucidă sau opacă.
	Translucent screen	Faceți ca ecranul reflectorului (zona întunecată care acoperă fereastra Flipchart sau Desktop) să fie translucid sau opac.
Unde puteți personaliza?	Settings > Effects	
i Mai multe informații	Mai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Reflector Bara de Meniu > Instrumente Referințe > Setări > Efecte	



Ce?	Folosit pentru desenarea cercurilor și arcurilor de cerc de orice mărime, culoare sau grosime a liniilor cu Stiloul 🖉 💋 Evidențiatorul 👔
Unde?	Tools > Math Tools > Compass
Cum?	Trageți compasul în zona paginii în care doriți să desenați un cerc sau arc, extindeți-l la raza dorită, selectați instrumentul Stilou sau Evidențiator, reglați grosimea liniei și culoarea, dacă este necesar, trageți brațul stiloului până când ați creat forma dorită. Apoi faceți clic pe crucea dintre cele două brațe pentru a elimina instrumentul sau trageți-l în Coșul de gunoi.
i Mai multe informații	<u>Utilizare Compas</u> <u>Lucrul cu acțiuni</u> <u>Referințe > Acțiuni > Acțiuni de comandă</u>



Ce?	Desenați conexiuni între obiecte, de exemplu, în timp ce creați hărți conceptuale. Linia de conectare se adaptează automat când unul dintre obiectele conectate este mutat.
Unde?	 Tools > Connector Main Toolbox Dual Toolbox
Comandă rapidă?	CTRL+Shift+C (WindowsTM & LinuxTM) Cmd+Shift+C (Mac [®])
Cum?	Faceți click și trageți să creați legături între obiecte.
i Mai multe informații	<u>Lucrul în modul Dual User</u> <u>Referințe > Acțiuni > Acțiuni de comandă</u>

Aruncătorul	de	Zaruri		Ŷ
-------------	----	--------	--	---

Ce?	Aruncați până la 5 zaruri.	
Unde?	 Tools > Math Tools > Dice Roller Desktop Tools 	
Cum?	Selectați numărul de zaruri, viteza de rulare și dacă să se afișeze sau nu rezultatele pe flipchart.	
Ce puteți personaliza?	Number of dice	1 - 5
	Speed	3 - 11 secunde
	Roll	Apăsați pentru a arunca zarurile.
	Output to Flipchart	Apăsați pentru a pune rezultatele pe flipchart.
Unde puteți personaliza?	Caseta 'Dice Ro	bller'
	Edit Profiles > 3	Settings > Tools
i Mai multe informații	Utilizare Aruncătorul de Setări > Instrumente Lucrul cu acțiuni Acțiuni > Acțiuni de co	<u>e Zaruri</u> mandă



Ce?	Șterge permanent sau desparte adnotări făcute cu Stiloul, Evidențiatorul sau Cerneala Magică.	
Ce?	Tool:MainDual	s > Eraser Toolbox Toolbox
Comandă rapidă?	CTRL+E (Cmd+E (N	Windows™ & Linux [™]) lac [®])
Cum?	Selectați gro	osimea, apoi frecați ușor peste adnotare.
Ce puteți personaliza?	Width	Creșteți sau scădeți grosimea Radierei cu glisorul.
Unde puteți personaliza?	Main Toolb	ox
i Mai multe informații	<u>Ştergerea e</u> Lucrul cu ad <u>Acțiuni > Ac</u>	lementelor cțiuni cțiuni de comandă

Ștergerea elementelor

Aici vă prezentăm câteva modalități facile de a șterge diferite elemente de pe pagină:

- <u>Stergerea cu Radiera</u>
- <u>Ştergere totală pagină</u>
- Resetare pagină
- Anulați și refaceți
- Utilizare Coș de gunoi

De asemenea, puteți selecta obiecte și le puteți șterge cu tasta Delete de pe tastatură.

Majoritatea instrumentelor pe care le descriem în această secțiune se află în setul de Instrumente Principale, cu excepția **Coșului de gunoi.**

Ștergerea cu Radiera



Radiera

- -

funcționează pe orice adnotări, atâta timp cât sunt pe stratul superior.

Puteți utiliza Radiera în două moduri:

- Să ștergeți complet o adnotare.
- Pentru a despărți o adnotare în obiecte separate. Aceasta are avantajul că puteți selecta apoi și manipula părțile rămase ale adnotării ca obiecte separate.

Pentru a șterge ceva cu Radiera:

- Faceți clic pe Radieră. Cursorul se schimbă într-o mică radieră cu un cerc.
- 2. Poziționați cursorul unde doriți să începeți.
- 3. Faceți clic și trageți pentru a șterge total sau parțial adnotarea.



Puteți modifica grosimea **Radierei** în același mod în care modificați grosimea **Stiloului** sau a **Evidențiatorului**.



Ștergere totală pagină



Pentru a șterge totul de pe pagina curentă, dați clic pe Clear 🛛 👔

Puteți utiliza Clear 🎽

pentru mai multe scopuri diferite, de exemplu, pentru a șterge toate adnotările sau pentru a șterge toate obiectele și a lăsa orice altceva la locul lui.

și selectați Clear Page.

Clear este disponibil și din Meniul Editare.

Resetare pagină 🧕



Aceasta este o modalitate rapidă de a anula toate modificările făcute pe pagina curentă de la ultima salvare a flipchartului.

Reset Page *S* este disponibilă și din Meniul Editare.

쾯 și refaceți 🗲 Anulați う

Undo și Redo sunt instrumente puternice care vă pot scoate rapid din tot felul de probleme!

De exemplu, dacă ați folosit prea liber oricare dintre instrumentele de mai sus și trebuie să refaceți o parte sau tot ceea ce ați șters.



Dacă Coșul de gunoi este vizibil, puteți șterge obiecte în următoarele moduri:

- Trageți un obiect sau obiecte în Coşul de gunoi și plasați-le când este o săgeată roșie apare în Cosul de gunoi.
- Selectați un obiect sau obiecte, apoi faceți clic pe Coșul de gunoi pentru a le șterge.





Înapoi

🎐 Vă puteți recupera oricând obiectele cu **Undo** 쵴





Ce?	Umpleți:
	 Forme cu culori uni sau gradate (puteți seta culorile pentru gradare în Navigatorul de Proprietăți)
	Forme de diferite culori care se intersectează
	• Pagini
	Modificați culoarea conturului obiectelor.
Unde?	Main Toolbox
	• Tools > Fill
	Dual Toolbox
Comandă rapidă?	CTRL+F (Windows [™] & Linux [™])
	Cmd+F (Mac [®])
Cum?	Selectați instrumentul de Umplere, modificați culoarea dacă doriți și faceți clic pe obiect, pagină sau contur.
Unde puteți personaliza?	In Property Browser > Fill properties
	Adăugare și manipulare forme > Umplere forme
L [*] Mai multe informații	Lucrul cu acțiuni
	Referințe > Proprietăți > Proprietăți umplere
	Referințe > Acțiuni > Acțiuni de comandă

Adăugare și manipulare forme

Puteti adăuga mai multe tipuri diferite de obiecte în flipchart. Acestea variază de la forme simple pe care le creati cu

Instrumentul Forme 🛃 🗾

și adnotări pe care le creați cu Stiloul 🎤 🚀 sau Evidențiatorul 🧷 🏉

la obiecte precum:

- Fisiere din Biblioteca de resurse
- Imagini importate
- Videoclipuri şi fişiere audio

Puteți manipula majoritatea acestor tipuri de obiecte în același mod.

Aici vă arătăm cum să creați și să manipulați forme simple cu **Instrumentul Shape**:

- · Crearea unei forme
- Selectare formă
- Umplere formă
- Mutare sau rotire formă
- Redimensionare formă
- Schimbare formă
- Grupare și degrupare forme

În cele din urmă, vă oferim, de asemenea, informații despre un instrument extraordinar pentru crearea de forme la tablă..

Crearea unei forme

Pentru a adăuga o formă în flipchart:

- Se deschide Shapes Menu. În funcție de preferințe, acesta este aliniat de-a lungul părții laterale 1. Faceti clic pe **Shape** sau inferioare din fereastra ActivInspire.
 - 2. Selectați forma pe care doriți să o desenați, de exemplu Triunghi. Cursorul se transformă într-o săgeată și o versiune mică a formei pe care ați ales-o.
 - Deplasați cursorul în locul din pagină unde doriți să vă desenați forma, apoi faceți clic sau apăsați.
 - 4. Continuați să apăsați și să desenați ușor până când forma are dimensiunea dorită.

Selectare formă

Pentru a aduce modificări formei pe care tocmai ați creat-o:

1. Faceti clic pe Select



2. Deplasați cursorul peste formă. Cursorul se schimbă într-un mic cap de săgeată cu o cruce. Faceți clic sau atingeți forma. În exemplul din dreapta, am selectat triunghiul negru. În jurul obiectului apare o casetă.

Notă:

Sirul de pictograme de deasupra obiectului formă, acestea • sunt Punctele de actiuni. Fiecare dintre aceste puncte vă permite schimbați obiectul într-un mod diferit.

 Conturul pătrat din jurul obiectului. Are cercuri gri sau galbene (ActivInspire Primary) la colțuri și în centrele fiecăreia dintre cele patru laturi. Acestea sunt Punctele de redimensionare. Puteți să faceți clic și să le trageți ca să extindeți și distorsionați obiectul. Există, de asemenea, un punct special pentru redimensionarea obiectului proporțional, fără distorsiuni.



Meniuri și meniuri popup > Puncte de acțiuni și redimensionare.

Pentru detalii despre toate punctele, vedeti Referințe >

Aici descriem pe scurt Punctele de acțiuni pe care le vom folosi în această secțiune:

- Punctul pentru mutarea liberă a obiectului vă permite să mutați obiectul oriunde pe pagina flipchart. Acest instrument anulează toate restricțiile și blocajele obiectelor.
- 2 Rotire obiect
- 3 Un comutator care vă permite să grupați și să degrupați obiecte, astfel încât să le puteți schimba sau muta ca unul.
 - Mărire dimensiune obiect

Reducere dimensiune obiect

5 Vă permite să schimbați forma unui obiect prin mișcarea și glisarea colțurilor acestuia.



Umplere formă

Pentru a umple o formă cu culoare:



- 2. Din Paleta de culori, selectați o culoare de umplere.
- 3. Faceți clic pe formă.

Mutare sau rotire formă

Mutare formă

lată două moduri de a muta o formă.

- 1. Selectați forma
- 2. Țineți apăsat butonul mouse-ului sau ActivPen și mutați forma unde doriți pe pagina curentă, cu drag & drop.

SAU

- 1. Selectați forma.
- 2. Faceți clic pe Mutare obiect
- effe
- 3. Țineți apăsat butonul mouse-ului sau ActivPen pe pictogramă și mutați forma unde doriți pe pagina curentă, cu drag & drop.

Rotire formă

- 1. Selectați forma.
- 2. Faceți clic pe Rotire obiect 🕽

100	
100	

3. Țineți apăsat butonul mouse-ului sau ActivPen și trageți cursorul în sus sau jos pentru a modifica unghiul de rotație al formei.

î		
INS	IDOL	- 4

Redimensionare formă

lată două moduri de a crește și de a micșora dimensiunea unei forme sau a unui alt obiect, fără a o distorsiona.

O modificare minoră

- 1. Selectați forma.
- Faceți clic pe Creștere dimensiune obiect 1 sau Reducere dimensiune obiect 1 sev 1 pentru a modifica dimensiunea puțin câte puțin.



O modificare majoră

- 1. Selectați forma.
- 2. Faceți clic pe punctul de dimensionare care menține raportul de aspect
- 3. Țineți apăsat butonul mouse-ului sau ActivPen și trageți de punct până când forma are dimensiunea dorită.

 \bigcirc

Înapoi

Schimbare formă

lată două moduri de a schimba forma unui obiect.

Alungire sau scurtare obiect

- 1. Selectați forma.
- 2. Faceți clic pe unul dintre punctele de redimensionare.
- 3. Țineți apăsat butonul mouse-ului sau ActivPen și trageți punctul până când obiectul are lungimea sau înălțimea dorită.

Punctele de editare a formei

Pentru a face modificări mai complexe sau mai subtile unei forme, utilizați

Punctele de editare a formei 📜

- 1. Selectați forma.
- Faceți clic pe Punctele de editare a formei Amarginea obiectului se transformă într-o serie de pătrățele. Fiecare dintre acestea este un punct de formă. Exemplul din dreapta arată cele opt puncte de formă ale unui pătrat.
- 3. Faceți clic și trageți oricare dintre punctele de formă pentru a modifica forma pătratului.



Grupare și degrupare forme

Pentru a muta mai multe obiecte în același timp, puteți selecta toate obiectele și le puteți grupa împreună cu punctul de acțiune pentru **Comutare Grupat.**

1. Faceți clic pe **Selectare.**



- Faceți clic și trageți cursorul în diagonală peste toate obiectele pentru a le selecta.
- 3. Faceți clic pe **Comutare Grupat**. Punctul de acțiune pentru Comutare Grupat își schimbă culoarea pentru a indica faptul că obiectele au fost grupate împreună.
- 4. Faceți clic pe obiectele grupate și trageți-le în noua lor poziție.

Pentru a degrupa obiecte, astfel încât să le puteți manipula individual:

- 1. Faceți clic pe orice parte a grupului pentru a o selecta.
- 2. Faceți clic pe punctul de acțiune pentru Comutare Grupat.

Pentru detalii despre toate punctele, vedeți <u>Referințe > Meniuri și meniuri</u> popup > Puncte de acțiuni și redimensionare.









ActivInspire oferă, de asemenea, **Instrumentul de Recunoaștere formă** pentru crearea de forme pe tablă. Desenați o formă cu mâna și lăsați ActivInspire să-l transforme într-un obiect de formă. Pentru detalii, consultați <u>Utilizare Recunoaștere Formă</u>.

Crearea și editarea grilelor 🔳 🗑

Grila este un fundal cu model. Puteți avea fundaluri cu culori și imagini diferite.

Pentru a selecta un fundal:

• Din Meniul Principal selectați File > Edit > Page Background.

Pentru a crea o grilă:

• Faceți clic dreapta pe o zonă goală a unei pagini flipchart și din meniul popup selectați Grid Designer.

Despre Designerul



Grid Designer are trei secțiuni:

Grid Setări de ajustare și scalare a grilei.

Grid (Level) Adăugați / ștergeți nivele și resetați grila.

Current Level Setați opțiuni, inclusiv modelul și culoarea pentru câte un nivel.

Puteți modifica setările grilei și previzualiza rezultatele instantaneu.

Selectați **Close** pentru a continua flipchartul.

Grid Visible	Thumbnail scale	Default scale	Scale step	
Allow snap	1.00	1.00	0.50	+
On ton	1	1/1-12-2	1/1	
Grid (1 Level)			1	
Add Level		Delete Level		Reset
Current level				
1 💉	Visible	🗹 Snap	0	To Front
X start	Y start	X step	Y st	ер
0.00	0.00	32.00	32	.00
Colour				
Grid style	Normal	~		
Line style	Solid Lines	~		
Direction	X-Y	×		
				Close
пеідні	20	0		
😑 Grid				
- Visible	Tru	ie	~	
Thumbnail	Scale 2			
Default Sc	ale 5			
Scale Step	1			
	Fal	se	-	
Allow Snap				
Allow Snap	Fal	se	~	

Bifați căsuța de selectare Visible. Este afișată grila implicită.

Grila implicită are un nivel, un model de casetă cu linii gorase, orizontale și verticale (**X-Y Direction**).

Bifați căsuța Allow snap pentru a activa fixarea obiectelor în punctele grilei.

Bifați căsuța **On top** pentru a afișa grila deasupra tuturor obiectelor flipchartului. Acest lucru nu interferează cu utilizarea flipchartului.

Pentru casete mai mari sau mai mici în modelul grilei, faceți clic pe + saiu -.

Pentru un model de plasă, modificați **Grid style** la **45 Degrees**.

Pentru un model de rețea cu romburi, schimbați **Grid style** la **Angle** și introduceți un număr pentru unghiul liniilor. Puteți introduce o valoare zecimală cu șase cifre.

Dacă aveți Navigatorul de Pagini deschis, iar grila nu poate fi văzută în mod clar, schimbați **Thumbnail scale**. Acest lucru se aplică și grilelor din Biblioteca de resurse.

Dacă doriți linii într-o singură direcție, selectați **X only** sau **Y only** din meniul drop-down **Direction**.

Pentru stilul liniilor, în loc de **Solid** Lines (linii continue), puteți alege Dashed Lines (linii întrerupte) sau Dotted Lines (linii punctate), Crosses (cruci) sau Dots (puncte) din meniul drop-down Line style.

Puteți avea o grilă cu mai multe stiluri de model și culori diferite. Faceți clic pe **Add Level** pentru a crea un nivel suplimentar. Numărul de nivele este afișat în titlul **Grid (x Leve**l) unde **x** este totalul numărul de nivele.

Fiecare nivel nou are proprietățile implicite pentru grile. Puteți schimba **Color** pentru a identifica nivele noi.

Faceți clic pe caseta **Color** pentru a deschide Paleta de culori. Când ați selectat o culoare, faceți clic pe **OK**.





Grile inversate

O grilă inversată are o culoare deschisă a modelului pe un fundal întunecat. Utilizați alb / negru pentru a reprezenta o tablă clasică.



Recunoaștere Scris de Mână 🌌 🌌

Ce?	Scrieți pe tablă și lăsați ActivInspire să transforme adnotările cu mâna liberă în text. Pe lângă recunoașterea scrierii de mână și a formelor în ActivInspire, Instrumentul de Recunoaștere Scris de Mână poate recunoaște și scrierea de mână în alte aplicații, de exemplu Microsoft Word®.	
Unde?	Tools > HanDual Toolbox	dwriting Recognition x
Comandă rapidă?	CTRL+Shift+H (Windows [™] & Linux [™]) Cmd+Shift+H (Mac [®])	
Cum?	 Utilizați Recunoaștere Scris de Mână în timp ce scrieți: Nu vă grăbiți, scrieți încet și clar. Dacă ActivInspire vă interpretează scrierea corect, continuați să scrieți, altfel selectați ortografia corectă din lista drop-down. Folosiți-l mai târziu: Cu Instrumentul de Selectare, selectați adnotările care urmează să fie transformate în text, apoi selectați Convert to Text din meniul de editare obiect. 	
Ce puteți personaliza?	În setul de Instrumente Principale:	
	Pen width	Implicit = Linie subțire Modificați grosimea Stiloului cu glisorul sau selectați o grosime implicită pentru a crea linii mai groase.
	Color	Implicit = Negru Schimbați culoarea alegând alta din Paleta de Culori.
	În secțiunea User Input din Settings:	
	Recognition Timeout	Implicit = 5 Intervalul de timp în secunde înainte ca ActivInspire să înceapă să transforme scrisul în text. Mutați glisorul pentru a modifica timpul, de la 0 la 5 secunde.
	Handwriting recognition language	Implicit = Limba folosită de sistemul de operare al computerului Limba în care scrieți adnotările. Selectați din următoarele limbi: Daneză, Germană, Greacă, Engleză (Canada), Engleză (SUA),

		Spaniolă, Spaniolă (Mexic), Finlandeză, Franceză, Franceză (Canada), Italiană, Japoneză, Coreeană, Olandeză, Norvegiană, Portugheză, Portugheză (Brazilia), Rusă, Suedeză, Chineză (RPC), Chineză (Taiwan).
Unde puteți personaliza?	Main ToolboSettings > U	x ser Input
i Mai multe informații	<u>Mai multe despre A</u> <u>Lucrul cu acțiuni</u> <u>Referințe > Acțiuni :</u>	ctivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Recunoaștere Scris de Mână > Acțiuni de comandă

Cerneala Magică 💋 🧭

Ce?	Face orice obiect de pe stratul superior (sau parte dintr-un obiect) invizibil, ca să puteți vedea obiectele de pe straturile de dedesubt.
Unde?	Tools > Magic Ink
Comandă rapidă?	CTRL+Shift+M (Windows [™] & Linux [™]) Cmd+Shift+M (Mac [®])
Cum?	Cerneala Magică acționează ca un stilou cu care desenați pe stratul superior o adnotare prin care puteți vedea, permițându-vă să realizați zone transparente prin obiectele de pe stratul superior.
į Mai multe informații	Mai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Cerneală Magică Realizarea flipcharturilor interactive > Lucrul cu acțiuni

Crearea notițelor de pagină

Puteți crea, vizualiza și edita notițele de pagină despre flipchart cu ajutorul Navigatorului de Notițe.



- 1. Faceți clic pe **Notes Browser** 😕 🔀 Se deschide navigatorul.
- 2. Cu tastatura computerului, tastați notițele. Acestea pot fi la fel de detaliate sau scurte pe cât doriți. În mod implicit, notițele apar ca text simplu.
- 3. Pentru a vă formata textul, utilizați Instrumentele de Formatare.
- 4. După ce ați finalizat notițele, faceți clic pe un alt instrument pentru a închide Navigatorul și instrumentele.



Tastatura pentru Ecran 🎛 🔐

Ce?	Adăugați text tastat pe flipchart când lucrați la tablă.
Unde?	Tools > More Tools > On-Screen KeyboardDesktop Tools
Comandă rapidă?	CTRL+K (Windows [™] & Linux [™]) Cmd+K (Mac [®])
Cum?	Apăsați pe tastele de pe ecran pentru a crea text.
Ce puteți personaliza?	Schimbați formatarea, culoarea textului și fontul din Instrumentele de Formatare.
Unde puteți personaliza?	Pe tastatură există opțiuni pentru a afișa o tastatură standard sau extinsă și pentru a alege numărul de taste.
່ ເ Mai multe informații	Mai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Tastatură pentru ecran Lucrul cu acțiuni Referințe > Acțiuni > Acțiuni de comandă

Deschiderea unui flipchart

Aici vă arătăm mai multe moduri de a deschide un flipchart.

Deschidere din Panoul de Control

Când rulați ActivInspire, Panoul de Control se deschide, cu excepția cazului în care ați debifat caseta "Show the dashboard window

on startup". Două modalități de a deschide un flipchart existent din Panoul de Control.

Răsfoire

- 1. Faceți clic pe **Open a flipchart**. Se deschide o casetă de dialog care afișează toate flipcharturile în folderul My Flipcharts.
- 2. Selectați un flipchart din lista din folder sau navigați la un alt folder care conține flipcharts și faceți clic pe **Open**. Flipchartul selectat se deschide în fereastra ActivInspire.

Lista Panoului de Control

Pentru a economisi timp, ActivInspire listează cele mai recente flipcharturi în Panoul de Control. Faceți clic pe unul dintre flipcharturi.

Alte două modalități de a deschide un flipchart

- 1. Din File Menu, selectați **Open**, sau tasați **CTRL+O** (Windows[™] and Linux[™]) sau **Cmd+O** (Mac[®]). Se deschide o casetă de dialog, afișând toate flipcharturile în folderul My Flipcharts.
- 2. Selectați un flipchart din lista din folder sau navigați la un alt folder care conține flipcharturi și faceți clic pe **Open**. Flipchartul selectat se deschide în fereastra ActivInspire.

Printarea unui flipchart

Puteți să imprimați flipchartul și să îl utilizați integral sau parțial ca fișă pentru elevi sau să imprimați orice notiță de pagină pe care ați adăugat-o cu Navigatorul de Notițe.

- Din File Menu, selectați Print sau apăsați CTRL + Shift + P (Windows ™ şi Linux ™) sau Cmd + Shift + P (Mac®). Se deschide caseta de dialog 'Flipchart Print' (prezentată mai jos). Puteți selecta dintr-o serie de opțiuni de imprimare, inclusiv Exportul în PDF.
- 2. Faceți alegerile, apoi faceți clic pe Print.

ActivInspire Studio

ActivInspire Primary

Printer	Include Page Notes	
Page Settings Colour Mode: ③ Colour 〇 Grey Scale	Print Page Notes Only Add page break between notes Add Line After Notes	Printer
Layout Rows I 🔄 Columns I 荣 I Frame Pages 🗌 Show Page Numbers		Colour mode 🧿 Colour 🧔 Grey s
Flipchart Page Range		Rows 1 Columns 1
O Current O Pages Prom To:	Print Print Preview	🔽 Frame pages 📃 Show page nu
Number of Copies: 1 🗇	Save Settings and Exit Export to PDF	 Flipchart page range All
		Current
		O Pages From

Printer	Include page notes
Page Settings	Print page notes only
Colour mode 🧕 Colour 🔅 Grey scale	Add page break between notes
- Layout	Drawline separator
Rows 1 ← Columns 1 ←	
Flipchart page range	
o All	
Current	
🔘 Pages 🛛 Frame	
To:	Print Print Preview
Number of copies 1	Save Settings and Fuit Export to PDE
Flipchart page margin (mm) 5	Cancel







Ce?	Anularea sau refacerea ultimei acțiuni, de exemplu Umplere.
Unde?	 Edit > Undo Edit > Redo
	Main Toolbox
Comandă rapidă?	Anulare: CTRL+Z (Windows [™] & Linux [™]) Cmd+Z (Mac [®]) Refacere: CTRL+Y (Windows [™] & Linux [™]) Cmd+Y (Mac [®])
Cum?	Apăsați repetat pentru a anula sau reface câte acțiuni este necesar.
i ⁺ Mai multe informații	Primii pași cu ActivInspire > Ștergerea elementelor



Ce?	Desenarea și măsurarea liniilor la tablă.
Unde?	Tools > Maths Tools > Ruler
Cum?	Trageți rigla pentru a o prelungi sau scurta, poziționați-o pe pagina unde doriți să desenați sau măsurați, selectați unitățile de măsură ale riglei. Utilizați Stiloul sau Evidențiatorul pentru a desena linii.
Ce puteți personaliza?	Lungimea riglei. Selectați unitățile de măsură pentru marginea inferioară și superioară.
Unde puteți personaliza?	În meniul popup al riglei.
i Mai multe informații	<u>Utilizare Riglă</u> <u>Lucrul cu acțiuni</u> <u>Referințe > Acțiuni > Acțiuni de comandă</u>

Salvarea unui flipchart

După ce ați terminat flipchartul, trebuie să îl salvați.

Aici vă arătăm două modalități de a face acest lucru.

Salvarea unui flipchart cu numele său curent

Apăsați CTRL+S (Windows[™] și Linux[™]), sau Cmd+S (Mac[®]).

- Dacă salvați un flipchart deja denumit, asta este tot ce trebuie să faceți
- Dacă salvați un flipchart nou, se deschide o casetă de dialog de salvare standard, care vă permite să denumiți și să salvați flipchartul. Când a fost salvat, fila Document a flipchartului arată noul nume al flipchartului.

Salvarea unui flipchart cu un nume nou

Poate doriți să utilizați un flipchart ca punct de plecare, apoi să faceți modificări și să salvați diferite versiuni ale acestuia pentru scopuri diferite.

- 1. Din File Menu, selectați Save As...
- 2. Tastați numele flipchartului.
- 3. Faceți clic pe Save. Fila Document arată acum noul nume.

Selectare 🕨 🔊



Ce?	Selectarea și manipularea unuia sau mai multor obiecte de pe flipchart.
Unde?	Tools > Select Main Toolbox
Cum?	Selectați instrumentul, apoi faceți clic pe articol sau trageți cursorul peste unul sau mai multe articole pentru a le selecta ca un grup.
į Mai multe informații	Primii pași cu ActivInspire > Adăugare și manipulare forme > Selectare formă Referinte > Actiuni > Actiuni de comandă



Ce?	Instrumentul Formă deschide accesul la instrumentele de forme, care conțin o gamă predefinită de forme și linii care pot fi adăugate pe pagina flipchart.	
Unde?	 Main Toolbox Main Menu > Insert > Shapes 	
Comandă rapidă?	CTRL+Shift+S (Windows [™] & Linux [™]) Cmd+Shift+S (Mac [®])	
Cum?	Faceți clic pe instrumentul Formă pentru a afișa setul cu instrumentele de forme. În setul de instrumente, faceți clic pe forma (sau linia) specifică pe care doriți să o adăugați în pagină. Mutați cursorul pe pagina în locul în care doriți să desenați forma. Apoi faceți clic și trageți cursorul peste flipchart pentru a adăuga noul obiect de formă la dimensiunea necesară pe pagină.	
Ce puteți personaliza?	Outline	Selectați culoarea conturului din Paleta de Culori sau schimbați culoarea conturului și alte proprietăți din secțiunea Outline a Navigatorului de Obiecte.
	Fill	Selectați culoarea de umplere din Paleta de Culori sau schimbați culoarea de umplere și alte proprietăți din secțiunea Fill a Navigatorului de Obiecte.
Unde puteți personaliza?	 Main Toolbox Property Browser > Fill section 	
i Mai multe informații	Primii pași cu ActivInspire > Adăugare și manipulare forme Modificarea proprietăților obiectelor Referințe > Proprietăți > Proprietăți contur Referinte > Proprietăți > Proprietăți umplere	


Ce?	Desenați pe tablă și lăsați ActivInpire să transforme desenele în forme.					
Unde?	Tools > Shape Recognit Dual Toolbox	Tools > Shape Recognition Dual Toolbox				
Cum?	Nu vă grăbiți, desenați în este cel mai folositor pen	ncet și clar. Funcționează pentru toate tipurile de forme, dar Itru triunghiuri, pătrate și cercuri.				
Ce puteți personaliza?	În setul de Instrumente F	Principale:				
	Pen width Implicit = Linie subțire Modificați grosimea Stiloului cu glisorul sau selectați o grocime implicită pontru o groci procesti					
	Color	Implicit = Negru				
	Schimbați culoarea alegând alta din Paleta de Culori.					
	În secțiunea User Input din Settings:					
	Recognition TimeoutImplicit = 5 Intervalul de timp în secunde înainte ca ActivInspire să înceapă să transforme scrisul în text. Mutați glisorul pentru a modifica timpul, de la 0 la 5 secunde.					
	Fill recognized shapes Implicit. Formele recunoscute sunt automat umplute of altă culoare sau cu aceeași culoare cu a conturului (ved mode mai jos). Formele recunoscute sunt afișate cu culoarea contur dar nu sunt umplute.					
	Fill mode	Se activează doar dacă Fill recognized shapes este selectat.				
	Another Implicit. Umple formele cu altă culoare decât conturul. color					
	Same as the outline	Umple formele cu aceeași culoare ca a conturului.				
	Another color	Apăsați pentru a selecta o culoare de umplere din Paleta de culori.				
Unde puteți personaliza?	Main ToolboxSettings > User Ir	nput				



Fixare în grilă 😰 Ż

Ce?	Aceasta este o opțiune de comutare care, atunci când este activată, forțează obiectele care sunt mutate pe pagină să se alinieze automat la cea mai apropiată parte a grilei.
Unde?	Flipchart Page > Popup Menu > Snap To Grid
Cum?	Această funcție se aplică numai dacă pagina are o grilă care a fost concepută pentru a permite fixarea să se producă. Când este setată, obiectele se vor alinia după grilă după ce le mutați. În majoritatea cazurilor, colțul din stânga jos al obiectul se va alinia la cea mai apropiată intersecție de pe grilă. La obiectele text, baza textului se va fixa în grilă.
1+ Mai multe informații	Mai multe despre ActivInspire > Lucrul cu obiecte > Crearea și editarea grilelor Referințe > Instrumente > Designer grile

Corector	ortografic	abc	0
			~



Blocare acces (Teacher Lock) 🌇

Ce?	Acesta este un instrument de comutare care atunci când este pornit vă permite să împiedicați ca anumite aspecte ale programului să funcționeze.
Unde?	Main Menu > Tools > More Tools > Teacher Lock
Cum?	Faceți clic pe Instrumentul Blocare acces și introduceți parola (implicit 1234).Blocare acces devine activ.Faceți clic din nou pe Instrumentul Blocare acces și introduceți parola pentru a dezactiva funcția.
i ⁺ Mai multe informații	Mai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Blocare Acces

Text T T

Ce?	Vă permite să adăugați sau să editați obiecte text pe paginile flipchart.
Unde?	Main Menu > Tools > Text Main Toolbox
Comandă rapidă?	CTRL+T (Windows [™] & Linux [™]) Cmd+T (Mac [®])
Cum?	Selectați Instrumentul Text, apoi faceți clic pe pagina flipchart pentru a începe un nou obiect text sau faceți clic pe un obiect text existent pentru a reedita acel obiect. În modul de editare text, instrumentele de formatare se deschid în partea de sus a ecranului, oferind o serie de funcții de editare a textului, inclusiv selectarea fontului, dimensiunea, atributele și simbolurile. Pentru a trimite textul din caseta de editare a textului pe pagină, faceți clic în afara casetei sau selectați un alt instrument.
l+ Mai multe informații	Primii pași cu ActivInspire > Adăugarea și formatarea textului



Ce?	Definiți un punct de rotație al paginii, astfel încât să puteți roti obiecte în jurul punctului de origine.
Unde?	Tools > Maths Tools
Cum?	Selectați XY Origin, folosiți Selectare pentru a muta punctul în poziția dorită și faceți clic sau apăsați. Rotiți obiecte în jurul punctului cu Punctul de rotire al obiectului.
i+ Mai multe informații	Mai multe despre ActivInspire > Lucrul la tablă > Utilizare Instrumente Matematice > Setare XY Origin

Primii pași cu ActivInspire

Această secțiune conține informațiile de care aveți nevoie pentru a începe rapid lucrul cu ActivInspire:

- Crearea primului flipchart
- Scrierea pe flipchart
- Adăugarea și formatarea textului
- Adăugarea și manipularea formelor
- Copierea, lipirea și duplicarea obiectelor
- <u>Stergerea elementelor</u>
- Inserarea paginilor
- Inserarea resurselor
- Utilizarea grilelor
- Crearea obiectelor
- <u>Crearea notițelor pe pagină</u>
- Salvarea unui flipchart
- Printarea unui flipchart
- Deschiderea unui flipchart
- Trucuri pentru profesori

Despre resurse

ActivInspire include un set de resurse utile, în cadrul Bibliotecii de resurse.

Biblioteca de resurse conține multe tipuri de resurse, de exemplu activități, forme, obiecte, fundaluri, grile, fișiere grafice, fișiere video, sunete și șabloane.

Există două secțiuni principale în Biblioteca de resurse:

• Utilizați Resursele mele (My Resources) pentru a stoca orice resurse proprii.



• Utilizați Resursele partajate (Shared Resources) **22** pentru a accesa resursele care au fost instalate în ActivInspire.

Utilizați Navigatorul de Resurse 💓 🌆 pentru a organiza folderele Bibliotecii de resurse și conținutul resurselor din foldere.

Puteți personaliza Biblioteca de resurse, adăugând propriile foldere și resurse și eliminându-le pe cele de care nu aveți nevoie.

Puteți, de asemenea, să stocați resursele în alte foldere de pe computer.

Puteți prelua resurse de oriunde de pe computer, iar dacă aveți acces la Internet, puteți descărca resurse de pe Promethean Planet.



Trebuie să vă înregistrați ca membru și să vă conectați, pentru a descărca resurse de la <u>Promethean Planet</u>.

Explorați!

Dacă nu ați explorat încă Biblioteca de resurse, faceți acest lucru acum.

1. Deschideți Navigatorul de Resurse.

În ActivInspire Primary, faceți clic pe butonul **Resource Locations 🔼** de pe rola de film.

- 2. Răsfoiți folderele Resurse partajate. Faceți clic pe simbolurile + și pentru a extinde sau a restrânge folderele afișate.
- 3. Căutați categorii care vă interesează în mod special și explorați-le.



Adăugarea resurselor în flipchart

Procesul de adăugare a resurselor din Biblioteca de resurse într-un flipchart este întotdeauna același, indiferent de tipul de resursă. Aici ne concentrăm pe șabloane, un tip de resursă care poate fi utilizat în mai multe moduri diferite:

- Despre şabloane
- Inserarea unui şablon

Despre șabloane

Unele șabloane sunt concepute pentru a fi utilizate așa cum sunt, în timp altele pot fi utilizate ca punct de plecare pentru propria lucrare. Șabloane sunt de ajutor atunci când trebuie să creați rapid o lecție.

Unele șabloane conțin Notițe de pagină cu sugestii despre modul de utilizare a șablonului. Modul în care utilizați șabloanele depinde în totalitate de dvs.

Puteți vizita oricând Promethean Planet pentru mai multe șabloane

Inserarea unui șablon

Aici vă arătăm câteva modalități rapide de a insera un șablon în flipchart.

Drag & drop

- În Navigatorul de Pagini, faceți clic pe miniatura paginii după care doriți să inserați un şablon de pagină.
- 2. Deschideți **Navigatorul de Resurse** și navigați în folderul Templates (Șabloane).
- Selectați o categorie și vizualizați conținutul acesteia în Navigator. De exemplu, Templates > Dual mode. Această categorie conține șabloane pentru colaborarea cu două ActivPens.
- 4. Faceți clic pe șablonul ales și inserați-l pe pagina cu flipchart cu drag & drop.

Exemplul din dreapta arată un șablon pentru lucrul cu numere în modul Utilizator Dual.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Pentru idei despre cum să utilizați acest șablon, faceți clic pe pictograma Notițe.



După ce adăugați o pagină de activitate sablon, salvați flipchartul.

Apoi, după efectuarea activității, puteți utiliza pictograma **Resetare pagină** originală salvată.



pentru a restabili pagina activității la starea

Din Insert Meniu

1. În Navigatorul de Pagini, faceți clic pe miniatura paginii după care doriți să inserați un șablon de pagină.

- Din Insert Menu, selectați Page > și una dintre categoriile disponibile, de exemplu, Templates > Dual mode. Sau
- Din Insert Menu, selectați Page > More Page Templates. Folderul Resurse partajate se deschide în Navigatorul de Resurse.
- 4. Faceți clic pe folderul Shared Page Templates și vedeți miniaturile șabloanelor disponibile.
- 5. Trageți șablonul ales pe pagina flipchart sau faceți dublu clic pe miniatură pentru a-l adăuga în pagină.

Importul și exportul pachetelor de resurse

Aici vă vom arăta cum să importați și să exportați pachete de resurse.

Importul pachetelor de resurse

Puteți importa pachete de resurse în Resursele mele sau Resurse partajate.

- 1. Din File Menu, selectați Import > Resource Pack To My Resources sau Resource Pack To Shared Resources. Se deschide o casetă de dialog.
- 2. Căutați unde se află pachetul de resurse.
- 3. Selectați pachetul de resurse și faceți clic pe Open.

Exportul pachetelor de resurse

Orice folder de resurse poate deveni un pachet de resurse.

- 1. În Navigatorul de Resurse, selectați folderul de resurse pe care doriți să îl exportați.
- Faceți clic dreapta și selectați Export to Resource Pack sau

Din meniul popup, selectați Export to Resource Pack. Se deschide o casetă de dialog.

- 3. Răsfoiți unde doriți să exportați folderul.
- 4. Tastați un nume pentru pachetul de resurse.
- 5. Faceți clic pe Save. Dacă există deja un pachet de resurse cu același nume în locația aleasă, ActivInspire vă solicită să:
 - Overwrite suprascrieți pachetul de resurse existent
 - Extend extindeți pachetul de resurse
 - Abort renunțați la acțiune.

Lucrul cu propriile materiale

Recunoaștem că materialele didactice vin în mai multe formate diferite. Fiecare are propriile sale moduri de a crea și de a prezenta informațiile și ActivInspire acceptă multe formate comune.

Puteți:

- Insera imagini și text în flipcharturi din alte aplicații care rulează pe același computer, cu drag & drop.
- Importa fișiere din alte aplicații, de exemplu SMART Notebook și Microsoft PowerPoint. Pentru detalii, vedeți Importul și exportul fișierelor.
- Naviga la resursele dvs. existente cu Navigatorul de Resurse.
- Deschide flipcharturi (.flp) create cu versiunile anterioare ale software-ului Promethean (Activstudio sau Activprimary versiunile 2 și 3.



Promethean, acesta salvează flipcharturile într-un format (.flipchart) care este incompatibil cu versiunile anterioare ale software-ului. Odată ce salvați aceste flipcharturi în ActivInspire, nu le puteți deschide în Activprimary sau Activstudio.

Dacă flipcharturile conțin acțiuni, verificați dacă acestea funcționează conform așteptărilor. Dacă nu, vedeți <u>Referințe > Acțiuni > Rezumatul diferențelor</u>, unde descriem diferențele dintre acțiunile create în ActivInspire și versiunile anterioare ale software-ului Promethean.

Publicarea flipcharturilor

Utilizați Flipchart Publisher pentru a crea o versiune protejată a flipchartului dvs., interzicând anumite funcții de editare. Puteți apoi distribui flipchartul protejat care împiedică utilizatorul să copieze, să imprime sau să utilizeze Camera.



Salvați o copie a flipchartului într-un loc cunoscut înainte de a-l publica. Când este publicat, orice restricții ați setat pentru utilizatori, se vor aplica și dvs.

Oferiți informații despre editor și limitați ceea ce pot face utilizatorii cu flipchartul.

Două modalități de a deschide Flipchart Publisher

Din setul de Instrumente Principale

- 1. Faceți clic pe pictograma Main Menu 🖹
- 2. Selectați Publish...

Din File Menu

- 1. Din File Menu selectați Publish... Se deschide caseta de dialog "Flipchart Publisher".
- 2. Introduceți informațiile editorului, după caz. Aceste informații sunt pentru propria dvs. utilizare și nu vor fi vizibile pentru utilizatori.
- 3. Selectați sau deselectați restricțiile după caz, apoi efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe Cancel pentru a închide caseta de dialog fără a salva.
 - Faceți clic pe Save Details pentru a salva alegerile fără publicare.
 - Faceți clic pe **Publish**... pentru a vă implementa opțiunile și pentru a publica flipchartul în altă locație.

Pentru mai multe informații, consultați Opțiunile Flipchart Publisher

Adăugare imagini

Aici enumerăm tipurile de imagini pe care le puteți utiliza și vă vom arăta cum să le adăugați:

- Ce fișiere grafice puteți utiliza?
- Adăugare imagine din Biblioteca de resurse
- Adăugare imagine din altă parte

Ce fisiere grafice puteți utiliza?

Puteți adăuga imagini cu aceste extensii de fișier în flipcharturi, .jpg, .gif, .bmp, .tif, .png și .wmf (numai pentru computerele Windows). Orice alte formate nu sunt acceptate.

Adăugare imagine din Biblioteca de resurse

1. Deschideți Navigatorul de Resurse 🏾 🎬



- În panoul superior al Navigatorului, răsfoiți prin Resursele partajate până când găsiți categoria dorită.
- 3. Deschideți folderul și răsfoiți conținutul acestuia în panoul de jos al Navigatorului de Resurse.
- 4. Faceți dublu clic pe imagine sau inserați-o pe pagina cu flipchart, cu drag & drop.

Adăugare imagine din altă parte

- Din Insert Menu, selectați Media. Se deschide caseta de dialog "Choose media to insert".
- 2. Navigați la folderul care conține fișierul. Acesta poate fi pe computerul sau în rețea.
- 3. Faceți dublu clic pe fișier sau faceți clic pe fișier, apoi faceți clic pe Open.



De asemenea, puteți crea propriile capturi la tablă cu Camera. Pentru mai multe informații, vedeți Utilizare Cameră.



Transformarea obiectelor

Selectarea obiectelor

Faceți clic pentru a selecta obiecte când cursorul **Object** 👎



arată că obiectul se află în raza de acțiune.

Faceți clic și trageți în diagonală - un dreptunghi gri indică zona de selecție. Orice obiect atins de zona de selecție este selectat. Faceți clic în Navigatorul de Proprietăți.

Mutarea obiectelor

Faceți clic și trageți obiectul sau trageți-l cu Punctul pentru mutarea liberă a obiectului pentru a nu sta direct în fața tablei 🛛 🗙 🚓



Faceți clic și trageți Punctele de redimensionare pentru a redimensiona obiectele.

Utilizați punctul din dreapta jos pentru a transforma obiecte cu o scalare uniformă. Asta înseamnă păstrarea proporțiilor originale. Redimensionarea cu alte puncte va schimba proporțiile și va produce un obiect distorsionat.

Dacă distorsionați un obiect din greșeală, faceți clic dreapta pe obiect și afișați Navigatorul de Proprietăți. Scala Factor X și Y arată scalarea precisă. Setați-le la fel pentru scalarea proporțională. Setați ambele la 1 pentru a reveni la dimensiunile originale.

Meniul popup Editare obiect are instrumente de transformare convenabile (de mai jos) care pot fi adăugate ca parte a unui profil.



Increase / Decrease Object Size: dimensiunea obiectului este mărită sau scăzută cu 10%.
Original Size: obiectul este restabilit la dimensiunea originală.
Best Fit to Width: dacă lățimea unui obiect este distorsionată, înălțimea crește proporțional.
Best Fit to Height: dacă înălțimea unui obiect este distorsionată, lățimea crește proporțional.
Best Fit to Page: dimensiunea obiectului este mărită proporțional la maximul pentru pagină.
Mirror in X / Y Axis: obiectul este reflectat de-a lungul axei X sau Y.
Flip in X / Y Axis: obiectul este reflectat și duplicat de-a lungul axei X sau Y.

Opțiunile de aliniere (Align) sunt afișate grafic în meniu.

Importul fișierelor

În această secțiune, vă vom arăta cum să importați fișiere care au fost create cu alte programe.

Puteți importa următoarele tipuri de fișiere:

- Fișiere PowerPoint® ca obiecte sau ca imagini
- Fișiere XML ExamView®
- Fișiere IMS® QTI XML
- Fișiere SMART® Notebook
- Articole din galeria SMART®

Pentru detalii despre cum să importați pachete de resurse, consultați Importul și exportul pachetelor de resurse.

Importul fișierelor din PowerPoint®

Puteți alege să importați fișierele PowerPoint:

- Ca obiecte, ceea ce înseamnă că elementele din prezentarea PowerPoint devin obiecte individuale pe fiecare pagină a flipchartului, astfel încât să le puteți edita, de exemplu, cu Instrumentul de Text.
- Ca imagini, ceea ce înseamnă că fiecare diapozitiv al prezentării PowerPoint este importat ca o singură imagine care umple o
 pagină flipchart întreagă.

Importul fișierelor PowerPoint ca obiecte

- În Panoul de Control, faceți clic pe Import from Powerpoint... sau din File Menu, selectați Import > Powerpoint® as objects. Se deschide caseta de dialog "Select a Powerpoint® File"
- Navigați la folderul care conține fișierul pe care doriți să îl importați și selectați-l.
- Faceți clic pe **Open**. O bară de progres indică modul în care importul progresează și se închide la finalizare.

ActivInspire importă fișierul selectat într-un flipchart nou "Untitled".

După finalizarea importului, puteți selecta și manipula obiectele importate ca orice alte obiecte.

Importul	fișierelor	PowerPoint	ca imagini
----------	------------	-------------------	------------

Din File Menu, selectați Import > Powerpoint® as images.

Procesul de import este exact același ca și pentru obiecte,	, de mai sus, doa	ar rezultatul este dife	erit. Fiecare diapozitiv	PowerPoint
este importat ca o singură imagine pe fiecare pagină flipch	iart.			

Select a Power	point® File					? 🗙
Look in:	C Flipcharts		~	a o 🕫		
My Recent Documents Desktop My Documents My Documents	Activote pre	sentation				
	File name:	Activote presentatio	n		-	Open
My Network	Files of type:	Powerpoint Files (".p	opt")		-	Cancel

Importul altor tipuri de fișiere

1.Din File Menu, selectați una dintre următoarele:

- Import > ExamView® XML file sau
- Import > IMS® QTI XML file sau
- Import > SMART® Notebook File v8, v9, v9.5, v10 sau
- Import > SMART® Gallery File.
- 2. O casetă de dialog pentru operațiunea de import aleasă se deschide.
- 3. Navigați la folderul care conține fișierul pe care doriți să îl importați și selectați-l.
- Faceți clic pe **Open**. O bară de progres indică modul în care importul progresează și se închide la finalizare.

ActivInspire importă fișierul selectat într-un fișier flipchart cu același nume ca fișierul original. De exemplu, "Question Types Test", așa cum este prezentat în partea dreaptă.

După finalizarea importului, puteți selecta și manipula obiectele importate cum orice alte obiecte.

Select the Exan	Niew® XML f	ile to be impor	ted			? 🗙
Look in:	Examview		*	a 🔉 🕽	P 🔤 •	
My Recent Documents Desktop My Documents My Computer	examview mages more 1 v4 more 2 v4 more 2 v4 more 3 v5 more 4 v5 Question Ty	pes Test				
	File name:	Question Type	s Test		~	Open
My Network	Files of type:	".sml			-	Cancel

Exportul fișierelor

Din ActivInspire puteți exporta:

- Flipcharturile în format PDF. Pentru detalii, vedeți Printarea unui flipchart.
- O pagină flipchart ca fișier grafic.
- Rezultatele votului în Microsoft Excel®.

Exportul unei pagini ca fișier grafic

- 1. Faceți clic dreapta pe o parte goală a paginii pe care doriți să o exportați.
- 2. Din meniu selectați Export Page. Se deschide caseta de dialog "Export Page".
- 3. Navigați la folderul în care doriți să salvați fișierul.
- 4. Selectați un tip de fișier (Bitmap, JPEG, PNG sau TIF).
- 5. Tastați un nume de fișier.
- 6. Faceți clic pe Save.

Ceas



Setări	Opțiuni				
Analog					
Clock numbers	 Implicit = Afişează numerele pe ecranul ceasului. Afişează blocuri colorate pe ecranul ceasului. 				
Second hand	 Implicit = Afişează a doua limbă a ceasului. Afişează doar limbile pentru oră și minute. 				
Digital					
24 Hour	 Afişează ceas cu afişaj 24 de ore. Implicit = Afişează ceas cu afişaj 12 ore. 				
Seconds	 Implicit = Afişează numărătoarea secundelor. Afişează doar ora și minutele. 				
Show AM/PM	 Afişează ceas cu afişaj 12 ore cu AM sau PM expuse. Implicit = Nu afişa AM/PM. 				
Show date	 Implicit = Afişează data curentă sub timp. Afişează doar timpul. 				

Modul Design



Setări	Opțiuni
Allow locked objects to be edited	 Implicit = Elimină toate proprietățile de blocare pentru a permite mutarea liberă și editarea obiectelor. Nu permite.
Show hidden objects	 Implicit = Face toate obiectele vizibile. Nu arată obiectele ascunse.
Highlight actions	 Implicit = Evidențiază acțiunile cu un pătrat roșu în Modul Design. Nu evidențiază acțiunile.
Disable Actions and Drag a Copy	 Implicit = Oprește orice acțiune și dezactivează opțiunea de duplicare a unui obiect prin apăsare și glisare în Modul Design. Menține acțiunile și opțiunea de duplicare activată.
Disable object restrictions	 Implicit = Oprește orice restricție de obiect în Modul Design ca să puteți muta liber obiectele. Păstrează active restricțiile de obiecte.
Disable blocker objects	 Implicit = Oprește setările restricției de blocare a obiectelor Nu dezactivează blocarea obiectelor.
Disable grid snapping	 Implicit = Elimină proprietățile de fixare în grilă setate pentru obiecte pentru a permite mișcarea liberă a obiectelor. Păstrează proprietățile de fixare în grilă.
Disable desktop interaction	 Implicit = Dezactivează adnotarea pe desktop și instrumentele desktop. Nu dezactivează interacțiunea desktop.
Show Design Mode Tooltip Hints	 ✓ Implicit = Arată indiciile. ✓ Nu arată indiciile.

Efecte

Pentru detalii despre accesarea Setărilor, vedeți <u>Choosing application settings</u>.

Setări	Opțiuni
Reflector	
Border width	Crește sau scade lățimea marginii din jurul zonei reflectorului. Intervalul este de la 0 la 20 pixeli. Implicit = 15
Border color	Culoarea marginii din jurul reflectorului. Implicit = albastru
Background color	Culoarea zonei din afara reflectorului. Implicit = negru
Translucent border	 Implicit = Face marginea reflectorului translucidă. Conferă marginii reflectorului o culoare solidă.
Translucent screen	 Face ecranul reflectorului (zona întunecată care acoperă flipchartul sau fereastra desktop) translucidă. Implicit = Face ecranul reflectorului opac.
Right click captures image	 Implicit = Lipește o imagine a zonei reflectorului pe pagina flipchart curentă când faceți clic dreapta în timp ce reflectorul este activat. Clic dreapta nu capturează zona reflectorului.
Dezvăluitor	
Color	Culoarea jaluzelei Dezvăluitorului. Implicit = negru
Animation Speed	Viteza cu care obiectele ascunse vor fi dezvăluite când folosiți dispozitivul ActionRemote. Intervalul este de la 1 la 20 secunde. Implicit = 15

Flipchart

Setări	Opțiuni
Create desktop flipchart on launch	Creează un flipchart desktop când porniți ActivInspire
	Implicit = Nu creează un flipchart dektop la pornire.
World color	Culoarea fundalului flipchartului desktop, în spatele paginii flipchart.
	Implicit = albastru
Default page scale	Scalarea implicită a paginii când creați un flipchart nou sau deschideți un flipchart existent:
	• Implicit = Best Fit
	Width Fit (potrivire în lățime)
	Height Fit (potrivire în înălțime)
	• 25%
	• 50%
	• 100%
	• 150%
	• 200%
	• 400%
	• 800%
	Original Scale (scalare originală)
	Trebuie să reporniți ActivInspire pentru a activa setarea după modificări.
Default page size	Dimensiunea implicită a paginii când creați un flipchart nou sau deschideți un flipchart existent:
	Screen Size (dimensiunea ecranului)
	• Implicit = 1024 * 768
	• 1152 * 864
	• 1280 * 1024
	Custom (=personalizată)
Default Page color	Activă doar dacă setați fundalul implicit să fie o culoare.
	Implicit = alb
Show flipchart summary when saving	Deschide o fereastră pentru a introduce informații despre flipchart când salvați.

Obiecte Flipchart



Setări	Opțiuni
High-quality rendering	 Implicit = Îmbunătățește rezoluția obiectelor. Poate face computerele mai vechi să funcționeze mai greu. Desenează obiecte cu rezoluție mai scăzută. Poate face marginile să arate inegale.
High-quality rendering when annotating	 Îmbunătățește aspectul marginilor liniilor și obiectelor, inclusiv adnotările cu mâna liberă. Poate face computerele mai vechi să funcționeze mai greu. Implicit = Desenează adnotări cu rezoluție mai scăzută.
Container center tolerance	Dacă folosiți containere cu opțiunea de potrivire a centrelor, puteți specifica cât de precisă trebuie să fie alinierea centrelor obiectelor pentru a fi conținute. Cu cât este mai mic numărul de pixeli, cu atât este mai mare acuratețea necesară în alinierea centrelor obiectelor. Implicit = 10
Show pickup handles when dragging objects from Library	 Implicit = Activează Instrumentul de Selectare și afișează Punctele de mutare ale elementelor trase din Biblioteca de resurse Nu activează Instrumentul de Selectare.
Show pickup rectangle	 Implicit = Afişează un dreptunghi în jurul obiectelor selectate. Nu afişează un dreptunghi.
Add Timestamp to all new pages created	 Marchează data și timpul pe toate paginile noi flipchart. Implicit = Nu adaugă o marcă temporală.
Automatic annotation grouping	 Grupează automat adnotările ca un singur obiect. Tratează adnotările ca obiecte individuale.
Biblioteca de resurse	
Default resource library	Locația bibliotecii de resurse care este afișată în Navigatorul de Resurse. • Implicit = Shared Resources • My Resources • Alta
Resource items retain transparency	Implicit = Obiectele transparente îşi menţin transparenţa originală când sunt trase pe o pagină flipchart din biblioteca.

	de resurse.
View Mode	Structura conținutului din biblioteca de resurse. • Implicit = listă • Grid (grilă)
Thumbnail Size	 Dimensiunea miniaturilor afişate în Biblioteca de resurse. Implicit = mari Small (mici)

i+

Limbă

Setări	Opțiuni
Application language	Afișează ActivInspire în limba implicită a computerului. Puteți alege o altă limbă din meniul drop-down, dacă computerul suportă mai multe setări regionale.

Sistem de Răspuns din partea Elevilor



Setări	Opțiuni	
Sondaj Rapid (ExpressPoll)		
Question timeout	Timpul alocat pentru a răspunde la o întrebare. Setarea unui timp implicit restricționează timpul disponibil pentru vot. Dacă nu setați un timp implicit, votul va continua până când toți utilizatorii vor răspunde sau până apăsați pe Stop Vote.	
Apply timeout to prepared questions	 Aplică intervalul de timp de mai sus pentru întrebările pregătite. Implicit = Nu aplică intervalul de timp 	
Append question to current flipchart	 Adaugă întrebarea la sfârșitul flipchartului curent, pe o pagină nouă. Implicit = Nu adaugă întrebarea. 	
ActiVote		
Allow users to modify their response	 Permite utilizatorilor să își modifice întrebările în intervalul de timp setat. La expirarea timpului, răspunsurile ulterioare sunt ignorate. Implicit = Nu permite utilizatorilor să își modifice răspunsul. 	
Răspunsuri		
Show results after vote	 Implicit = Afişează rezultatele pe tablă la încheierea votului. Nu afişează rezultatele. 	
Automatic page advance	 Trece automat la pagina următoare după înregistrarea voturilor. Implicit = Nu trece automat la pagina următoare. 	
Anonymous mode	 Afişează anonim rezultatele votului. Implicit = Afişează rezultatele pe dispozitiv sau pe nume. 	

Multimedia

l⁺

Setări	Opțiuni
Show sound controller	 Implicit = Arată Consola de sunet când este redat un fişier de sunet; anulează alte setări dinamice. Ascunde Consola de sunet în timpul redării.
Show controls for flash	 Implicit = Arată comenzile când sunt redate fişiere Flash®. Anulează setările dinamice. Nu arată comenzile pentru fişiere Flash®.
Show frame capture button	 Implicit = Arată butonul de captură a cadrelor pentru imagini statice din video-uri și fișiere Flash. Nu arată butonul de captură a cadrelor.
Force overlay mode for flash	 Vă permite să adnotați peste fișierele Flash. Implicit = Nu vă permite să adnotați peste fișierele Flash.

i+

Setări online

Setări	Opțiuni
Web Links	
Home URL	Website-ul care este afișat când deschideți browserul de Internet din ActivInspire.
Web update	
URL	Website-ul cu care comunică ActivInspire când faceți clic pe Check for Updates din Panoul de Control.
Proxy settings	
Proxy server name	Numele și numărul portului HTTP a serverului proxy.
HTTP port number	Administratorul de sistem sau furnizorul de servicii vă va da aceste informații.
Username	Utilizatorul și parola necesare pentru a accesa serverul, nu pentru a accesa Biblioteca de resurse online.
Password	Administratorul de sistem sau furnizorul de servicii vă va da aceste informații.

Profiluri și resurse

👎 Pentru detalii despre accesarea Setărilor, vedeți <u>Alegerea setărilor aplicațiilor</u>.

ActivInspire stochează profiluri, șabloane și alte fișiere în folderele implicite afișate în tabelul următor. Puteți copia sau muta fișierele în alte foldere dacă doriți, și modifica setarea corespunzătoare, astfel încât ActivInspire să poată accesa fișierele în noua lor locație.



Când schimbați locațiile implicite din "Profile and Resources", pur și simplu îi indicați lui ActivInspire să caute fișiere într-o locație nouă. Fișierele în sine nu se mișcă. Copiați fișierele în noua locație înainte să schimbați locația în ActivInspire. Pentru informații despre copierea sau mutarea fișierelor, consultați documentația sistemului de operare.

Setări	Opțiuni	
Use default profile path	 Implicit = Accesează profilurile în locația arătată mai jos. Accesează profilurile în altă locație. 	
Profile stored in		
Windows	My Resources\My Profiles	
Мас	My Resources/My Profiles	
Linux	Wy Resources/Wy Fromes	
Use default 'My Resources' path	 Implicit = Accesează My Resources în locația arătată mai jos. Accesează My Resources în altă locație. 	
My resources files in		
Windows XP	Documents and Settings\username\My Documents\Activ Software\ActivInspire\My Resources	
Windows Vista	Users\username\Document\ Activ Software\ActivInspire\My Resources	
Мас	/Users/username/Documents/Activ Software/ActivInspire	
Linux	/home/username/Documents/Activ Software/ActivInspire	
Use default 'Shared Resources' path	 Implicit = Accesează Shared Resources în locația arătată mai jos. Accesează Shared Resources în altă locație. 	
Shared resources files in		
Windows XP	Documents and Settings\All Users\Documents\Activ Software\ActivInspire	
Windows Vista	\Users\Public\Documents\ Activ Software\ActivInspire	

Мас	/Users/shared/Promethean/Activ Software/ActivInspire	
Linux	/var/Promethean/Inspire/Shared Resources	
Use default page template path	 Implicit = Accesează șabloanele de pagină în locația arătată mai jos. Accesează șabloanele de pagină în altă locație. 	
Page template files in		
Windows	Shared Resources\Activities and templates	
Мас	Shared Resources/ Activities and templates	
Linux		
Use default question page path	 Implicit = Accesează paginile de întrebări în locația arătată mai jos. Accesează paginile de întrebări în altă locație. 	
Question page files in		
Windows	Shared Resources\FlipchartPages\Activities and templates\Templates (learner response)\	
Мас	Shared Resources/FlipchartPages/Templates (learner response)/	
Linux		

Corector ortografic



Setări	Opțiuni
Highlight misspelled words	Evidențiază cuvintele scrise greşit imediat ce au fost adăugate pe flipchart.
	Implicit = Nu evidențiază
Ignore capitalized words	Ignoră cuvintele cu inițială majusculă în timpul verificării ortografice.
	Implicit = Nu ignoră.
Ignore words in UPPERCASE	 Ignoră cuvintele scrise cu majuscule în timpul verificării ortografice. Implicit = Nu ignoră.
Ignore words that contain numbers	 Ignoră cuvintele care conțin numere în timpul verificării ortografice. Implicit = Nu ignoră.
Ignore words in mixed case	 Ignoră cuvintele care conțin și majuscule și minuscule în timpul verificării ortografice Implicit = Nu ignoră.
Ignore internet addresses	 Ignoră adresele de Internet în timpul verificării ortografice. Implicit = Nu ignoră.
Report repeated words	Implicit = Anunță cuvintele care se repetă în timpul verificării ortografice.
	Nu raportează cuvintele care se repetă.
Edit user dictionary	Deschide dicționarul utilizatorului pentru limba selectată curent (vedeți mai jos) într-un editor de text.
Dictionary language	Limba folosită pentru verificare ortografică, selectată din meniul drop-down. Implicit = Limba din sistemul de operare al computerului.

Input utilizator

i⁺

Setări	Opțiuni
Tastatură	
Use keyboard supplied with operating system	 Folosește tastatura furnizată de sistemul de operare. Implicit = Folosește tastatura flotantă furnizată de ActivInspire.
Use keyboard specified by user	Vă permite să selectați o altă tastatură.
Automatically show keyboard with text objects	 Afişează tastatura flotantă când editați obiecte de text. Implicit = Nu afişează tastatura.
Automatically show keyboard when saving files	 Afişează tastatura când salvați un flipchart. Aceasta este folositoare când lucrați la tablă și vreți să tastați rapid un nume de fișier fără să vă întoarceți la computer. Implicit = Nu afișează tastatura.
Instrumente de recunoaștere	
Recognition Timeout (seconds)	Interval de timp pentru recunoașterea scrisului de mână și a formelor. Interval = 1- 5 secunde Implicit = 5
Fill recognized shapes	 Umple formele cu culoare când sunt recunoscute. Implicit = Nu umple formele recunoscute.
Fill mode	Activ doar dacă "Fill recognized shape" este selectat. Selectați din meniul drop-down: • Same as outline (aceași culoare cu conturul) • Another color (altă culoare) (vedeți mai jos)
Another color	Activ doar dacă "Another color" este selectat. Faceți clic pe casetă pentru a alege o culoare.
Handwriting Recognition Language	Limba folosită pentru recunoașterea scrisului de mână, selectată din meniul drop-down. Implicit = Limba sistemului de operare al computerului.
Proprietăți de identificare

Proprietate	Opțiune	Descriere
Name		ActivInspire alocă nume implicite pentru obiectele flipchart, de exemplu, Shape 1, Shape 2. Puteți selecta și schimba numele implicit.
Keywords		 Unul sau mai multe cuvinte care identifică obiectul. Două modalități de a introduce cuvinte cheie: Faceți clic pe caseta Keywords și începeți să tastați. Separați cuvintele cheie individuale cu un spațiu. Faceți clic pe pictograma Editor de cuvinte cheie [], faceți clic pe Add și începeți să tastați. Folosiți Editor de cuvinte cheie pentru a adăuga, muta și elimina cuvinte cheie. Utilizați cuvinte cheie cu containere. Dacă setați un container astfel încât să poată conține un obiect cu un anumit cuvânt cheie, de exemplu, "animal", orice obiect cu cuvântul cheie "animal" poate să fie conținut de acel container.
Description		Se aplică numai paginilor. Vă permite să includeți instrucțiuni sau comentarii despre o anumită pagină în zona de descriere. Aceasta poate fi utilizată pentru a descrie modul în care a fost configurată pagina, de exemplu, dacă partajați pagini cu colegi profesori și ați creat câteva proprietăți complexe ale obiectelor sau acțiunilor.
Question Tag		 O întrebare cu mai multe răspunsuri produsă cu Expertul în întrebări sau ExpressPoll are trei tipuri de obiecte text: Cu Question Option Etichete Label Numerele etichetelor vă permit să vedeți perechile de răspunsuri / opțiuni - acest lucru vă poate fi util atunci când editați și reformatați textul sau mutați răspunsurile. Dacă ați nominalizat un răspuns corect cu Expertul în întrebări, aceste informații sunt conținute în cadrul etichetei "Label". Când răspunsul corespunzător este returnat de utilizatori, este evidențiat verde în afișarea rezultatelor. Nominalizați un nou răspuns corect plasându-l lângă obiectul cu numărul de "Label" corespunzător. Nu puteți genera o întrebare și începe un vot aplicând etichete textului introdus în afara Expertului pentru întrebări sau ExpressPoll.
	None	Implicit
	Question	Alocat la textul întrebării.
	Option 1	Asociat cu text etichetat Label 1 (afișat ca răspuns A sau 1)
	Option 2	Asociat cu text etichetat Label 2 (afișat ca răspuns A sau 2)

Option 3	Asociat cu text etichetat Label 3 (afișat ca răspuns A sau 3)
Option 4	Asociat cu text etichetat Label 4 (afișat ca răspuns A sau 4)
Option 5	Asociat cu text etichetat Label 5 (afișat ca răspuns A sau 5)
Option 6	Asociat cu text etichetat Label 6 (afișat ca răspuns A sau 6)
Label 1	Numerele opțiunilor și ale etichetelor trebuie să se potrivească, pentru ca răspunsurile să corect interpretate
Label 2	
Label 3	Dacă mutați o opțiune sau o etichetă, veți observa schimbările.
Label 4	
Label 5	
Label 6	

Proprietăți container

Proprietate	Opțiune	Descriere
Can Contain	Nothing	Implicit Nu este aplicată nicio setare de container
	Anything	Orice obiect plasat deasupra este recunoscut.
	Specific Object	Alegeți un obiect specific pentru a fi recunoscut de container.
	Keywords	Containerul recunoaște orice resursă care are cuvintele cheie pe care le specificați.
Contain Object		Activ doar dacă "Can Contain" este setat la "Specific Object" (vedeți mai sus).
		Selectați obiectul din caseta de dialog "Select Object".
Contain Words		Activ doar dacă "Can Contain" este setat la "Keywords" (vedeți mai sus). Tastați cuvintele cheie pe care le poate recunoaște containerul.
Contain Rule		
	Centers Must Match	Centrul conținutului trebuie să fie plasat pe centrul containerului pentru a recunoaște conținutul. Folositor când conținutul este mai mare decât containerul.
	Completely Contained	Conținutul trebuie să se potrivească în interiorul containerului.
Reward	False	Implicit.
Sound		Setați pe "True" să se redea un sunet când un obiect este conținut corect.
Reward Sound		Activ doar dacă "Reward Sound" este setat la "True" (vedeți mai sus).
Location		Se deschide caseta de dialog "Select a sound" pentru a putea căuta și selecta un sunet.
Return if not Contained	False	Implicit
		Restabilește obiectul la poziția sa inițială pe pagina flipchart dacă este setat la "True".

Proprietăți restricții

Proprietate	Opțiune	Descriere
Can Block	False	Implicit
	True	Obiectul se poate bloca.
Can Snap	False	Implicit
	True	Obiectul se poate fixa.
Snap Point x		Punct pe axa X la care obiectul se poate fixa.
Snap Point y		Punct pe axa Y la care obiectul se poate fixa.
Snap To	Center	Implicit. Obiectul se fixează de mijloc.
	Other Place	Obiectul se fixează de alt loc pe care îl puteți defini.
	Other Object	Obiectul se poate fixa de alt obiect.
	First Text Line	Obiectul se poate fixa de prima linie de text.
	Specific Point	Obiectul se poate fixa de un punct specific.
	Top Left	Obiectul se poate fixa de partea din stânga sus.
	Тор	Obiectul se poate fixa de partea de sus.
	Top Right	Obiectul se poate fixa de partea din dreapta sus.
	Left	Obiectul se poate fixa de partea din stânga.
	Right	Obiectul se poate fixa de partea din dreapta.
	Bottom Left	Obiectul se poate fixa de partea din stânga jos.
	Bottom	Obiectul se poate fixa de partea de jos
	Bottom Right	Obiectul se poate fixa de partea de dreapta jos.
Can Move	Freely	Implicit. Obiectul poate fi mutat oriunde pe pagina flipchart.
	Vertically	Obiectul se poate mișca doar vertical.
	Horizontally	Obiectul se poate mișca doar orizontal.

	Along path	Obiectul se poate mișca doar de-a lungul traseului stabilit.
	No	Obiectul nu se poate mișca.
Move Path		Activ doar dacă "Can Move" este setat la "Along path" (vedeți mai sus). Selectați traseul din caseta de dialog "Select Object"
Can Size	Freely	Implicit
	None	Obiectul nu poate fi redimensionat.

Meniuri și meniuri popup

Această secțiune enumeră și descrie succint instrumentele și funcțiile disponibile în fiecare Meniu și Meniu Popup din ActivInspire:

- Bara de meniu
- Meniuri popup
- Puncte de acțiuni și redimensionare

Sondaj Rapid (ExpressPoll) 🎯 🧐

Ce?	Puneți elevilor o întrebare rapidă și afișați rezultatele instantaneu.	
Unde?	 Tools > ExpressPoll Main Toolbox Desktop Tools 	
Comandă rapidă?	F3	
Cum?	Selectați un tip de întrebare și opțiuni din Roata Minunilor de votare.	
Ce puteți personaliza?	Question timeout	Specifică timpul disponibil pentru răspuns.
	Apply timeout to prepared questions	Comutator
	Append question to current flipchart	Comutator
Unde puteți personaliza?	Settings > Learner Response System	
រំ Mai multe informații	<u>Folosirea Sistemelor de Răspuns p</u> entru Elevi Setări > Sistem de Răspuns Lucrul cu acțiuni <u>Acțiuni > Acțiuni de votar</u> e	

Informații importante pentru utilizatorii Activstudio și Activprimary

Rezumatul diferențelor

ActivInspire a fost optimizat pentru a funcționa pe computerele Windows ™, Mac® și Linux ™. Flipcharturile produse cu Activstudio și Activprimary 3.n ar trebui să se deschidă în ActivInspire, pe oricare dintre aceste platforme. În plus, ActivInspire este integrat pentru a suporta dispozitivele care anterior aveau nevoie de software separat.

Cu toate acestea, ca urmare a optimizării, unele obiecte flipchart cu acțiuni asociate anterior își pot pierde acțiunea atunci când deschideți flipchartul în ActivInspire.

Dacă se întâmplă acest lucru, puteți atribui o altă acțiune adecvată sau șterge obiectul.

Următoarele secțiuni listează diferențele dintre acțiunile din Activstudio și Activprimary 3.n și ActivInspire:

- Incompatibile
- Înlocuite
- Compatibile cu diferențe

Incompatibile

Aceste acțiuni nu funcționează în ActivInspire:

Export Page	Fraction Creator	Powerpoint Convertor	Link Library
Power Tools	Export to ppt	Export to ppt obj	Export to doc
Export to pdf	Export to html	Export to swf	Export Results to Text
Export Wizard	Activity Wizard	Activcataloger	Annotation Upgrader
Open My Notes and Pointers	Open Shared Notes and Pointers	Open Other Notes and Pointers	Export to QuickTime (Mac)
Export to picture slides (Mac)	Export to Applescript (Mac)	Activmarker	Clipboard Tickertape
Open My Tickertapes	Open Shared Tickertapes	Open Other Tickertapes	Resource Library Small Thumbnails
Resource Library Large Thumbnails	Page Select Small	Page Select Medium	Page Select Large

Înlocuite

Aceste acțiuni nu funcționează în ActivInspire pentru că au fost înlocuite cu alte acțiuni. Vă recomandăm să citiți notițele și să salvați flipchartul în noul format .flipchart cu File > Save As.... Apoi încercați să adăugați alte acțiuni și să le încercați înainte de a folosi flipchartul în clasă. Vedeți coloana Notițe pentru sugestii.

Acțiune

Notiță

Recognition Toolbox	Alegeți dintre Recunoaștere scris de mână (Handwriting Recognition) 🧭 și Recunoaștere formă (Shape Recognition). <u>४</u>
Flipchart Recorder	Folosiți Înregistrare ecran (Screen Recorder)
Update Thumbnails	Miniaturile sunt actualizate automat în Navigator.
Embed File Actions	Alegeți dintre Inserare legătură fișier (Insert Link to File) și Inserare media din fișier (Insert Media from File)
Resource Manager	În ActivInspire, administrați resursele cu Navigatorul de Resurse.
Keyword Editor	În ActivInspire, accesați Editorul de cuvinte cheie (Keyword Editor) din Navigatorul de Proprietăți.
Flipchart Builder	În ActivInspire, construiți flipcharturi cu Navigatorul de Pagini și Navigatorul de Resurse.
Launch/Quit Application (Mac)	Folosiți Inserare legătură fișier (Insert Link to File) . Puteți lansa o aplicație, dar nu puteți ieși.

Compatibile cu diferențe

Aceste acțiuni funcționează, dar se pot comporta diferit în ActivInspire. Vă recomandăm să citiți notițele și să salvați flipchartul în noul format .flipchart cu File > Save As...,apoi să încercați să testați acțiunile înainte de a folosi flipchartul în clasă. Vedeți coloana de Notițe pentru o descriere succintă a diferențelor.

Acțiune Activstudio & Activprimary	Acțiune ActivInspire	Notițe
Deconstruct Text	Extract Text	Nume nou, aceeași funcționalitate.
Start/Stop ActiVote	Start Flipchart Vote 🕑	Activează Start Flipchart Vote 🕑 dacă există o întrebare pe pagina flipchart curentă.
ActiVote Results	Voting Browser	Afişează rezultatele votului în Navigatorul de Votare.
ActiVote Session	Voting Browser	Deschide Navigatorul de Votare (Voting Browser) Si afișează informații despre sesiunea curentă.
Various Show Clock actions	Clock	Afișează Ceasul 🕓 în funcție de setările din fila "Edit Profile Settings".
ActiVote Question Settings	Question on Current Page	Lansează Expertul în întrebări (Insert Question Wizard). După ce completați informațiile, întrebarea este afișată pe pagina curentă.
Recorder Menu	Screen Recorder	Afișează Înregistrare ecran 📹
Area Screen Recorder		din ecran în ActivInspire.
Straight Line Horizontal Line Vertical Line	Shape	Activează Instrumentul Formă (Shape).

Square Tool		
Circle Tool		
Semi Arc		
Rectangle		
Ellipse		
Corner Arc		
Callout		
Arrow		
Point to Point		
Slate Control	Device Registration	Începe Înregistrarea dispozitivelor
Device Register		
ActiVote Users		
Individual Resource Folder Actions	Resource Library	Deschide Resursele partajate
Question Master	Question Wizard	Lansează Expertul în întrebări (Insert Question Wizard). După ce completați informațiile, întrebarea este afișată pe pagina curentă
Cut Page	Cut Page	Taie, coniază sau lineste obiectul desemnat tintă
Cut Page Copy Annotation	Cut Page Copy	Taie, copiază sau lipește obiectul desemnat țintă. Dacă nu există un obiect desemnat țintă, aplică acțiunea obiectului selectat curent. Dacă nu este
Cut Page Copy Annotation Paste Annotation	Cut Page Copy Paste	Taie, copiază sau lipește obiectul desemnat țintă. Dacă nu există un obiect desemnat țintă, aplică acțiunea obiectului selectat curent. Dacă nu este selectat niciun obiect, aplică acțiunea obiectului de acțiune.
Cut Page Copy Annotation Paste Annotation Show Page Selector	Cut Page Copy Paste Page Browser	 Taie, copiază sau lipește obiectul desemnat țintă. Dacă nu există un obiect desemnat țintă, aplică acțiunea obiectului selectat curent. Dacă nu este selectat niciun obiect, aplică acțiunea obiectului de acțiune. Deschide Navigatorul de Pagini
Cut Page Copy Annotation Paste Annotation Show Page Selector Edit Text	Cut Page Copy Paste Page Browser Text	 Taie, copiază sau lipește obiectul desemnat țintă. Dacă nu există un obiect desemnat țintă, aplică acțiunea obiectului selectat curent. Dacă nu este selectat niciun obiect, aplică acțiunea obiectului de acțiune. Deschide Navigatorul de Pagini Pornește Instrumentul Text. T
Cut Page Copy Annotation Paste Annotation Show Page Selector Edit Text Set Grid (Mac)	Cut Page Copy Paste Page Browser Text Grid Designer	 Taie, copiază sau lipește obiectul desemnat țintă. Dacă nu există un obiect desemnat țintă, aplică acțiunea obiectului selectat curent. Dacă nu este selectat niciun obiect, aplică acțiunea obiectului de acțiune. Deschide Navigatorul de Pagini Pornește Instrumentul Text. T Deschide Designerul de grile
Cut Page Copy Annotation Paste Annotation Show Page Selector Edit Text Set Grid (Mac) Set Page rColor (Mac)	Cut Page Copy Paste Page Browser Text Grid Designer Set Background	 Taie, copiază sau lipește obiectul desemnat țintă. Dacă nu există un obiect desemnat țintă, aplică acțiunea obiectului selectat curent. Dacă nu este selectat niciun obiect, aplică acțiunea obiectului de acțiune. Deschide Navigatorul de Pagini ^(*) Pornește Instrumentul Text. T Deschide Designerul de grile ^(*) Deschide caseta de dialog "Set Background", unde puteți seta o culoare sau o imagine de fundal.
Cut Page Copy Annotation Paste Annotation Show Page Selector Edit Text Set Grid (Mac) Set Page rColor (Mac) Slate XR (Mac) Slate IR (Mac)	Cut Page Copy Paste Page Browser Text Grid Designer Set Background Device Registration	 Taie, copiază sau lipește obiectul desemnat țintă. Dacă nu există un obiect desemnat țintă, aplică acțiunea obiectului selectat curent. Dacă nu este selectat niciun obiect, aplică acțiunea obiectului de acțiune. Deschide Navigatorul de Pagini Pornește Instrumentul Text. T Deschide Designerul de grile Ceschide caseta de dialog "Set Background", unde puteți seta o culoare sau o imagine de fundal. Începe înregistrarea dispozitivelor

Înapoi

În ActivInspire, următoarele activități deschid caseta de dialog "Edit Profiles". Vedeți coloana Notițe pentru detalii despre ce să faceți în continuare.

Acțiune Activstudio & Activprimary Notițe

Vote Settings	Faceți clic pe fila "Settings" și selectați Learner Response Systems.
Toolstore	Faceți clic pe fila "Command" și adăugați sau eliminați instrumente în/din Instrumentele Principale sau Punctele de acțiuni.
Open Toolbox Layout	Faceți clic pe fila "Layout".
Small Toolbox Medium Toolbox Large Toolbox Vertical Orientation Right Orientation Left Orientation 8, 16, 24 Toolbox Colors	Faceți clic pe fila "Layout" și selectați aspectul dorit.
Dock Resource Library Left Dock Resource Library Right Dock Resource Library Bottom Left Dock Resource Library Bottom Right	În ActivInspire Studio, Biblioteca de Resurse se deschide din Navigatorul de Resurse. Faceți clic pe fila "Layout" și selectați comportamentul dorit pentru Navigator.
Save Toolbox Layout	Faceți clic pe fila "Layout". Salvați aspectul la profilul implicit sau la un alt profil.
Clock Settings	Faceți clic pe fila "Settings", apoi pe Clock Settings.



Proprietăți de aspect

Proprietate	Opțiune	Descriere
Layer	Top Middle Bottom Background	Implicit Specificați pe ce strat este plasat obiectul.
Depth	not applicable	Indicator de informare. Arată poziția obiectului în ordinea de stivuire. Grilele și obiectele, dacă sunt așezate în față, au un număr mai mare în ordinea de stivuire.
Translucency		Această valoare poate varia de la translucid total (vizibil) la fără transluciditate (solid). Utilizați glisorul pentru a modifica transluciditatea.
Visible	True False	Implicit Setați pe "False" pentru a face obiectul invizibil.
Ink Type	Pen Highlighter Magic Ink	Implicit Adnotările pot fi una din cele trei tipuri: • Adnotările cu Stiloul sunt solide. • Adnotările cu Evidențiatorul sun parțial translucide. • Adnotările cu Cerneala Magică vă permite să vedeți prin obiectele de pe • stratul superior.

Proprietăți contur

Proprietate	Opțiune	Descriere
Style	Solid None Dashed Dot Dash-Dot Dash-Dot	Stilul de contur Implicit
Color	Black	Culoarea conturului Implicit
Width	4	Grosimea conturului în pixeli. Interval = 1 – 100 Implicit
Cap Style	Round Flat Square	Aplică majuscule de tipul selectat la începutul și la sfârșitul adnotărilor sau liniilor, când "Style" este setat la una dintre opțiunile punctate. Implicit
Join Style	Round Mitre Bevel	Se aplică la colțurile exterioare ale obiectelor formă. Implicit

Proprietăți umplere

Proprietate	Opțiune	Descriere
Style	None	Implicit Setați altă opțiune pentru a aplica un stil la alegere.
	Solid	Aplică un efect de umplere solid.
	Dense1 Dense2 Dense3 Dense4 Dense5 Dense6 Dense7	Selectați din modelele matriciale de diferite densități.
	Horizontal Vertical Cross Backward Diagonal Forward Diagonal Cross Diagonal	Selectați dintr-o gamă de modele hașurate.
	Gradient	Selectați pentru a activa o umplere gradată în două culori.
Gradient	None Vertical Horizontal Diagonal1 Diagonal2 Radial	Implicit Setați altă opțiune pentru a aplica colorarea gradată la alegere.
Color Color 2	Black Black	Implicit Setați altă culoare pentru a aplica umbrirea la alegere. Activ doar dacă stilul de umplere este
		setat pe Gradient (vedeți mai sus).

Proprietăți fundal

Proprietate	Opțiune	Descriere
rColor	Black	Implicit Setați la altă culoare pentru a modifica fundalul.
Mode	Transparent Opaque	Implicit Setați pe Opaque pentru a face culoarea fundalului solidă.

Proprietăți poziționare

Proprietate	Opțiune	Descriere
Left		Distanța obiectului de marginea din stânga în pixeli. Acuratețe până la 3 zecimale.
Тор		Distanța obiectului de marginea de sus în pixeli. Acuratețe până la 3 zecimale.
Width		Lățimea obiectului în pixeli. Acuratețe până la 3 zecimale.
Height		Înălțimea obiectului în pixeli. Acuratețe până la 3 zecimale.
Scale Factor x	1	Implicit Modificați numărul pentru a scala obiectul după noul factor pe axa X. De exemplu, setați factorul de scalare la 2 pentru a dubla dimensiunea.
Scale Factor y	1	Implicit Modificați numărul pentru a scala obiectul după noul factor pe axa Y.
Inverted	False	Implicit Schimbați pe True pentru a roti obiectul la 180 de grade pe verticală.
Angle	0	Implicit Modificați la orice valoare între 1 și 360 pentru a pivota obiectul după numărul de grade specificat în jurul Punctului de rotire din dreapta sus.
Reflected	False	Implicit Schimbați pe True pentru a roti obiectul la 180 de grade pe orizontală.
Locked	False	Implicit Modificați pe True pentru a fixa obiectul astfel încât să nu poată fi selectat și mutat, decât cu Punctul pentru mutare liberă. Pentru a-l debloca, setați înapoi pe False sau faceți dublu-clic pe pictograma lacăt din Navigatorul de Obiecte.

Proprietăți etichetare

Proprietate	Opțiune	Descriere
Caption		Vă permite să adăugați unui obiect un titlu pe o singură linie.
Font Name	Arial	Implicit Faceți clic pe caseta drop-down pentru a modifica fontul.
Font Size	12	Implicit Apăsați pe săgețile în sus sau în jos pentru a crește sau scădea dimensiunea fontului sau selectați dimensiunea în cifre și tastați noua dimensiune.
Font Color	Black	Implicit Faceți clic pe caseta de culori și selectați altă culoare pentru font.
Outline Style	None	
	Solid	Implicit Apăsati pe săgeata drop-down pentru a selecta un tip de contur pentru etichetă.
	Dashed	
	Dot	
	Dash-Dot	
	Dash-Dot-Dot	
Background Mode	Opaque	Implicit
	Transparent	Selectați pentru a face fundalul etichetei transparent.
Background Color		Apăsați pe casetă pentru a selecta o culoare de fundal.
Behavior	Always On	Implicit
	Tooltip	Selectați pentru a face eticheta vizibilă doar când cursorul se mișcă peste ea.

Proprietăți rotire

Proprietate	Opțiune	Descriere
Can Rotate	Freely	Implicit Obiectul poate fi rotit fără nicio restricție.
	Clockwise	Obiectul poate fi rotit doar în direcția acelor de ceasornic.
	Anticlockwise	Obiectul poate fi rotit doar invers acelor de ceasornic.
	No	Obiectul nu poate fi rotit.
Rotate Step		Obiectul se rotește cu un pas.
Rotate About	Center	Implicit Obiectul poate fi rotit doar în jurul centrului său.
	Other Place	Obiectul poate fi rotit în jurul altui loc pe care îl definiți.
	Other Object	Obiectul poate fi rotit în jurul altui obiect.
	First Text Line	Obiectul poate fi rotit în jurul primei linii de text.
	Specific Point	Obiectul poate fi rotit în jurul unui punct specific.
	Top Left	Obiectul poate fi rotit în jurul părții din stânga sus.
	Тор	Obiectul poate fi rotit în jurul în jurul părții superioare.
	Top Right	Obiectul poate fi rotit în jurul părții din dreapta sus.
	Left	Obiectul poate fi rotit în jurul părții din stânga.
	Right	Obiectul poate fi rotit în jurul părții din dreapta.
	Bottom Left	Obiectul poate fi rotit în jurul părții din stânga jos.
Rotate Object		Activ doar dacă Rotate About este setat pe Other Object (vedeți mai sus). Selectați obiectul din caseta de dialog "Select Object".
Rotate Point x		Obiectul poate fi rotit în jurul coordonatei X.
Rotate Point y		Obiectul poate fi rotit în jurul coordonatei Y.

Proprietăți multimedia

Pentru detalii despre schimbarea proprietăților, vedeți <u>Modificarea proprietăților obiectelor</u>. Proprietățile multimedia depind de tipul de fișier, sistem de operare și player multimedia.

Proprietate	Opțiune	Descriere	
Force Overlay	False	Obiectele multimedia nu sunt forțate să apară deasupra adnotărilor.	
(doar obiecte swf și flv)	True	Obiectele multimedia sunt forțate să apară deasupra adnotărilor.	
Autoplay	False	Redarea începe automat când este afișată pagina.	
	True	Redarea nu începe automat când este afișată pagina.	
Loop	False	Redare unică sau redare controlată a fișierului multimedia.	
	True	Redarea este repetată până este oprită.	
Hide Controls	False	Consola este afișată.	
	True	Consola este ascunsă.	
Force Aspect	False	Redimensionarea păstrează raportul de aspect.	
	True	Distorsiunile de redimensionare sunt posibile.	
Transparent Background	False	Când obiectele încorporate nu sunt setate la suprapunere forțată, acestea vor fi transparente.	
(swf objects only)	True	Când obiectele încorporate nu sunt setate la Force Overlay, acestea vor fi transparente.	

Proprietăți pagină

Proprietate	Opțiune	Descriere
Width		Lățimea paginii în pixeli.
Height		Înălțimea paginii în pixeli.
Frames Across		Implicit = 0 Vă permite să împărțiți pagina în cadre și să specificați numărul de cadre orizontale.
Frames Down		Implicit = 0 Vă permite să împărțiți pagina în cadre și să specificați numărul de cadre verticale.
Background	Fill	Implicit = alb
	Image	Vă permite să folosiți o imagine, o captură de desktop sau o suprapunere desktop ca fundal pentru pagina flipchart.
	Desktop Snapshot	
	Desktop Overlay	

Proprietăți instrumente

Proprietate	Opțiune	Descriere
Page Tools	As before	Implicit pentru toate paginile. Păstrează starea actuală a Reflectorului sau Dezvăluitorului atunci când mergeți la pagina selectată. De exemplu, dacă Dezvăluitorul este pornit pentru pagina 1 a flipchartului, acesta va fi pornit automat atunci când treceți la pagina 2, dacă pagina 2 conține starea instrumentului "As before". Cu toate acestea, dacă Dezvăluitorul este oprit pe pagina 1, va fi oprit și pe pagina 2.
	Revealer Tool	Perpeta Peflectorul cou Dezvěluitorul când morgeti le occeptě pegině
	Spotlight Tool	Pomește Reflectorul sau Dezvaluitorul cand mergeți la aceasta pagina.
	Tools off	Oprește Reflectorul sau Dezvăluitorul când mergeți la această pagină
Revealer Mode	Full	Vă permite să descoperiți pagina mișcând cursorul spre interior din orice parte a paginii.
	Тор	
	Bottom	Vă permite să descoperiți pagina mișcând cursorul spre interior din
	Left	partea de sus, jos, stângă sau dreaptă a paginii.
	Right	
Spotlight Mode	Circular Spotlight	Oferă un reflector mobil redimensionabil circular/oval sau pătrat/
	Square Spotlight	aroptangnialar printi-an strat de mascare completa a pagirili.
	Solid Circular Spotlight	Oferă un etret de magazza circular/ovel equ nătret/drentur rhiular
	Solid Square Spotlight	Olera un sirai de mascare circular/oval sau patral/dreplunghiular.

Proprietăți Dezvăluitor

Proprietate	Opțiune	Descriere
Mode	Off	Implicit. Oprește Dezvăluitorul.
	Тор	
	Bottom	Pornește Dezvăluitorul și vă permite să descoperiți pagina de sus, jos, stâng sau dreapta; sau setează Dezvăluitorul pe Full, ca să puteți descoperi pagina din orice parte.
	Left	
	Right	
	Full	
Distance	0	Implicit Activ doar dacă Mode este setat pe orice altceva în afară de Off. Setează distanța de pornire în pixeli a Dezvăluitorului din marginea de sus, jos, stânga sau dreapta a flipchartului.

Proprietăți Reflector

Proprietate	Opțiune	Descriere
Mode	Off	Oprește Reflectorul.
	Circular Spotlight	Ascunde ecranul, în afară de o zonă rotundă sau pătrată.
	Square Spotlight	
	Solid Circular Spotlight	Tot ecranul este vizibil, în afară de o zonă rotundă sau pătrată.
	Solid Square Spotlight	
Left		Aliniază Reflectorul la o anumită distanță în pixeli de partea de sus sau de jos a ecranului
Тор		
Width		Setează lățimea sau înălțimea Reflectorului.
Height		

Proprietăți grile

Proprietate	Opțiune	Descriere
Visible	False	Implicit: False
		Ascunde grila.
	True	Afişează grila.
Thumbnail Scale		Definește scara la care miniatura reprezentare a grilei va fi trasată în Biblioteca de resurse când navigați după resurse.
Default Scale		Definește un factor de scară care se aplică valorilor definite de început și de treaptă ale grilei. De exemplu, dacă grila are un Step X de 50 pixeli și o Default Scale de 2.0, grila va fi desenată la fiecare 100 de pixeli pe ecran.
Scale Step		Definește valoarea cu care se va modifica scara implicită a grilei de fiecare dată când faceți clic pe butoanele + sau - pentru a mări sau a reduce grila de pe pagină. Valoarea este adăugată sau scăzută din Default Scale în funcție de butonul apăsat.
Allow Snap	False	Implicit: False
	True	Activează sau dezactivează fixarea în grilă.
On Top	False	Implicit: False
	True	Plasează grila în fața sau în spatele obiectelor.
Grid Designer		Deschide Designerul de grile.

Puncte de acțiuni și redimensionare

Implicit, următoarele puncte sunt disponibile când un obiect este selectat:

Punct de acțiune	Studio	Primary	Descriere	Hai multe informații
Freely Move Object	x	\$	Vă permite să mutați obiectul oriunde pe pagină sau în Coșul de gunoi, chiar dacă obiectul este blocat.	<u>Primii pași cu ActivInspire ></u> <u>Adăugarea și manipularea</u> <u>formelor</u>
Rotate Object	5	2	Vă permite să rotiți obiectul.	
Object Edit Menu			Deschide Meniul Editare Obiect.	<u>Referințe > Meniuri ></u> <u>Meniuri și meniuri popup</u> <u>> Meniuri popup</u>
Translucency Slider	۲	10	Vă permite să creșteți sau scădeți transluciditatea obiectului.	
Toggle Grouped			Comutator. Grupează obiectele selectate ca să puteți lucra cu ele ca un singur obiect.	Turul ActivInspire > ExplorațiActivInspire Studio >Navigatoarele ActivInspire >Navigatorul de ObiecteTurul ActivInspire > ExplorațiActivInspire Primary >Navigatoarele ActivInspire >Navigatorul de Obiecte
Bring Forward			Aduce obiectul în față sau îl trimite în spate cu o poziție în ordinea de	<u>Mai multe despre</u> <u>ActivInspire > Lucrul cu</u> <u>obiecte > Folosirea</u> <u>straturilor și a suprapunerii</u>
Send Backward		Â.	stivuire.	
Duplicate	L_	凸	Duplică obiectul selectat curent.	<u>Primii pași cu ActivInspire ></u> <u>Copierea, lipirea și duplicarea</u> <u>obiectelor</u>
Increase Object Size	♠-	*	Crește sau scade dimensiunea obiectului în trepte, conform cu factorul de scalare setat în	
Decrease Object Size	* *	*	Navigatorul de Obiecte. Factorul implicit este 1.	
Edit Shape Points			Activează punctele de formă ale unui obiect pe care le puteți trage pentru a schimba forma obiectului.	Primii pași cu ActivInspire > Adăugarea și manipularea formelor

Punct de redimensionare					
Size Object	\bigcirc	0	Faceți clic și trageți pentru a extinde și distorsiona obiectul.	Primii pași cu ActivInspire > Adăugarea și manipularea	
Size Object (Maintain Aspect)	\bigcirc	\bigotimes	Faceți clic și trageți pentru a extinde obiectul proporțional.	formelor	

Pentru detalii despre adăugarea și eliminarea Punctelor de acțiune, vedeți Alegerea instrumentelor.

Designer grile 🕎 👼

Ce?	Vă creați propriile grile personalizate sau adaptați grilele din Biblioteca de resurse.	
Unde?	Page Browser Popup Menu	
Comandă rapidă?	CTRL+Shift+G (WindowsTM & LinuxTM) Cmd+Shift+G (Mac [®])	
Cum?	Grid Designer vă oferă multe opțiuni. Printre altele, vă permite să selectați culori și stiluri de linie pentru grile, introduceți mai multe niveluri de grilă unul peste altul, afișați sau ascundeți grila, permiteți sau interziceți fixarea, astfel încât obiectele să se alinieze automat cu grila, afișați deasupra sau în spatele obiectelor, setați originile X și Y și direcția, precum și dimensiunea treptelor X și Y.	
Unde puteți personaliza?	Caseta de dialog "Grid Designer".	
រំ Mai multe informații	<u>Mai multe despre ActivInspire > Lucrul cu obiecte > Crearea și editarea grilelor</u> <u>Lucrul cu acțiuni</u> <u>Referințe > Acțiuni > Acțiuni de comandă</u>	

Copierea, lipirea și duplicarea obiectelor

Puteți economisi mult timp reutilizând obiecte.

Aici vă arătăm:

- <u>Copierea și duplicarea obiectelor</u>
- Tăierea și lipirea obiectelor

Copierea și duplicarea obiectelor

Copierea și duplicarea unui obiect sună similar, dar nu este la fel.

Copierea și lipirea unui obiect

Când copiați un obiect, ActivInspire îl stochează într-o memorie de lipire, până când decideți unde doriți să-l puneți.

lată două moduri de a copia un obiect.

Cu obiectul selectat:

- Din Edit Menu, selectați **Copy**.
- Faceți clic pe Object Edit menu și selectați Copy.

lată trei moduri de a lipi un obiect.

Navigați la locul în care doriți să puneți copia obiectului. Acesta poate fi pe aceeași pagină, pe altă pagină sau chiar pe alt flipchart deschis.

- Faceți clic unde doriți să inserați obiectul și din Edit Menu selectați Paste.
- Faceți clic dreapta unde doriți să inserați obiectul și din meniul popup selectați Paste.

Pentru a suprapune un obiect peste altul:

1. Selectați celălalt obiect.

2. Faceți clic pe Object Edit Menu și selectați Paste. Obiectul copiat este suprapus deasupra obiectului selectat. Ambele obiecte sunt pe același strat.

Duplicarea unui obiect

Când duplicați un obiect, ActivInspire plasează duplicatul astfel încât să se suprapună parțial cu obiectul original.

lată trei moduri de a duplica un obiect.

Cu obiectul selectat:

- Faceți clic pe Punctul de duplicare obiect. 🕞 🖆
- Din Edit Menu, selectați Duplicate.

În exemplul din dreapta, rețineți că al doilea obiect se suprapune pe primul.

Alternativ...

Puteți duplica întreaga pagină, apoi puteți șterge orice obiect nedorit din copie: Faceți clic dreapta oriunde pe pagină și din meniul popup, selectați Duplicate. ActivInspire introduce un duplicat al paginii curente după pagina curentă.





Tăierea și lipirea obiectelor

Tăierea și lipirea unui obiect înseamnă eliminarea și inserarea acestuia în altă parte. Iată două moduri de a tăia și lipi un obiect.

Cu obiectul selectat:

- Din Object Edit Menu, selectați Cut.
- Din File Menu, selectați Cut.

Pentru a lipi obiectul:

- Din Object Edit Menu, selectați Paste.
- Din File Menu, selectați Paste.

Inserarea paginilor

Aici vă arătăm cum să inserați diferite tipuri de pagini în flipchart:

- Inserare pagină goală
- Inserare captură desktop

Inserare pagină goală

- 1. În Navigatorul de Pagini, faceti clic pe miniatura paginii înainte sau după care doriti să inserati o pagină goală.
- Din Insert Menu, selectați Page > Blank Page After Current sau Blank Page Before Current. sau

Din meniul popup al Navigatorului de Pagini, selectați Insert Page > Blank Page After Current sau Blank Page

Before Current.

O pagină goală este inserată.

Inserare captură desktop

- 1. În Navigatorul de Pagini, faceți clic pe miniatura paginii după care doriți să inserați o captură.
- Din Insert Menu, selectati Page > Desktop Snapshot. Se deschide caseta popup "Insert Page".



3. Faceți clic pe **Camera** IIII IIII IIII Un instantaneu al desktopului computerului apare într-o pagină nouă după cea curentă.

Inserarea resurselor

Puteți adăuga propriile resurse, puteți utiliza cele furnizate cu ActivInspire sau puteți utiliza pachete de resurse care au fost importate în Biblioteca de resurse. Folosiți resursele ca elemente de bază pentru lecții.

Aici vă arătăm cum să găsiți o resursă și să o adăugați la flipchart. Apoi vă arătăm cum să adăugați o resursă la Biblioteca de resurse. În cele din urmă, vă vom arăta, de asemenea, cum să adăugați propriile resurse în Biblioteca de resurse.

Mai întâi găsiți resursa (ActivInspire Studio)

- 1. Faceți clic pe **Resource Browser** Folderul Resurse Partajate **w** se deschide în Navigator. Acest folder conține resurse pe care le împărtășiți cu colegii. Navigatorul conține, de asemenea, butoane pentru a deschide alte foldere:
- **Resursele mele k** deschide dosarul de resurse personale.
- Alt folder de resurse 📫 afișează unele dintre folderele utilizate frecvent.
- **Răsfoire pentru a găsi un alt folder** deschide o casetă de dialog pentru a vă permite să căutați fișiere în altă parte în computerul sau pentru a crea un alt folder.
- Căutare resurse în Promethean Planet (deschide pagina Resurse a Promethean Planet în browserul de Internet.
- 2. În Navigator, explorați categoriile din Resurse partajate până când o găsiți pe cea pe care o căutați și faceți clic pe ea. Jumătatea superioară a Navigatorului arată acum subfolderele din acea categorie.
- Răsfoiți şi faceți clic pe folderul care conține tipul de resursă pe care doriți să o inserați, de exemplu, Maths > Tangrams în folderul de Adnotări partajate (Shared Annotations). Jumătatea de jos a Navigatorului arată miniaturile resurselor din acest folder.
- 4. Utilizați glisorul pentru a vedea toate resursele din acest subfolder.



Mai întâi găsiți resursa (ActivInspire Primary)

- În setul de Instrumente Principale, faceți clic pe Navigatorul de Resurse. Se deschide Navigatorul de Resurse ca o bandă de film de-a lungul marginii de jos a ferestrei ActivInspire. În exemplu în dreapta, puteți vedea patru resurse. Cel cu pictograma notă muzicală include o acțiune sunet.
- Faceți clic pe Locațiile Resurselor. Folderul Resurse partajate se deschide într-o fereastră popup. Acest folder conține resurse pe care le împărtăsiți cu colegii.



Aici descriem succint părțile Navigatorului de Resurse din imaginea de mai sus.

Resurse

Fereastra conține, de	2	2 Butoanele Înainte şi Înapoi vă permit să navigați printre resurse				
deschide altele foldere:	3 Grupul de instrumente conține următoarele instrumente:					
			Locațiile Resurselor			
Resursele mele deschide folderul personal cu resurse.			Multiplicare activată/dezactivată Toggle			
Folderul alte resurse		1	Comutator transparență			
afișează unele dintre folderele frecvent.	e utilizate					
Răsfoire pentru a găsi u	n alt folde	ər	deschide o casetă de dialog pentru a vă			
permite să căutați fișiere în altă parte în computerul sau pentru a crea un alt folder.						

• Căutare resurse în Promethean Planet browserul de Internet.



deschide pagina Resurse a Promethean Planet în

- 3. În fereastra popup, explorați categoriile din Resurse partajate, până când o găsiți pe cea pe care o căutați și faceți clic pe ea. Fereastra popup arată acum subfolderele din acea categorie.
- 4. Răsfoiți şi faceți clic pe folderul care conține tipul de resursă pe care doriți să îl inserați, de exemplu, Maths > Tangrams în folderul Adnotări partajate. Banda de film arată miniaturile resurselor din acest dosar.

5. Utilizați butoanele **Înapoi** și **Înainte** de pe rolă



pentru a vedea toate resursele din acest subfolder.

Înapoi

Inserare resursă în flipchart

lată câteva modalități rapide de a insera o resursă:

- Faceți clic pe miniatura resursei din Navigator și inserați-o pe pagina flipchart, cu drag&drop.
- Faceți clic dreapta pe miniatură și selectați Insert Resource into Flipchart din meniul popup.
- Faceți clic pe meniul popup și selectați Insert Resource into Flipchart.

După ce ați introdus o resursă, o puteți manipula ca și alte obiecte pentru a se potrivi nevoilor de predare.



Inserare resursă în Biblioteca de resurse

De asemenea, puteți adăuga propriile resurse în Biblioteca de resurse dintr-o pagină flipchart. De exemplu, dacă doriți să înregistrați și să refolosiți unele imagini, obiecte de acțiune sau containere.

Pentru a adăuga o resursă într-un folder existent în Biblioteca de resurse:

- 1. Deschideți folderul din Navigatorul de Resurse.
- Faceți clic şi trageți obiectul în folderul în care doriți să îl inserați, apoi eliberați-l. Resursa nou adăugată acum apare în secțiunea de articole din Navigator. Are numele implicit "ResourceN" unde "Resource" identifică tipul de resursă, de exemplu, Image şi "N" este un număr.

Pentru a redenumi resursa:

- 1. Selectați resursa din Navigatorul de Resurse.
- 2. Selectați Rename Resource File din meniul popup. Se deschide caseta de dialog "Rename Resource File".
- 3. Introduceți un nume și faceți clic pe **OK**.

Pentru a crea un folder nou în care să adăugați resursa:

- 1. În Navigatorul de Resurse, navigați și selectați folderul în care doriți să creați un folder nou.
- 2. Faceți clic pe Resource Browser Folders Menu și selectați **Create New Folder**. Se deschide caseta de dialog "Create New Folder".
- 3. Introduceți un nume de folder și faceți clic pe OK.
- 4. În Navigatorul de Resurse, navigați la noul folder, apoi încărcați resursa așa cum este descris mai sus, cu drag&drop.
Utilizarea grilelor 🏢

Aici introducem grilele și vă arătăm cum să le folosiți:

- Despre grile
- Când se folosesc grilele
- Inserare grilă din Biblioteca de resurse
- Fixarea în grilă
- Afișare sau ascundere grile

Despre grile

O grilă este una dintre componentele care pot alcătui stratul de fundal al unui flipchart. Când aplicati o grilă unei pagini, puteti schimbati în continuare culoarea fundalului si aplica o imagine de fundal paginii. Orice obiecte, cum ar fi adnotări si imagini, sunt plasate deasupra grilei deoarece sunt pe un strat diferit. Cu toate acestea, puteți muta grila astfel încât să se afișeze deasupra tuturor celorlalte obiecte.

Când se folosesc grilele

Puteți utiliza grilele într-o gamă largă de activități, iată câteva idei:

Poziționați obiectele cu precizie când creați o prezentare și sunteți sigur ca obiectele sunt aliniate în locul corect în timpul activităților drag&drop.

Creați linii de orientare pentru a vă ajuta să desenați obiecte tridimensionale.



Adăugați o scală la demonstrații, precum transformări ale obiectelor.



Înapoi

Inserare grilă din Biblioteca de resurse

Biblioteca de resurse conține mai multe eșantioane de grile, care sunt gata de utilizare.

Creați-vă propria hârtie milimetrică, pe care o puteți folosi pentru a reprezenta date numerice într-o formă vizuală.

Creați hârtie specializată pentru a reprezenta funcții matematice complexe.





Aici vă arătăm cum să inserați una dintre aceste grile într-un flipchart:

1. Navigați la pagina în care doriți să inserați o grilă.



- 3. În folderul Shared Resources, faceți clic pe Grids.
- Selectați categoria la alegere, de exemplu, Graph Paper > Green. Miniaturile din Navigator afişează grilele disponibile.
- 5. lată trei modalități rapide de a adăuga grila la pagină. Faceți clic pe miniatura grilei alese, apoi:
 - Glisați și fixați grila pe pagină.
 - Din meniul opup, selectați Insert into Flipchart.
 - Faceți clic dreapta pe miniatură și selectați Insert into Flipchart.

Fixarea în grilă



Utilizați Snap to Grid, astfel încât elementele de pe flipchart să se alinieze automat cu o grilă de pe pagină atunci când le mutați.

Aliniere articole cu o grilă

- 1. Trageți o grilă pe pagină din Biblioteca de resurse.
- 2. Faceți clic dreapta pe pagină și selectați Snap to Grid.
- 3. Mutați sau creați un obiect, observați cum se aliniază cu grila.

Dezactivare fixare în grilă

Snap to Grid rămâne activ până când deselectați Snap to Grid sau până când ștergeți grila.



Când opțiunea de fixare în grilă este activată, este posibil să descoperiți că obiectele continuă să nu se fixeze în grilă. Acest lucru se poate datora faptului că grila nu a fost concepută astfel încât să permită să se producă fixarea.

Pentru detalii, consultați <u>Referințe > Instrumente > Designer grile</u>.



Afișare sau ascundere grilele

Grilele sunt utile atunci când construiți un flipchart sau când doriți să aliniați sau să măsurați obiecte cu precizie. Poate doriți să afișați sau ascundeți o grilă atunci când prezentați la tablă. Puteți utiliza în continuare funcția snap to grid fără a afișa grila în sine.

Presupunem că ați adăugat deja o grilă la pagină.

Aici vă arătăm două moduri de a afișa și ascunde grilele.

Navigatorul de Proprietăți

- 1. Faceți clic pe pagină pentru a o selecta.
- 2. Deschideți Navigatorul de Proprietăți
- 3. Derulați în jos până la Grid. Setați Visible la True pentru a afișa grila sau la False pentru a o ascunde.

Clic dreapta

- 1. Faceți clic dreapta pe pagină.
- 2. Selectați Hide Grid. Acesta este un comutator, îl puteți utiliza pentru a afișa sau a ascunde grila.





rearea obiectelor

Aici vă arătăm:

- Crearea unei forme
- Modificarea culorii

Crearea unei forme

- Cursorul se modifică pentru a vă oferi o previzualizare a formei implicite 1. Click pe Shape o linie dreaptă. Se deschide Meniul Forme:
 - In ActivInspire Studio, se deschide vertical în dreapta ferestrei ActivInspire în mod implicit.
 - In ActivInspire Primary, se deschide într-o bandă orizontală de film de-a lungul marginii de jos a ferestrei ActivInspire. Faceți clic pe butoanele de pe rolă pentru a dezvălui mai multe forme.



2. Faceți clic pe o altă formă, de exemplu, triunghiul. Observați că cursorul se transformă într-un triunghi.

3. Pozitionati cursorul acolo unde doriti să începeti să desenati triunghiul, apoi faceti clic si trageti până când sunteti multumit de formă.

Modificarea culorii

lată două moduri de a schimba culoarea unei forme:

Modificare culoare contur

- 1. Faceți clic pe Umplere 🐔
- 2. Selectați o culoare din Paleta de culori.
 - In ActivInspire Studio, acesta se află în setul de Instrumente Principale.
 - In ActivInspire Primary, acesta se află într-un grup din partea de jos a ferestrei ActivInspire.
- 3. Pozitionati cursorul peste conturul formei si faceti clic. Culoarea conturului se schimbă cu cea pe care ati ales-o.

Dacă faceți clic lângă, dar nu pe contur, întreaga pagină va fi umplută cu culoarea selectată. Doar faceți clic pe

și încercați din nou.

Modificare culoare de umplere

Noile forme sunt umplute în mod implicit. Schimbarea culorii de umplere este chiar mai ușoară decât schimbarea culorii conturului:

- 1. Faceți clic pe Umplere 🦼
- Selectați o culoare din Paleta de culori.
- 3. Pozitionati cursorul peste centrul formei si faceti clic. Forma se umple cu culoarea pe care ati ales-o.

Trucuri pentru profesori

ActivInspire vă ajută să includeți imagini, culoare și interactivitate în lecții. Iată câteva idei despre cum să profitați la maximum de software:

1. Folosiți culori și fonturi

Tablele albe interactive vă oferă posibilitatea de a utiliza multe culori la ore. Este ușor să vă obișnuiți să folosiți doar unul sau două fonturi. Explorați întreaga gamă de fonturi disponibile, dar nu uitați să alegeți culori puternice care funcționează bine pe tablă, păstrați aspectul neaglomerat, astfel încât scopurile și obiectivele lecției să nu se piardă în detalii.

2. Incursiune în Biblioteca de resurse

În Biblioteca de resurse veți găsi o gamă largă de imagini, fundaluri și alte resurse.

3. Folosiți multe pagini

Răspândiți exerciții pe mai multe pagini pentru a vă ajuta să controlați ritmul lecțiilor.

4. Salvați flipcharturile de fiecare dată

Când predați cu flipcharturile, le veți personaliza pentru fiecare clasă. Salvați din nou flipchartul cu un alt nume atunci când ați terminat predarea lecției și distribuiți flipcharturile elevilor.

5. Imprimați flipcharturile

Folosiți paginile ca fișe.

6. Explorați instrumentele de prezentare

Profitați de funcțiile de prezentare ale ActivInspire pentru a face lecțiile mai creative și mai atractive. Ce fac Dezvăluitorul 🚛

Reflectorul 🖄 Panglica cu mesaje 🚧 și Cerneala Magică 🚀?

7. Implicați elevii

Încurajați elevii să facă prezentări la tablă; lăsați-i să-și creeze propriile pagini; lăsați-i să preia controlul instrumentelor; lasă-i să lucreze împreună în modul Dual User; puneți-le întrebări ad-hoc pentru a stimula discuțiile.

8. Distribuiți flipcharturile

Și asigurați-vă că ceilalți colegi vă împărtășesc flipcharturile lor!

9. Încorporați resursele curente în flipchart

Dacă utilizați deja CD-ROM-uri, DVD-uri și dispozitive de stocare USB, utilizați-le cu flipcharturile. Utilizați scanere pentru a copia fișele pe care le-ați creat deja - dar nu uitați să profitați de oportunitățile de interactivitate ale ActivInspire.

10. Păstrați accentul pe învățare

ActivInspire oferă oportunități excelente de predare flexibilă, ceea ce face să pară că sunteți spontan, în timp ce rămâneți strict la planul de lecție stabilit în flipchart.



Meniuri popup

Meniurile popup sunt specifice contextului, de exemplu, Meniu Editare Obiect este disponibil numai atunci când lucrați cu obiecte.

Puteți afișa meniurile popup făcând clic pe această pictogramă 直 🔳 sau făcând clic dreapta pe o pagină sau obiect flipchart.

Pentru detalii complete despre instrumentele furnizate în ActivInspire, vedeți Referințe > Instrumente..

Aici vă oferim o prezentare generală a instrumentelor și funcțiilor disponibile în meniurile popup din ActivInspire:

- Meniu Editare Object (Object Edit Menu)
- Meniu Pagină (Page Menu)
- Meniu Foldere Navigator de Resurse (Resource Browser Folders Menu)
- Meniu Elemente Navigator de Resurse (Resource Browser Items Menu)

Meniu Editare Obiect

După ce ați selectat un obiect, puteți afișa, de asemenea, Meniul Editare Obiect din acest Punct de acțiune. Puteți accesa următoarele funcții din Meniul Editare Obiect:

Instrument	Studio	Primary	Descriere	i ⁺ Mai multe informații
Property Browser			Deschide Navigatorul de Proprietăți.	Turul ActivInspire > ExplorațiActivInspire Studio > NavigatoareleActivInspire > Navigatorul deProprietățiTurul ActivInspire > ExplorațiActivInspire Primary > NavigatoareleActivInspire > Navigatorul deProprietăți
Action Browser	.		Deschide Navigatorul de Acțiuni.	Turul ActivInspire > Explorați ActivInspire Studio > Navigatoarele ActivInspire > Navigatorul de Acțiuni Turul ActivInspire > Explorați ActivInspire Primary > Navigatoarele ActivInspire > Navigatorul de Acțiuni
Edit Shape Points			Activează punctele de formă ale unui obiect de care puteți trage pentru a modifica forma unui obiect.	Primii pași cu ActivInspire > Adăugarea și manipularea formelor
Insert link to file	Ì	Ø	Deschide fereastra de dialog Insert Link to File pentru a crea o legătură către un document.	Mai multe despre ActivInspire> Lucrul cu obiecte > Adăugare și eliminare legături
Cut	8	÷		Primii pași cu ActivInspire > Copierea, lipirea și duplicarea obiectelor
Сору				Primii pași cu Activinspire >

Paste Delete		 <	Taie, copiază, lipește, duplică sau șterge obiectul selectat.	<u>Ştergerea elementelor</u>
Transform			Afișează instrumente pentru modificarea poziției, dimensiunii și alinierii obiectului selectat.	<u>Mai multe despre ActivInspire ></u> <u>Lucrul cu obiecte > Transformarea</u> obiectelor
Reorder			Afișează instrumente pentru a muta obiectul selectat pe altă poziție în ordinea de stivuire sau pe alt strat.	<u>Referințe > Meniuri și meniuri</u> popup > Bara de meniu > Editare
Toggle Locked			Comutator. Blochează sau deblochează obiectul sau obiectele selectate pentru a putea sau nu fi mutate sau grupate cu alte obiecte.	<u>Turul ActivInspire > Explorați</u> <u>ActivInspire Studio > Navigatoarele</u> <u>ActivInspire > Navigatorul de</u> Obiecte
Toggle Grouped	j e j		Comutator. Grupează obiectele selectate pentru a putea lucra cu ele ca un singur obiect.	Turul ActivInspire > Explorați ActivInspire Primary > Navigatoarele ActivInspire >
Toggle Hidden	۲	※	Comutator. Arată sau ascunde obiectul selectat.	Navigatorul de Oblecte
Toggle Drag a Copy	-	Provide State	Comutator. Activează sau dezactivează posibilitatea de a face clic pe un obiect și a crea o copie a acestui obiect prin tragere din obiectul original.	



Meniu Pagină

Acest meniu este disponibil din Navigatorul de Pagini și prin clic-dreapta pe pagina flipchart.

Instrument	Descriere	i Mai multe informații
Insert Page		Referințe > Bara de meniu > Inserare Primii pași cu ActivInspire > Inserarea paginilor
Blank Page Before Current	Inserează o pagină goală după sau	
Blank Page After Current	înainte de pagina curentă.	
Desktop Snapshot	Minimizează ActivInspire și deschide caseta popup "Insert Page" cu Camera setată pe "Take Snapshot"	<u>Mai multe despre ActivInspire > Lucrul</u> <u>la tablă > Utilizare Cameră</u> <u>Referințe > Instrumente > Cameră</u>

More Page Templates	Deschide un folder "User Selected".	Mai multe despre ActivInspire > Lucrul
	Are același efect ca atunci când faceți clic pe pictograma Other Resource Folder (Alt folder cu resurse) din Navigatorul de Resurse.	<u>cu resurse > Adăugarea resurselor în</u> flipchart
Insert Question	Lansează Expertul în Întrebări.	<u>Folosirea Sistemelor de Răspuns</u> pentru Elevi > Întrebări pregătite – Folosirea Expertului în Întrebări
Export Page	Deschide fereastra de dialog "Export Page".	<u>Mai multe despre ActivInspire > Importul</u> <u>și exportul fișierelor</u>
Set Background	Deschide fereastra de dialog "Set Background". Selectați din: • Fill • Image • Desktop Snapshot • Desktop Overlay	
Grid Designer	Deschide Designerul de grile.	
Hide Grid	Ascunde grila.	<u>Mai multe despre ActivInspire > Lucrul</u> <u>cu obiecte > Crearea și editarea grilelor</u>
Snap to Grid	Face ca obiectele mutate să se fixeze în grilă.	
Add to Resource Library Add Page Add Background Add Grid	Adaugă articolul selectat în folderul My Resources.	<u>Mai multe despre ActivInspire > Lucrul</u> <u>cu resurse</u>
Cut	Taie, copiază, lipește, duplică sau șterge pagina flipchart curentă.	
Сору		
Paste		
Duplicate		
Delete		



Meniu Foldere Navigator de Resurse

Acest meniu este disponibil în secțiunea de foldere a Navigatorului de Resurse.

Instrument	Descriere	i Mai multe informații
Export to Resource Pack	Deschide fereastra de dialog "Save as".	Mai multe despre ActivInspire >

Import Resource Pack Here	Disponibil doar pentru folderul de nivel superior din My Resources și Shared Resources.	Lucrul cu resurse > Importul și exportul pachetelor de resurse
Rename Folder	Disponibil doar pentru folderele de nivele inferioare din folderele My Resources,	
Delete Folder	Shared Resources și User Selected. Deschide o casetă de dialog care vă	
Create New Folder	permite să redenumiți, ștergeți sau creați un folder.	

Meniu Elemente Navigator de Resurse

Acest meniu este disponibil în secțiunea de resurse a Navigatorului de Resurse.

Instrument	Descriere	<i>i</i> ⁺Mai multe informații
View Mode View as list View as grid	Afișează resursele în folder ca listă sau grilă.	<u>Turul ActivInspire > Explorați</u> <u>ActivInspire Studio > Navigatoarele</u> <u>ActivInspire > Navigatorul de</u> <u>Resurse</u>
Thumbnail Size Small Large	Afișează miniaturi mici sau mari ale resurselor.	<u>Turul ActivInspire > Explorați</u> <u>ActivInspire Primary ></u> <u>Navigatoarele ActivInspire ></u> <u>Navigatorul de Resurse</u>
Insert into Flipchart	Inserează resursele selectate în pagina curentă flipchart.	Primii pași cu ActivInspire > Inserarea resurselor Mai multe despre ActivInspire > Lucrul cu resurse > Adăugarea resurselor în flipchart
Rename Resource File	Deschide caseta de dialog "Rename Resource File". Vă permite să introduceți un nou nume de fișier și să salvați resursa.	
Delete from Library	Șterge resursele selectate din Biblioteca de resurse.	

