

ActivInspire

Учебно-методическое пособие по работе с ПО

ЧПК-2



Приложение ActivInspire представляет собой новое обучающее программное обеспечение компании Promethean для компьютеров и интерактивных досок.

*ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №2»
Преподаватель информатики и ИКТ
в профессиональной деятельности;
Microsoft Expert Educator,
Microsoft Innovative Educator Trainer
Павлючков Сергей Сергеевич*

Приложение ActivInspire представляет собой новое обучающее программное обеспечение компании Promethean для компьютеров и интерактивных досок.

С помощью приложения ActivInspire возможно:

- Проводить обучение так же, как и на традиционной классной доске, варьировать скорость своих презентаций и давать практические уроки.
- Писать, чертить, стирать – поступать так, как вы обычно это делаете.
- Сохранять страницы в виде файла флипчарта, затем извлекать их для использования с другим классом или в другой классной комнате.
- Добавлять картинки, фильмы и звуки к страницам флипчарта урока.
- Быстро создавать структуру содержания урока и распределять время для выполнения учебного плана.
- Добавляйте текст, например, из программы Microsoft Word® или напрямую из сети Интернет. Приложение ActivInspire может даже распознать ваш почерк и преобразовать его в текст.
- Использовать систему интерактивного тестирования учащегося – задавайте ученикам вопросы или отображайте заготовленные вопросы на флипчартах. Ученики могут голосовать или вводить текстовые ответы с устройств ActiVote и ActivExpression, а результаты могут быть представлены в различных форматах.
- Быстро перестраивать свои флипчарты в соответствии с результатами опроса класса или потребностями учебного плана.
- Использовать простые, но эффективные инструменты для стимулирования мыслительного процесса, вовлечения учеников в процесс урока и фокусировки их внимания.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Вводные сведения	5
1.1.	Использование ручки ActivPen.....	5
1.2.	Калибровка доски ActivBoard.....	5
1.3.	О флипчартах.....	6
2.	Обзор ПО ActivInspire Studio	6
2.1.	Панель управления.....	6
2.2.	Окно ActivInspire.....	7
2.3.	Основная панель инструментов.....	9
2.4.	Обозреватели ActivInspire.....	11
2.4.1.	Обозреватель страниц.....	11
2.4.2.	Обозреватель ресурсов.....	11
2.4.3.	Обозреватель объектов.....	13
2.4.4.	Обозреватель примечаний.....	14
2.4.5.	Обозреватель свойств.....	15
2.4.6.	Обозреватель действий.....	15
2.4.7.	Обозреватель голосования.....	16
2.5.	Просмотр флипчарта.....	17
2.6.	Работа с несколькими флипчартами.....	18
2.7.	Авторская разработка на компьютере.....	19
2.8.	Презентация у доски.....	19
2.9.	Совместная работа у доски.....	19
2.10.	Знакомство с инструментами.....	20
2.11.	Наиболее часто используемые инструменты.....	21
3.	Создание первого флипчарта	21
3.1.	Письмо на флипчарте.....	21
3.1.1.	Письмо ручкой.....	21
3.1.2.	Выделение.....	22
3.1.3.	Изменение ширины пера ручки и маркера.....	22
4.	Добавление и форматирование текста	23
4.1.	Добавить текст.....	23
4.2.	Форматировать текст.....	24
4.3.	Проверить правописание.....	24
4.4.	Специальные инструменты.....	24
5.	Копирование, вставка и дублирование объектов	25
5.1.	Копирование и дублирование объектов.....	24
5.2.	Вырезка и вставка объектов.....	25
5.3.	Добавление объектов на панель инструментов.....	25
6.	Добавление фигур и работа с ними	25
6.1.	Создание фигуры.....	25
6.2.	Выбор фигуры.....	25
6.3.	Заполнение фигуры.....	26
6.4.	Перемещение или поворот фигуры.....	26
6.5.	Увеличение или уменьшение размера фигуры.....	27
6.6.	Изменение формы фигуры.....	27
6.7.	Группирование и разгруппирование фигур.....	27
7.	Разные удаления	28
7.1.	Стирание ластиком.....	28
7.2.	Очистка страницы.....	28
7.3.	Сброс страницы.....	28
7.4.	Отмена и повтор.....	28
7.5.	Использование корзины флипчарта.....	28
8.	Работа со страницами	30
8.1.	Вставка страниц во флипчарт.....	30
8.2.	Выбор нескольких страниц.....	30
8.3.	Перемещение страниц.....	31
8.4.	Вырезание, копирование, вставка, дублирование и удаление страниц.....	32
9.	Вставка ресурсов	32

10. Использование сеток	33
10.1. О сетках.....	33
10.2. Когда следует использовать сетки.....	33
10.3. Вставка сетки из библиотеки ресурсов.....	33
10.4. Привязка к сетке.....	34
10.5. Отображение и скрывание сетки.....	34
11. Создание объектов	34
11.1. Создание фигуры.....	34
11.2. Изменение цвета.....	34
12. Создание примечаний к странице	35
13. Сохранение флипчарта	35
14. Печать флипчарта	35
15. Открытие флипчарта	36
16. Простые приемы для учителей	36
17. Дополнительные сведения о приложении ActivInspire	37
18. Добавление и удаление ссылок	42
19. Изменение свойств объекта	50
20. Создание интерактивных флипчартов	51
21. Создание контейнеров	51
22. Создание ограничителей	53
23. Работа с действиями	54
24. Использование эффектов переворота страницы	58
25. О профилях	59

1. Вводные сведения.

Данный раздел предназначен для новичков и тех, кто хочет освежить в памяти процедуру начала работы с ручкой ActivPen, доской ActivBoard и флипчартами.

- 1.1. Использование ручки ActivPen.
- 1.2. Калибровка доски ActivBoard.
- 1.3. О флипчартах.

1.1. Использование ручки ActivPen.

Если ActivInspire используется без доски ActivBoard или ActivSlate, то этот раздел можно пропустить.



В данном разделе приведены некоторые советы по использованию ручки ActivPen с доской ActivBoard. Ручка ActivPen может делать все, что делает обычная компьютерная мышь.

Перемещение курсора.

Слегка коснитесь кончиком ручки ActivPen доски; не давите на ручку. Перемещайте ручку ActivPen по доске. Курсор будет следовать за ручкой.

Щелчок левой кнопкой.

Твердо, но быстро коснитесь кончиком ручки ActivPen доски ActivBoard .

Щелчок правой кнопкой.

Поместите кончик ручки ActivPen над доской ActivBoard на расстоянии менее одного сантиметра от доски. Нажмите на кнопку сбоку ручки ActivPen.

Щелчок и перетаскивание.

Щелкните на объекте, который хотите переместить, удерживайте кончик ручки ActivPen на доске и переместите ручку. Объект переместится вместе с ручкой ActivPen.

Двойной щелчок.

Два твердых, но быстрых касания кончиком ручки ActivPen доски выполняют то же действие, что и двойное нажатие кнопки мыши.

1.2. Калибровка доски ActivBoard

Если ActivInspire используется без доски ActivBoard, то этот раздел можно пропустить.

В этом разделе рассказывается, как проверить, нужна ли доске ActivBoard калибровка.

При использовании интерактивной доски ActivBoard, возможно, потребуется выполнить повторную калибровку, если доска или проектор по каким-либо причинам были перемещены. Калибровка совмещает кончик ручки ActivPen с курсором на экране.

Нужна ли вашей доске ActivBoard калибровка?

При включенном компьютере и ActivBoard слегка приложите кончик ручки ActivPen к доске ActivBoard. Курсор на доске ActivBoard должен совместиться с кончиком ручки ActivPen. Если этого не происходит, то требуется калибровка ActivBoard.


Три способа калибровки ActivBoard

Способ калибровки зависит от типа ActivBoard.

Способ 1

1. Поместите ручку ActivPen над калибровочным светящимся логотипом в левом верхнем углу доски ActivBoard и подержите несколько секунд.
2. Следуйте инструкциям, отображаемым на экране.


Способ 2

1. Щелкните правой кнопкой мыши по значку **ActivManager**  в правом нижнем углу дисплея.
2. Выберите команду "Калибровать".
3. Следуйте инструкциям, отображаемым на экране.

Убедитесь, что кончик ручки ActivPen совместился с курсором на доске ActivBoard. Если этого не произойдет, попробуйте третий способ.

Способ 3

На компьютере:

1. Щелкните правой кнопкой мыши по значку **ActivManager**  в правом нижнем углу экрана.
2. Выберите команду "Калибровать".
3. После запуска программы калибровки перейдите на доску и следуйте инструкциям, отображаемым на экране.



После калибровки убедитесь, что кончик ручки ActivPen совместился с курсором на доске ActivBoard. Если этого не произошло, перезапустите доску, выключив ее на тридцать секунд. После этого включите доску и попробуйте выполнить калибровку снова или свяжитесь с группой технической поддержки.

1.3. О флипчартах.

Флипчарт – это большое прямоугольное рабочее пространство в окне ActivInspire, на котором разрабатываются уроки.

Некоторые сведения о флипчартах:

- При запуске ActivInspire открывается чистый флипчарт, готовый к вводу данных.
- Флипчарты могут содержать разнообразные объекты, формы и интерактивные функции, включая звуки, анимацию и действия.
- Одновременно можно работать с неограниченным количеством флипчартов.
- Каждый флипчарт открывается в отдельной закладке окна ActivInspire.
- Для быстрого перемещения между флипчартами достаточно щелкнуть на закладке с необходимым документом.
- Каждый флипчарт может содержать неограниченное количество страниц.
- Можно создавать флипчарты рабочего стола и делать пометки либо на активном рабочем столе, либо на его изображении.
- Файлы флипчартов ActivInspire имеют расширение .flipchart.
- Можно преобразовать любые флипчарты, созданные в предыдущих версиях программ Promethean (версия 2.0 и старше), в новый формат файлов.



В ActivInspire можно открывать флипчарты, созданные как в ActivPrimary, так и в ActivStudio. После сохранения этих флипчартов в ActivInspire их больше нельзя будет открыть в ActivPrimary или ActivStudio.

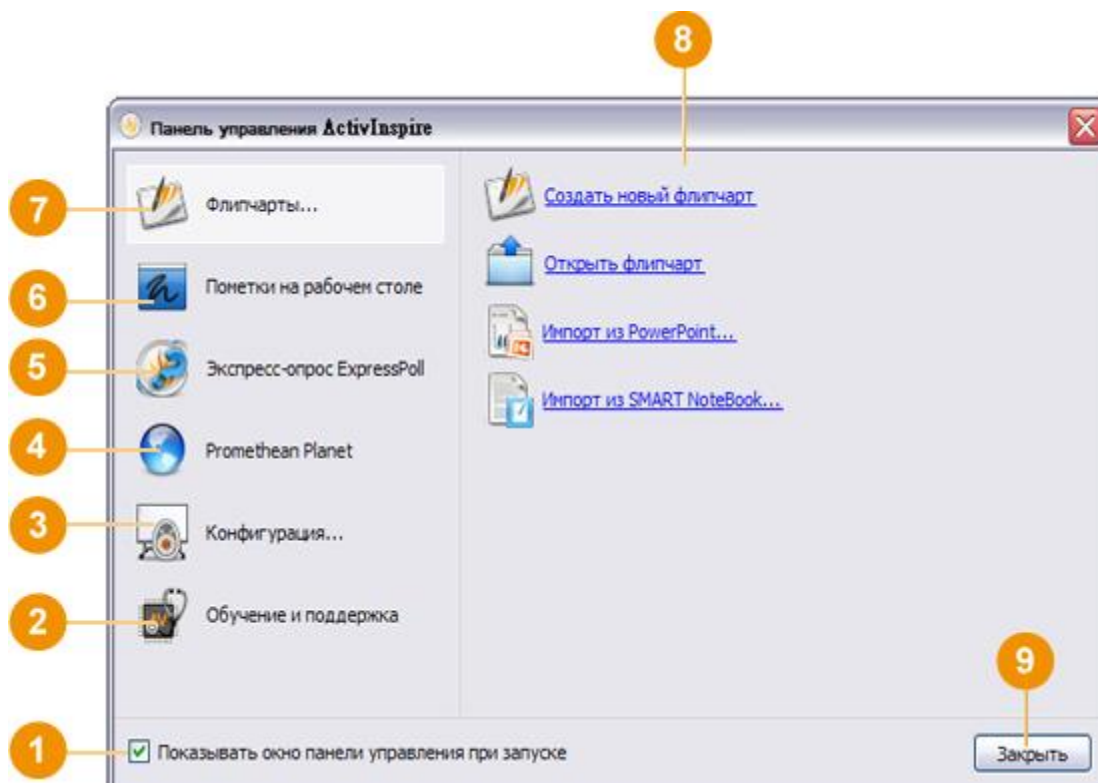
2. Обзор ПО ActivInspire Studio

То, что появится на экране при первом запуске ActivInspire Studio, зависит от того, какая версия приложения ActivInspire у вас установлена: Professional или Personal.

2.1. Панель управления.

После запуска приложения ActivInspire и настройки первоначальных предпочтений первым, что вы увидите, будет панель управления. Панель управления содержит ссылки на флипчарты и полезные инструменты, позволяющие сэкономить время. Панель управления остается открытой до тех пор, пока вы ее не закроете.

На картинке ниже изображена панель управления. В списке обозначен каждый пронумерованный компонент.



- 1 Установите флажок в этом поле для отображения панели управления при последующих запусках ActivInspire.
- 2 Отображает в Интернет-обозревателе веб-сайт Promethean <http://www.prometheanworld.com>.
- 3 Отображает наиболее часто используемые инструменты настройки в правой части панели управления.
- 4 Отображает в Интернет-обозревателе веб-сайт Promethean Planet <http://www.prometheanplanet.com>.
- 5 Запускает колесо голосования, с помощью которого можно выбрать стиль вопроса и варианты ответов для класса.
- 6 Сворачивает приложение ActivInspire и позволяет создавать пометки на рабочем столе компьютера и взаимодействовать с другими приложениями на рабочем столе.
Отсутствует в версии ActivInspire Personal.
- 7 Отображает инструменты флипчарта и ссылки на недавно использованные флипчарты в правой части панели управления.
- 8 Правая часть панели управления.
- 9 Закрывает панель управления.



Эту панель можно отобразить в любой момент, выбрав пункт **Панель управления** в меню **Просмотр (F11)**.

2.2. Окно ActivInspire.



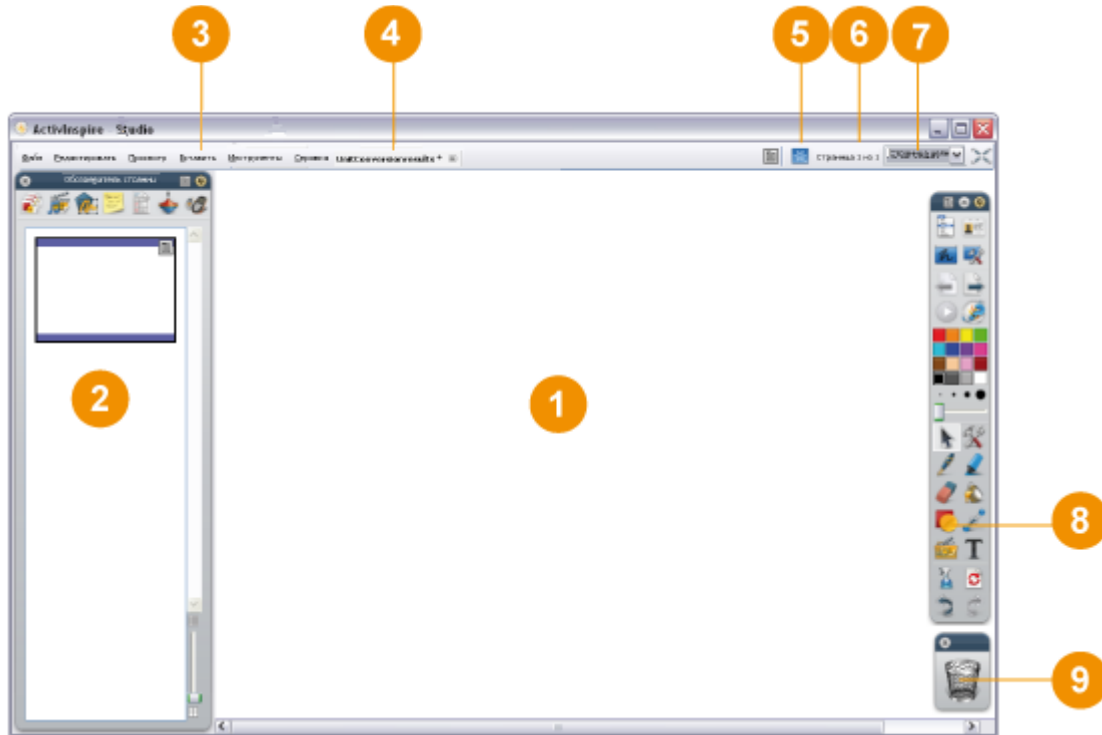
При запуске ActivInspire за панелью управления открывается окно ActivInspire. Вид этого окна зависит от нескольких факторов:

- Ваших предпочтений при запуске.
- Используемой версии: ActivInspire Professional или Personal.
- Пользовательских настроек компонентов.

Ниже представлены основные компоненты окна ActivInspire для версии ActivInspire Professional и ActivInspire Personal.

ActivInspire Professional

На картинке ниже показано окно ActivInspire Professional. В списке обозначен каждый пронумерованный компонент.

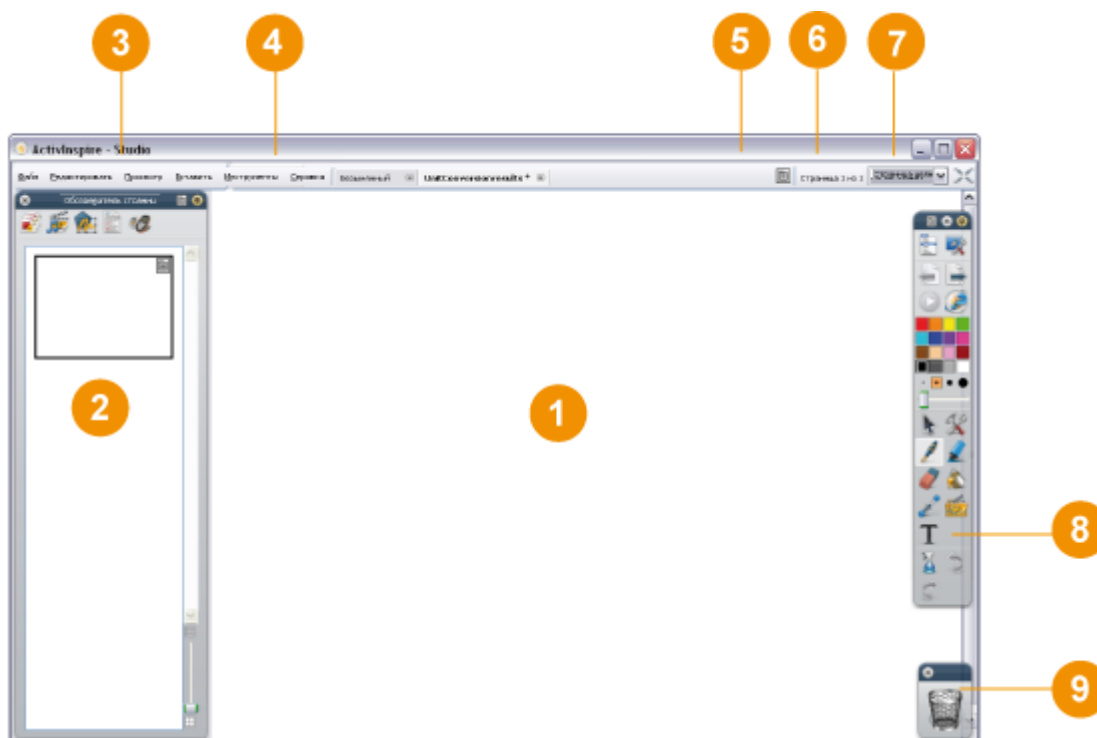





- 1 Страница флипчарта.
- 2 Обзорщики.
- 3 Строка меню.
- 4 Название флипчарта.
- 5 Режим разработки.
- 6 Индикатор страницы.
- 7 Индикатор масштаба.
- 8 Основная панель инструментов.
- 9 Корзина флипчарта.

ActivInspire Personal

На картинке ниже показано окно ActivInspire Personal. В списке обозначен каждый пронумерованный компонент.




Как видите, в версии ActivInspire Personal содержится меньшее количество инструментов и обзорщиков, чем в ActivInspire Professional.



- 1 Страница флипчарта.
- 2 Обзоратели.
Нет обзорателя действий 
- 3 Строка меню.
- 4 Название флипчарта.
- 5 Нет режима разработки 
- 6 Индикатор страницы.
- 7 Индикатор масштаба.
- 8 Основная панель инструментов.
Нет инструмента «Фигура» 
- 9 Корзина флипчарта.

Совет.

Обращайте внимание на эти маленькие значки в верхней части обзорателей, меню и панелей инструментов. Они позволяют быстро настроить элемент:

 Параметры панели инструментов	В выпадающем меню можно выбрать расположение и видимость элемента.
 Свернуть	Переключатель сворачивания и разворачивания элемента.
 Закрепить панель инструментов	Переключатель закрепления элемента. Предотвращает его автоматическое скрывание и случайное перемещение.

Для перемещения элемента щелкните на темно-синем участке в его верхней части и перетащите элемент куда требуется.

При следующем запуске ActivInspire ваши предпочтения будут восстановлены.

2.3. Основная панель инструментов.

После запуска приложения ActivInspire на экране появляется *Основная панель инструментов*. При первом запуске ActivInspire в этой панели содержится набор наиболее популярных инструментов. Элементы на






















основной панели инструментов представляют собой лишь выборку из множества имеющихся инструментов. Кроме того, доступ к дополнительным инструментам можно получить из меню Инструменты.

ActivInspire запоминает положение панели и то, какие инструменты в ней содержались, и при следующем запуске приложения выводит ее на экран там и в том виде, в котором вы ее оставили в последний раз.


На рисунке ниже показана основная панель инструментов по умолчанию в приложении ActivInspire Professional. Инструменты сгруппированы по функциям. Группы отделены друг от друга разделителем. В таблице рядом с изображением даны названия инструментов в каждой группе.

Для просмотра дополнительных сведений обо всех инструментах на основной панели инструментов щелкните по рисунку.



1		Главное меню		Переключить профиль <i>Отсутствует в версии ActivInspire Personal</i>
		Пометки на рабочем столе <i>Отсутствует в версии ActivInspire Personal</i>		Инструменты рабочего стола
2		Предыдущая/Следующая страница		
		Начать/Остановить голосование по флипчарту		Экспресс-опрос ExpressPoll
3				
	Цветовая палитра Селекторы ширины пера			
4		Выбор		Инструменты
		Ручка		Маркер
		Ластик		Заливка
		Фигура <i>Отсутствует в версии ActivInspire Personal</i>		Соединитель
		Вставить мультимедиа из файла		Текст
5		Очистить		Сброс страницы <i>Отсутствует в версии ActivInspire Personal</i>
		Отмена/Повтор		

Предпочтения.

Можно использовать набор инструментов по умолчанию, удалять или заменять все инструменты или некоторые из них другими инструментами. В приложении ActivInspire Professional вы можете определить свои предпочтения в профиле и сохранить их, когда результат вас устраивает. Можно создавать сколько угодно профилей и быстро переключаться между ними с помощью значка **Переключить профиль** .

2.4.1. Обзорщик страниц


Этот обзорщик помогает быстро собрать основу флипчарта.

Используйте обзорщик страниц для:

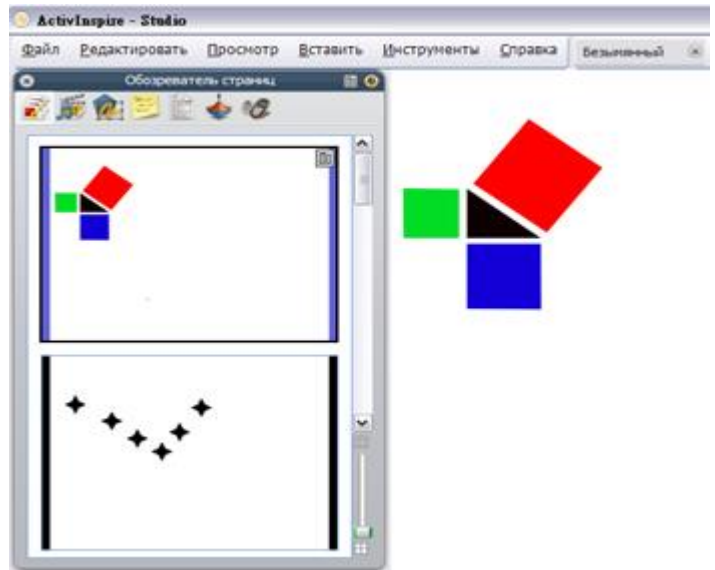
- Просмотра всего флипчарта в виде эскизов страниц.
- Перемещения по страницам флипчарта.
- Установки фона и сеток для страниц.
- Упорядочения страниц флипчарта с помощью их перетаскивания, в дополнение к командам Вырезать, Копировать, Удалить и Дублировать.

Пример.

На изображении показан флипчарт со множеством страниц.

Обзорщик страниц открыт и показывает эскизы первых двух страниц флипчарта. Значок контекстного меню  на эскизе показывает, что это текущая страница. Это означает, что вы можете выбрать элемент или область на этой странице и работать с ней.

Чтобы отобразить другую страницу, нажмите на ее эскиз.



2.4.2. Обзорщик ресурсов

Этот обзорщик помогает быстро просматривать и использовать ресурсы, поставляемые с ActivInspire, чтобы улучшать ваши флипчарты. Библиотека ресурсов содержит огромный выбор игр и действий, пометок, оценок, фонов, концептуальных схем, изображений, фигур, звуков и других элементов, слишком многочисленных, чтобы все их назвать.

Можно легко дополнить библиотеку своими собственными и чужими ресурсами, а также добавить пакеты ресурсов с веб-сайта Promethean Planet по адресу www.prometheanplanet.com или от наших партнеров.

По умолчанию Обзорщик ресурсов открывает папку Общих ресурсов. Все ресурсы, поставляемые с ActivInspire, организованы по категориям и хранятся в понятно поименованных папках.

Обзорщик ресурсов состоит из двух панелей и в каждой части есть свое собственное всплывающее меню и инструменты:

- На панели с папками в верхней половине обзорщика отображаются папки в выбранной области ресурсов.
- На панели элементов в нижней половине обзорщика отображаются эскизы ресурсов и имена файлов в выбранной папке. Если подпапка не выбрана, на этой панели ничего не отображается.

Используйте панель папок для:

- Быстрого перемещения по ресурсам и просмотра всех ресурсов в определенной папке, например, в папке Мои ресурсы, Общие ресурсы или в других местах на диске или в сети.
- Индексирования ресурсов для ускорения поиска.
- Поиска ресурсов по имени файла или ключевому слову.
- Поиска всех типов ресурсов или только конкретных типов ресурсов.
- Поиска ресурсов на сайте Promethean Planet.

Используйте панель элементов для:

- Быстрого просмотра количества файлов в папке.
- Отображения эскизов и имен файлов выбранных ресурсов в обзорщике.
- Смены режима просмотра и размера эскиза ресурсов в выбранной папке.

- Перетаскивания таких ресурсов, как шаблоны страниц, страниц деятельности и страниц с вопросами, из обозревателя во флипчарт.
- Использования прозрачности при перетаскивании на страницу фонового цвета или изображения.
- Быстрой вставки нескольких копий одного ресурса во флипчарт с помощью штампея.



Чтобы добавить собственные элементы в библиотеку ресурсов, можно перетащить их со страницы флипчарта на любую из двух частей обозревателя ресурсов.

Используйте любую из панелей для перетаскивания своих собственных творений со страницы флипчарта в папку в Библиотеке ресурсов.

Пример.

На рисунке ниже показан Обозреватель ресурсов. В списке обозначен каждый пронумерованный компонент.

В этом примере:


- На панели папок отображается папка "Общие ресурсы" с выбранной подпапкой Animals.
- На панели элементов в подпапке Animals отображаются два графических файла. Значок музыкальной ноты на втором файле означает, что в нем есть звуковой эффект.

	<p>1 Количество файлов в выбранной папке.</p>
	<p>2 Поле для ввода поискового термина</p>
	<p>3 Открыть:</p> <ul style="list-style-type: none"> Мои ресурсы Общие ресурсы Другая папка с ресурсами
	<p>4 Местоположение выделенной папки.</p>
	<p>5 Поиск в другой папке.</p>
	<p>6</p> <ul style="list-style-type: none"> Начать поиск в текущей папке (становится активным после ввода поискового термина) Задать параметры поиска Поиск ресурсов на сайте Promethean Planet
	<p>7 Всплывающее меню папок</p> <p>Варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Экспортировать в пакет ресурсов • Импортировать сюда пакет ресурсов... • Индексировать эту папку для поиска • Создать новую папку
	<p>Функции импорта и индексирования доступны только при выборе папки верхнего уровня.</p>
	<p>8 Меню элементов</p> <p>Можно изменить:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Режим просмотра • Размер эскиза • Прозрачность элемента <p> Включение/выключение штампея</p> <p>Выполняет быструю вставку нескольких копий одного ресурса во флипчарт.</p>
	<p>Для использования штампея необходима версия ActivInspire Professional.</p>

2.4.3. Обзоратель объектов

Ниже будут рассмотрены объекты и Обзоратель объектов:





Об объектах.

В ActivInspire все, что вы добавляете к флипчарту, является объектом того или иного вида. Например, если вы пишете что-то **Ручкой** , рисуете фигуру, добавляете изображение или ссылку на звуковой файл, – каждый из этих элементов является объектом. К флипчарту можно добавлять множество различных типов объектов. Обзоратель объектов помогает следить за количеством и типами объектов в своем флипчарте и быстро освоиться с объектами во флипчарте, созданном кем-то еще.

О слоях и наложении.

В Обзорателе объектов отображаются подробные сведения об объектах на текущей странице. Хотя страница является плоской, у страницы флипчарта на самом деле четыре слоя! Они похожи на прозрачные листы, содержащие только определенные типы объектов, если только объекты не перемещались с одного уровня на другой. В пределах слоя объекты можно наложить друг на друга.

По умолчанию:

Этот слой...	Содержит...
Сверху	Пометки: все, что вы рисуете Ручкой  , Маркером  или Волшебными чернилами  (секретное оружие, которое мы представим отдельно). все, что вы рисуете с помощью Соединителя  .
Средний	Изображения, фигуры и текстовые объекты.
Снизу	На этот уровень можно перетаскивать объекты.
Фон	Фоновые изображения, сетки и цвет страницы.

Выбирая объекты в списке обзорателя объектов можно перемещать их между слоями в обзорателе. Это непосредственно изменяет их положение на слоях страницы флипчарта. Слои полностью отделены друг от друга. Иными словами, можно заменить фон, сохранив неизменными изображения или пометки. Также можно добавлять пометки поверх фотографий и фона, не влияя на другие слои.

Просмотр объектов.

Используйте обзоратель страниц для быстрого просмотра:

- Порядка отображения объектов, а также того, какие объекты находятся на верхнем, среднем и нижнем слоях страницы.
- Присутствия на странице каких-нибудь скрытых объектов.
- Наличия на странице заблокированных объектов, которые нельзя переместить.

Работа с объектами.

Используйте Обзоратель объектов для:

- Перетаскивания объектов с одного слоя на другой.
- Наложения и переупорядочивания объектов.
- Отображения и сокрытия объектов.
- Блокировки и разблокировки выбранных объектов, например, если вы планируете деятельность, где только определенные объекты могут быть перемещены учениками, а другие должны остаться на месте


Пример.

На изображении показаны сведения об объектах на текущей странице флипчарта.

В обзорателе можно видеть, что все объекты идентифицируются:

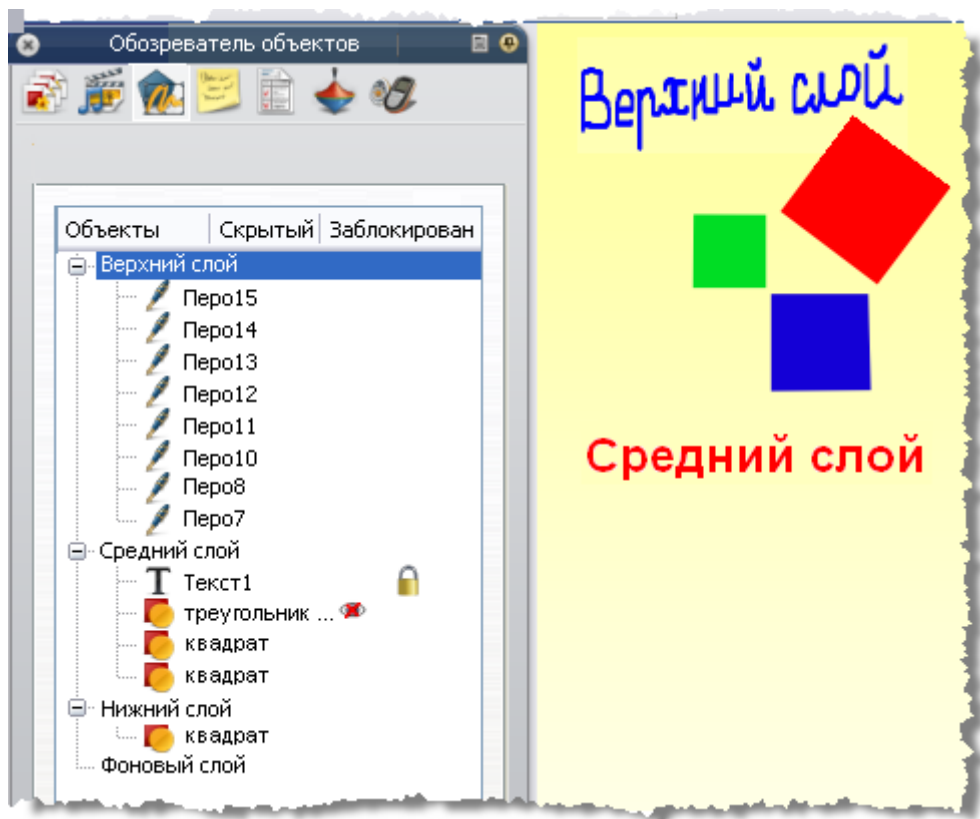
- значком инструмента, который их создал;
- своим именем.

В Обзорателе ясно видно, какие объекты на каком слое находятся:

В верхнем слое восемь объектов. Это пометки, написанные **Ручкой** 

В среднем слое четыре объекта:

Печатный текст, созданный с помощью инструмента Текст 



2.4.4. Обозреватель примечаний


Этот обозреватель упрощает использование флипчарта и позволяет создавать, просматривать и редактировать примечания к нему. Можете использовать эти примечания как вам удобно. Со временем вы узнаете, что примечания к уроку могут стать тем фактором, который отличает скучный урок от интересного. Таким образом, мы призываем вас использовать Обозреватель примечаний в полную силу, чтобы обогатить собственный и чужой опыт преподавания с использованием ActivInspire.

Используйте обозреватель примечаний следующим образом:

- Добавляйте примечания и комментарии к флипчарту, чтобы было проще им делиться и повторно использовать.
- Если вы используете чужой флипчарт:
 - Просмотрите примечания и комментария создавшего флипчарт учителя и добавьте свои собственные, где необходимо.
 - Просмотрите примечания издателей о том, как лучше всего использовать их флипчарты, и добавьте свои собственные, где необходимо.

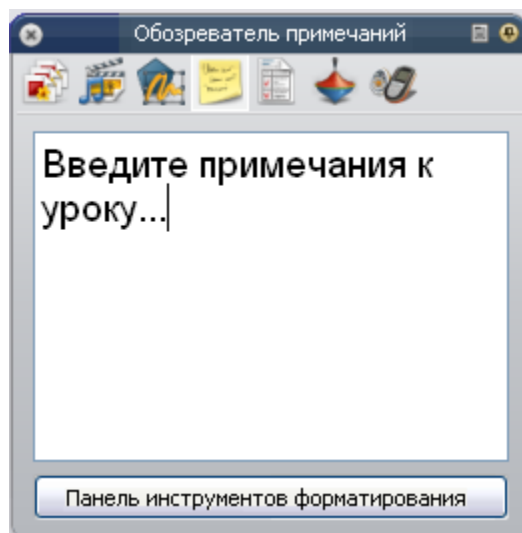
Пример.

На рисунке изображен Обозреватель примечаний. Вы можете вводить примечания в виде простого текста или открыть панель формата и отформатировать текст.

Если на текущей странице флипчарта содержатся примечания, приложение ActivInspire отображает значок **Примечания к странице**  в строке меню.



Можно добавить примечания к каждой странице флипчарта и распечатать их либо вместе со страницами флипчарта, либо отдельно.



2.4.5. Обзоратель свойств

Этот Обзоратель позволяет просмотреть все свойства объекта сразу. Это мощный инструмент для быстрого добавления интерактивности к урокам.

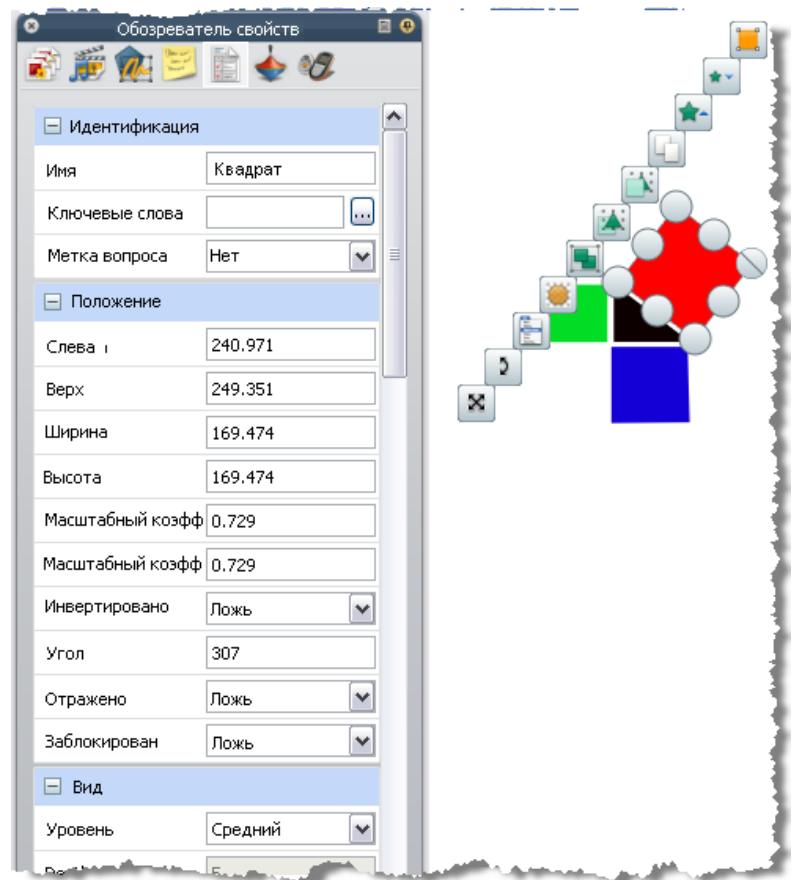
Используйте обзоратель свойств:

- Для отображения всех свойства объекта. Прокручивайте вертикальную полосу прокрутки обзорателя вверх и вниз, чтобы видеть все доступные свойства.
- Для просмотра и управления положением и видом объекта с помощью параметров в Обзорателе свойств. Конечно, по-прежнему можно управлять положением объекта путем перетаскивания и редактировать его для изменения цвета.
- Для добавления интерактивных возможностей во флипчарт и контроля за их использованием.
- Для добавления постоянно видимых меток к объектам или добавления интерактивности. Например, можно сделать так, чтобы метка появлялась только тогда, когда курсор мыши находится над объектом.
- Для управления поведением объекта с помощью создания правил, называемых ограничителями, которые сдерживают его перемещение. Это очень полезная функция, если вы хотите, например, создать свою собственную экранную игру.
- Все свойства четко разделены на категории, так что можно выбирать их по типу.

Пример.

На изображении показаны некоторые свойства красного квадрата, который в данный момент выбран, в Обзорателе свойств. Здесь можно видеть название объекта и некоторые сведения о его положении на странице. Также можно видеть, что квадрат находится на среднем слое.


На странице флипчарта также можно видеть круглые маркеры-манипуляторы размера вокруг выбранного объекта. Они указывают на то, что объект можно передвигать или изменять его размеры. Строка квадратных значков рядом с объектом – меню редактирования объекта и другие метки-манипуляторы для работы с объектом.



2.4.6. Обзоратель действий

С помощью этого обзорателя можно быстро связать действие с объектом. Это означает, что когда кто-то выбирает этот объект, будет выполнено действие, которое вы связали с этим объектом. Например, будет показана телеграфная лента с вашим сообщением, воспроизведен звук или начнется голосование по флипчарту. Все действия четко разделены на категории, так что можно выбирать их по типу. Количество настраиваемых действий во флипчарте неограниченно, что позволяет создавать самые разнообразные уроки с различной степенью интерактивности.

Используйте обзоратель действий для:

- применения командного действия к объекту (например, **Метателю кости** , чтобы при выборе этого объекта на доске было выброшено до пяти кубиков);
- применения действия со страницей к объекту (например, переход на следующую страницу);
- применения к объекту действия с объектом (например, изменение размера, положения или прозрачности объекта);

- применения действия с документом или мультимедиа к объекту (например, вставка ссылки на файл или веб-сайт);
- применения к объекту действия голосования (например, начало/остановка голосования по флипчарту);
- удаления более не нужного действия;
- предварительного просмотра действия, чтобы удостовериться, что оно работает так, как планировалось.

Пример.

На рисунке изображен Обозреватель действий. Мы связали **Метатель кости** с синим квадратом. Это сразу заметно при помещении курсора над синим квадратом – курсор меняется на синий значок **предварительного**

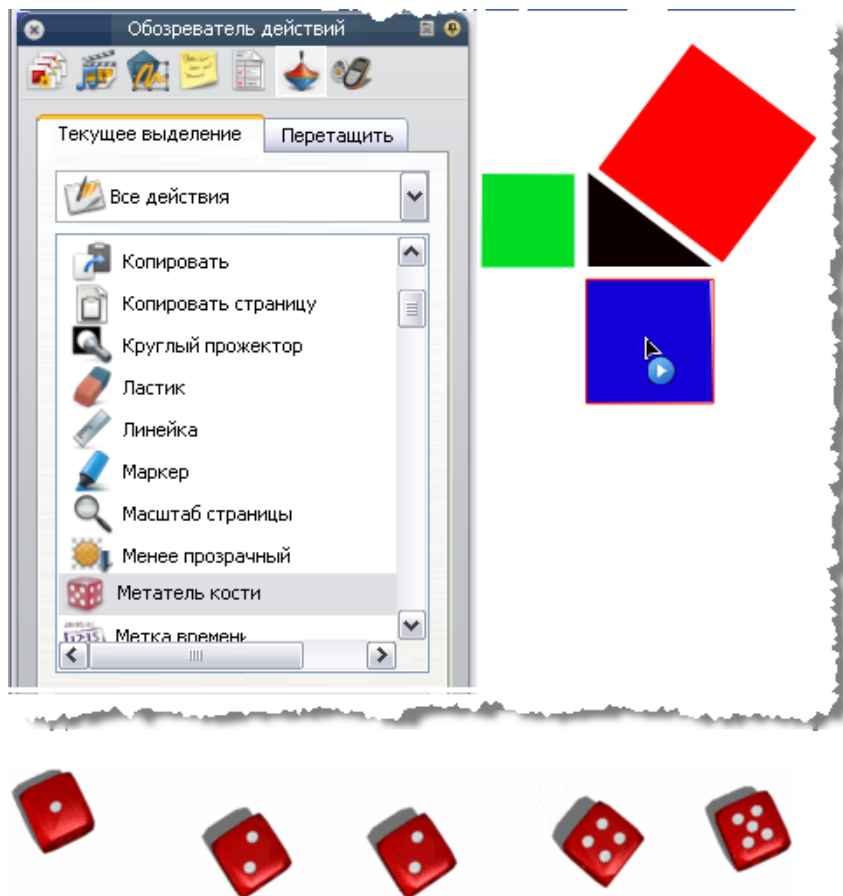
просмотра

При щелчке на этом квадрате откроется окно метателя кости и будут выброшены кубики.

Вы можете:

- Выбрать количество костей для прокрутки.
- Увеличить или уменьшить скорость.
- Выбрасывать кости неограниченное количество раз.
- Отправлять сумму всех выброшенных очков в активный флипчарт.

Киньте кость!



Для использования обозревателя действий необходима версия ActivInspire Professional.

2.4.7. Обозреватель голосования

С помощью этого Обозревателя можно регистрировать устройства Promethean и клиенты ActivEngage, запускать сеансы голосования, а также записывать, сохранять и просматривать результаты этих сеансов.

Используйте Обозреватель голосования для:


- Регистрации устройств ActivSlate, ActiVote и ActivExpression.
- Регистрации клиентов ActivEngage.
- Назначения учеников устройствам.
- Переключения между анонимным и поименным голосованием.
- Выбора для сеанса голосования устройств ActiVote или ActivExpression.
- Установки, приостановки или изменения времени, выделенного на ответы.
- Начала и остановки голосования.
- Показа или скрытия приглашения "Голосуйте".
- Просмотра результатов голосования и их экспорта в электронные таблицы Microsoft Excel.

Не раздумывайте – пробуйте!

Для открытия любого обозревателя щелкните на одном из соответствующих значков, сгруппированных вдоль верхней части обозревателя страниц.

При первом запуске ActivInspire обозреватель страниц открыт по умолчанию.

Рекомендуем вам попробовать каждый обозреватель, чтобы познакомиться с их работой и узнать их возможности.

Щелкайте на контекстных меню  и значках, чтобы узнать, что делает каждый обозреватель.

Не бойтесь совершить ошибку!

Вы всегда можете использовать функцию **Отмена**  , чтобы вернуть все в нормальное состояние.

3. Просмотр флипчарта.



При открытии флипчарта Обозреватель страниц показывает эскизы имеющихся во флипчарте страниц, а в рабочей области окна ActivInspire отображается первая страница флипчарта.

Ниже описаны пять простых способов просмотра флипчарта:


- 3.1. Просмотр одной страницы.
- 3.2. Просмотр одновременно нескольких страниц.
- 3.3. Увеличение или уменьшение размера страницы.
- 3.4. Масштабирование.
- 3.5. Панорамирование флипчарта.
- 3.6. Работа с несколькими флипчартами.
- 3.7. Авторская разработка на компьютере.
- 3.8. Презентация у доски.
- 3.9. Совместная работа у доски.

3.1. Просмотр одной страницы.

Два способа просмотра одной страницы:

- Щелкайте на значках **Следующая страница**  и **Предыдущая страница** .
- В меню **Вид** выберите **Следующая страница** или **Предыдущая страница** .



Щелчок на кнопке **Следующая страница**  на последней странице флипчарта приведет к автоматической вставке новой страницы. Чтобы предотвратить вставку ненужных страниц в конце флипчарта, всегда добавляйте указатель последней страницы. Это может быть какая-то фигура, картинка или просто слово "**Конец**" .

3.2. Просмотр одновременно нескольких страниц.

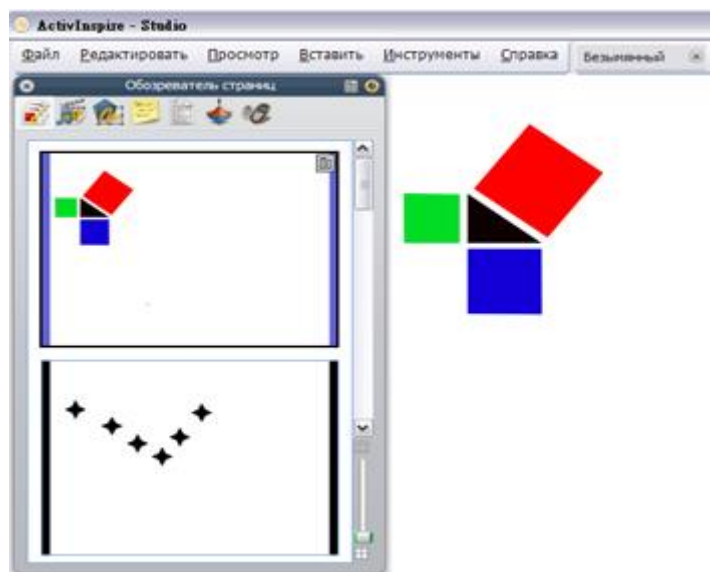
Размер отображаемых в Обозревателе страниц эскизов можно увеличить или уменьшить. Чем меньше размер эскиза, тем больше страниц можно просмотреть.

Два способа просмотра нескольких страниц:

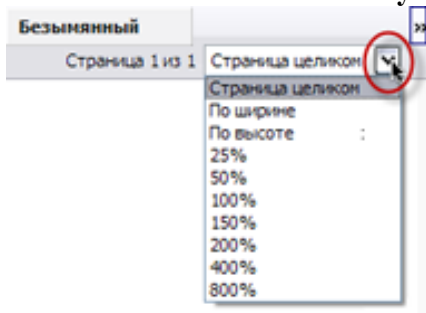
- Нажмите на край Обозревателя страниц и растяните его или воспользуйтесь ползунком в нижнем правом углу Обозревателя страниц для изменения размера эскизов.
- Передвиньте ползунок, располагающийся с верхнего правого края панели Обозревателя страниц, вниз или вверх для прокрутки эскизов страниц флипчарта. Щелкните на эскизе страницы, которую хотите посмотреть.

Пример.

На рисунке показаны две страницы в открытом флипчарте в виде эскизов в Обозревателе страниц. Как видно на рисунке, и в Обозревателе и в рабочей области первая страница является текущей страницей.



3.3. Увеличение или уменьшение размера страницы.



По умолчанию приложение ActivInspire настроено на размещение всей страницы флипчарта в окне ActivInspire. Такой режим называется "Страница целиком". Этот параметр можно легко изменить с помощью раскрывающегося меню в верхнем правом углу окна.

Нажмите на значок со стрелкой вниз и выберите наиболее подходящую вам настройку. Если эта стрелка не видна, щелкните на значке >> .

Окружение.

При выборе значения меньше 100 % размер страницы флипчарта в окне ActivInspire пропорционально уменьшится.

Это откроет область вокруг страницы флипчарта, которая называется окружением. Окружение можно использовать в качестве черновика для временного размещения объектов за пределами флипчарта и последующего использования. Эти объекты будут невидимы, если установлено отображение страницы целиком в окне ActivInspire. Например, вы можете спрятать в Окружении некоторые вещи, которые не

следует видеть ученикам или которые вы хотите открыть в определенный момент урока.

3.4. Масштабирование.

Инструмент **Масштабирование** можно использовать для увеличения или уменьшения того, что вы видите на флипчарте. Масштабирование не изменяет флипчарт, оно влияет только на режим его просмотра.

Увеличение.

1. В меню **Вид** выберите **Масштабирование**.
2. Нажмите на страницу и подождите. Масштаб начнет увеличиваться до тех пор, пока вы не отпустите кнопку ручки ActivPen или мыши.

На панели быстрого доступа появится значок **Масштабирование**.

Уменьшение.

Выберите инструмент **Масштабирование** и:

1. Щелкните правой кнопкой на странице.
2. Удерживайте правую кнопку нажатой.



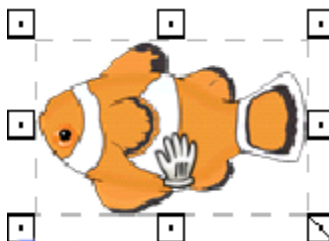
Если щелкнуть по странице дважды при выбранном инструменте **Масштабирование**, то страница вернется к масштабу "Страница целиком".

3.5. Панорамирование флипчарта.

Если вы увеличили флипчарт до такого размера, что страница флипчарта оказалась больше окна ActivInspire, то вы не сможете увидеть всю страницу флипчарта целиком.

В этой ситуации вы можете перемещаться по странице одним из двух способов:

- С помощью вертикальных и горизонтальных полос прокрутки, которые появляются по краям страницы.
- Используя **Масштаб страницы**. Обратите внимание, что когда этот инструмент выбран, при перемещении курсора над страницей появляется маленький значок руки. Если теперь щелкнуть на странице и перетащить ее, то вы сможете увидеть области страницы, скрытые за пределами окна флипчарта.



Обратите внимание, что такое же поведение наблюдается и при уменьшенном масштабе страницы.

3.6. Работа с несколькими флипчартами.

Каждый раз при открытии или создании дополнительного флипчарта на панели документов появляется новая закладка документов. Одновременно можно открывать неограниченное количество флипчартов.

Чтобы перейти с одного флипчарта на другой, щелкните на закладке документа, с которым вы хотите работать. Этот документ станет текущим флипчартом.

Название флипчарта на закладке будет отображаться жирным шрифтом. Чтобы закрыть флипчарт, нажмите на значке

3.7. Авторская разработка на компьютере.

При работе на компьютере вам необходим легкий доступ к ряду инструментов для подготовки урока. Быстрее всего это можно сделать переключившись в профиль "Авторская разработка", поставляемый с приложением ActivInspire:

Щелкните на значке **Переключить профиль**  и выберите из выпадающего списка профиль **Авторская разработка**.

В качестве альтернативы вы можете поэкспериментировать со своей любимой комбинацией инструментов настроек, а затем сохранить их в профиль.

3.8. Презентация у доски.

Во время презентации у доски вам необходим легкий доступ к ряду инструментов для презентации. Вам нужно максимальное пространство и минимум отвлекающих моментов.

Предлагаем несколько способов добиться этого:

- Переведите дисплей в полноэкранный режим (F5).
- Скройте меню.
- Закрепите или пристыкуйте основную панель инструментов.
- Перед уроком добавьте на основную панель инструменты, которые предполагаете использовать, например, Математические инструменты, Проектор, Двухпользовательский режим или Телеграфную ленту.
- Удалите из основной панели инструментов все элементы, которые вам точно не понадобятся.
- Включите интерактивные элементы, будь то действия или ссылки.
- Скройте объекты действия.
- Откройте обозреватель страниц или обозреватель ресурсов.
- Отобразите корзину флипчарта.

Поэкспериментируйте со своей любимой комбинацией инструментов настроек, а затем сохраните их в профиль.

В качестве альтернативы можно щелкнуть на значке **Переключить профиль**  и выбрать из выпадающего списка профиль **У доски**.

2.9. Совместная работа у доски.

Существует много способов организовать совместную работу учеников у доски. Обычно это означает, что они будут использовать ручку ActivPen или ActivWand по очереди.

Приложение ActivInspire расширяет возможности совместной работы, позволяя двоим пользователям одновременно интерактивно работать на одном и том же флипчарте. Этот вид работы называется "Двухпользовательский режим", поскольку каждый из участников использует свою собственную ручку ActivPen или ActivWand и панель инструментов ActivInspire для работы на доске.

- Двухпользовательский режим может быть включен только учителем.
- При запуске двухпользовательского режима отображается Сдвоенная панель инструментов, которая содержит подбор инструментов, имеющихся в основной панели инструментов.
- Полный доступ ко всем функциям ActivInspire имеется только у пользователя основной панели инструментов.
- Человек, использующий сдвоенную панель инструментов, может работать только на текущей странице флипчарта.
- Сдвоенная панель инструментов остается под контролем лица, использующего основную панель инструментов.
- Доступ к сдвоенной панели инструментов может в любой момент быть отменен с основной панели инструментов.



Для работы в двухпользовательском режиме необходима версия ActivInspire Professional.

Советы по работе в двухпользовательском режиме.

Здесь собраны некоторые советы, чтобы разжечь ваш творческий потенциал при работе в двухпользовательском режиме.

Две ручки ActivPen лучше, чем одна.

Поощряйте продвижение учеников к совместной цели. Позаботьтесь, чтобы ученики постоянно общались и обменивались друг с другом идеями. Это может быть работа над головоломкой или совместный поиск ответа на вопросы, заданные на доске ActivBoard.

Меняйтесь ролями.

Меняйте учеников ролями посреди выполнения задания, чтобы ученик не застрял в области, которую он не очень хорошо знает.

Поддержка учителя.

Учитель может сохранять контроль над основной панелью инструментов, делая пометки о работе учеников у доски ActivBoard, чтобы повысить их уверенность в себе.

Новое рабочее пространство.

Двухпользовательский режим предоставляет пространство для работы двух учеников у доски ActivBoard, совместно или индивидуально, превращая саму доску ActivBoard в рабочее пространство.

Конструктивная работа в паре.

Составляйте пары из слабых и сильных учеников. Сильный ученик будет обучать более слабого. Слабый ученик усилит знания сильного.

Совместные презентации.

Стимулируйте учеников к созданию презентаций в парах, чтобы они могли обсуждать, какие роли они будут выполнять и как им лучше вместе работать у доски ActivBoard.

Поощряйте творчество.

Две группы могут одновременно записывать свои мысли на доске ActivBoard. Имея возможность видеть идеи другой группы, ученики смогут вдохновлять друг друга, что способствует развитию их творческих способностей.

Распределение ролей.

Дайте ученикам разные роли, которые они должны выполнять у доски ActivBoard, чтобы они могли видеть результаты эффективной командной работы. Например, один ученик будет ответственен за текст, а другой – за изображения.

Уважение к другой точке зрения.

На доске ActivBoard можно отобразить сразу две точки зрения и обсудить их. Ученики смогут определить, в чем их мысли пересекаются, а в чем расходятся.

Способствуйте ясности мышления.

Класс читает задания двум ученикам, работающим спина к спине, и следит за тем, одинаково ли оба ученика понимают задания.

2.10. Знакомство с инструментами.

ActivInspire содержит множество инструментов, которые помогают создавать увлекательные уроки, позволяющие захватить внимание аудитории и усилить интерес учащихся при работе у доски.

В основной панели инструментов находятся только самые популярные инструментальные средства. Весь спектр инструментальных средств доступен в меню Инструменты.


Ниже вашему вниманию будут предложены лишь несколько самых интересных инструментов:



Пометки на рабочем столе

Инструмент делает ровно то, что указано в его названии – делает пометки на рабочем столе.

В окне ActivInspire на экран помещается прозрачный флипчарт, называемый флипчартом рабочего стола. Для создания пометок можно использовать инструменты из основной панели инструментов. Можно даже использовать

инструмент **Выбор** , открыть документ в другой программе и сделать в нем пометки.



Камера

Этот инструмент позволяет делать моментальный снимок всего, что находится на экране, и помещать его во флипчарт, в буфер обмена, в папку Мои ресурсы или Общие ресурсы. Параметры инструмента позволяют вам настроить размер и форму снимка экрана в соответствии с вашими потребностями.



Экспресс-опрос

Этот инструмент позволяет быстро задать ученикам вопрос и зафиксировать их ответы с помощью устройств ActiVote или ActiExpression. Полезный инструмент для проверки понимания или стимулирования обсуждения.




Устройство звукозаписи

Этот инструмент позволяет записывать звук в файл для последующего включения во флипчарт. Например, можно создать файлы звукозаписи и связать их с написанными словами, чтобы помочь ученикам в обработке произношения, или



Устройство записи экрана

записать звук во время видеозаписи **устройством записи экрана** 

Этот инструмент позволяет записывать все, что происходит на экране, в видеофайл (.AVI), который можно сохранить во флипчарте или в папке ресурсов и воспроизводить по мере необходимости.



Шторка

Этот инструмент закрывает страницу флипчарта для того, чтобы можно было в нужный момент показать нужные части страницы.



Прожектор

Этот инструмент позволяет выборочно скрывать или показывать участки страницы флипчарта.

Можно перемещать прожектор и:

- скрывать экран, оставляя видимой только область, высвеченную круглым или квадратным прожектором;
- показывать экран, оставляя закрытой только круглую или прямоугольную область.



Сохранение состояния инструментов. При выключении инструментов каждый из них запоминает свое последнее состояние. Например, Ручка и Маркер запомнят свой цвет и ширину.

2.11. Наиболее часто используемые инструменты.

По мере работы с ActivInspire панель инструментов справа от основной панели инструментов постепенно заполняется значками. ActivInspire автоматически размещает там наиболее часто используемые инструменты для быстрого доступа к ним.

На изображении на этой панели находятся некоторые инструменты, которые вы использовали при работе с предыдущим разделом справки.

Вы также можете перетащить объекты на панель быстрого доступа к инструментам, чтобы затем быстро вставить их на страницу флипчарта.


3. Создание первого флипчарта.

Поздравляем! Запустив ActivInspire, вы уже создали свой первый флипчарт!


Чистая область за панелью управления в окне ActivInspire и есть первая страница нового флипчарта. Вы можете сразу начать на ней работать, а позже сохранить свой флипчарт.

Ниже представлены два других способа создания флипчарта:

Создание флипчарта из панели управления.

В панели управления щелкните на значке **Создать новый флипчарт** . Приложение ActivInspire создаст новый безымянный флипчарт. (Ctrl+N)


Создание флипчарта в любой момент.

1. Нажмите на значок **главного меню** .
2. Выберите пункт:
 - **Новый флипчарт** или
 - **Создать**. Затем выберите один из следующих вариантов:

Вариант	Описание
Флипчарт в размер экрана	Создает флипчарт такого же размера, что и текущее разрешение экрана. Эта настройка по умолчанию и она удобна, если вы не знаете какого размера ваш экран.
Флипчарт 1024 x 768	Создает новый флипчарт указанной высоты и ширины (в пикселях).
Флипчарт 1152 x 864	
Флипчарт 1280 x 1024	
Флипчарт пользовательского размера	Позволяет создавать флипчарт собственного размера с помощью диалогового окна настройки размера страницы. Этот вариант удобен, например, при создании флипчарта для широкоформатной доски или экрана.

Приложение ActivInspire создаст новый безымянный флипчарт.

3.1. Письмо на флипчарте

При работе у доски, если вы не хотите использовать клавиатуру компьютера, вы можете писать на флипчарте с помощью **Пера** .

Большинство описываемых в этом разделе инструментов находится на *Основной панели инструментов*.

В приложении ActivInspire Studio модификаторы ручки располагаются в меню "Вид". В приложении ActivInspire Primary модификаторы ручки располагаются в пенале.

3.1. Письмо ручкой

При запуске ActivInspire **Ручка** включена по умолчанию, чтобы вы могли сразу же начать писать. Если ручка выключена, ее можно выбрать щелчком или коснувшись ее значка.

При включенном инструменте **Ручка**:


Урок 1

1. Поместите курсор на то место, где хотите начать работу.
2. Коснитесь доски и рисуйте линию, фигуру или пишите слово. Все, что вы рисуете или пишете, отображается на флипчарте тем цветом, который выбран для инструмента **Ручка** в настоящий момент.

Каждый раз, когда вы пишете на флипчарте, вы создаете пометку. **Ручка** остается включенной до тех пор, пока не будет выбран другой инструмент.

3.2. Выделение

Чтобы выделить весь текст или его часть:

1. Щелкните по значку **Маркер** . Форма курсора изменится на маленький маркер с кружочком.
2. Переместите курсор на то место, где хотите начать работу.
3. Щелкните или коснитесь доски и проведите линию, чтобы выделить область флипчарта.





Как и при использовании настоящего маркера, инструмент **Маркер** можно применять в любой области флипчарта, а не только на тексте.

3.3. Изменение ширины пера ручки и маркера

ActivInspire Studio



В приложении ActivInspire Studio ширина пера **Ручки** по умолчанию установлена на значение 4 пикселя, а **Маркера** на 20 пикселей.

Чтобы изменить ширину:

1. Щелкните на значке **Ручка**  или **Маркер** .
2. Установите ширину линии:
 - Щелкните на одном из заранее заданных размеров: 2, 4, 6 или 8 для **Ручки** и 10, 20, 35 или 50 для **Маркера**, или
 - Щелкните и перетащите регулятор ширины на любой размер от 0 до 100 пикселей.




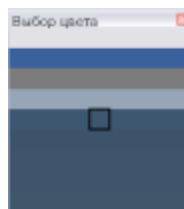
Другие способы (ActivInspire Studio)

1. Щелкните на значке **Ручка** или **Маркер**.
2. Щелкните правой кнопкой на **Цветовой палитре**. Откроется расширенная цветовая палитра.
3. У вас есть три варианта:
 - Щелкнуть на одном из цветов палитры.
 - Использовать **Выбор цвета**  для выбора цвета из любого места окна ActivInspire.
 - Использовать **Диалог выбора цвета** , чтобы смешать свой собственный цвет.




Для выбора цвета из окна ActivInspire:

1. При открытой расширенной цветовой палитре щелкните на **Пипетке** . Откроется окошко пипетки.
2. Переместите **Выбор цвета** в область окна, где находится понравившийся вам цвет. В окне выбора цвета отображаются цвета рядом и под инструментом **Выбор цвета**.
3. Когда в квадратике, расположенном в центре окошка, появится желаемый цвет, щелкните для добавления этого цвета в цветовую палитру.



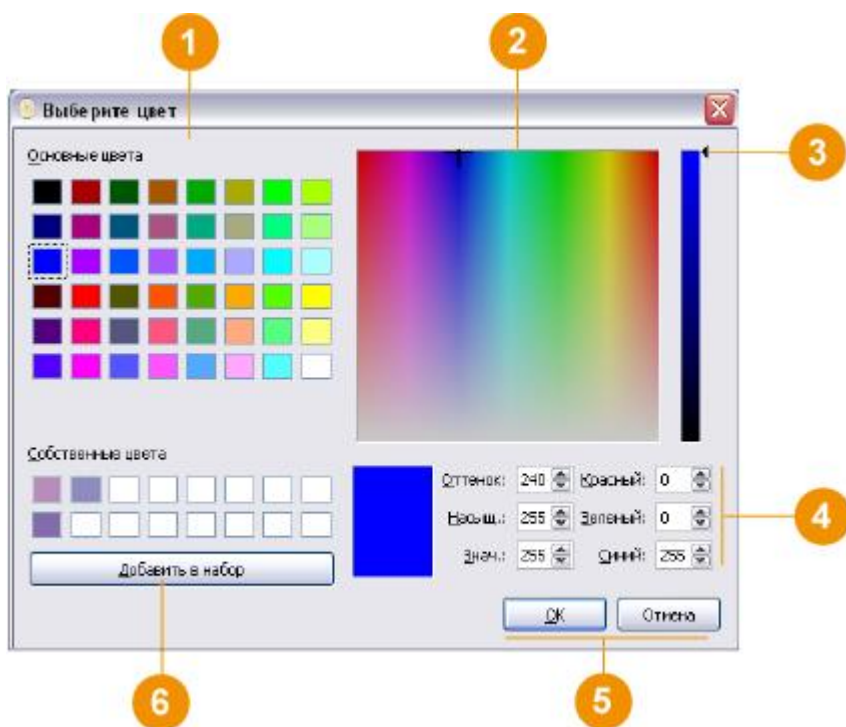
Чтобы смешать собственный цвет:

- При открытой расширенной цветовой палитре щелкните на значке **Диалога выбора цвета** . Откроется диалоговое окно, вид которого зависит от используемой операционной системы.

Пример.

На изображении внизу показано диалоговое окно в операционной системе Windows. В таблице дано описание пронумерованных компонентов.

- В этом диалоговом окне можно можно:
 - Сделать выбор из 48 основных цветов.
 - Щелкнуть в любом месте цветового спектра.
 - Щелкнуть в любом месте цветового спектра, а затем с помощью ползунка справа сделать цвет светлее или темнее.
 - Щелкнуть на соответствующие стрелки **Вверх** и **Вниз**, чтобы настроить баланс красного, зеленого и синего цвета, а также оттенка и насыщенности.
- Нажмите на кнопку **Добавить в пользовательские цвета**.
- Создавайте столько собственных цветов, сколько хотите.
- Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить цвета, или на кнопку **Отмена**, чтобы отказаться от изменений.



1	Основные цвета
2	Цветовой спектр
3	Ползунок
4	Кнопки "Вверх" и "Вниз"
5	Кнопка "Добавить в пользовательские цвета"
6	Кнопки ОК и Отмена

4. Добавление и форматирование текста.

4.1. Добавить текст.

В программе ActivInspire есть несколько полезных инструментов для добавления текста как у доски, так и с компьютера.

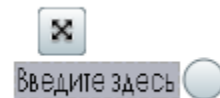


Помимо этого, можно копировать и вставлять или перетаскивать текст из существующих документов, например из файла Word, во флипчарт.

Инструмент Текст T

Инструмент "Текст" на основной панели инструментов (или команда **Вставить – Текст**) позволяет быстро добавлять текст с компьютера:

1. Щелкните на значке **Текст T**. Откроется панель инструментов "Формат" и вид курсора изменится на небольшую планку с буквами. В зависимости от настроек при запуске в нижней или верхней части окна ActivInspire появится панель инструментов "Формат". С ее помощью можно отформатировать текст. О том, как это сделать, мы расскажем в следующем разделе.
2. Переместите курсор в место, где вы хотите создать текст, и щелкните. Откроется текстовое окно с двумя метками-манипуляторами. Они позволяют свободно перемещать или увеличивать текстовое окно.
3. Введите текст с клавиатуры компьютера. Шрифт, цвет и размер текста в текстовом окне будут соответствовать заданным по умолчанию настройкам. Мы покажем, как изменить эти настройки, в разделе *Форматировать текст*.



Чтобы исправить ошибку:

1. При выбранном инструменте "Текст" расположите курсор там, где необходимо начать редактирование, и щелкните.
2. Удерживайте кнопку мыши нажатой и перемещайте курсор над буквами, которые следует изменить.
3. Когда буквы будут выделены, начните печатать, чтобы заменить выбранный текст, или нажмите на клавишу обратного хода, чтобы удалить его.



4.2. Форматировать текст

При выборе инструмента "Текст" открывается панель инструментов форматирования. На ней находятся стандартные инструменты форматирования текста и значок экранной клавиатуры. Измените свойства и выравнивание текста с помощью панели форматирования. Например, можно изменить цвет, размер, шрифт, границы и заливку выбранного текстового блока.

На рисунке ниже изображена панель форматирования в ActivInspire Studio.



Изменение всего текста в текстовом блоке.


1. При выбранном инструменте "Текст" и открытом текстовом блоке щелкните внутри блока.
2. На панели форматирования щелкните **Выбрать все**
 - Чтобы изменить шрифт или размер шрифта, щелкните на выпадающих меню.
 - Чтобы изменить цвет, выравнивание и другие характеристики, щелкните на соответствующих кнопках.
3. Щелкните на любом другом инструменте, чтобы закончить редактирование.

Изменение части текста.

1. При выбранном инструменте "Текст" и открытом текстовом блоке щелкните внутри блока.
2. Удерживайте кнопку мыши нажатой и перемещайте курсор над словами, которые следует изменить. Когда слова выделены, щелкните на соответствующих кнопках или выпадающих меню.
3. Щелкните на любом другом инструменте, чтобы закончить редактирование.

4.3. Проверить правописание

Быстро проверить и исправить правописание всего текста или части текста флипчарта можно с помощью

Средства проверки правописания 
Средство проверки правописания находится в:

- Меню **Инструменты > Дополнительные инструменты > Проверить правописание во флипчарте**

- В случае если Средство проверки правописания не обнаружит ошибок, откроется диалоговое окно подтверждения. Нажмите кнопку **ОК** для завершения процесса.
- Если Средство проверки правописания обнаружит возможную ошибку в слове, откроется диалоговое окно проверки правописания, где данное слово будет выделено красным цветом.

Вы можете принять или отклонить предлагаемые изменения правописания, применить их к текущему слову или ко всем словам, или выбрать текст в диалоговом окне и ввести свое собственное изменение.

Продолжайте проверку до тех пор, пока не появится диалоговое окно, сообщающее, что проверка завершена, или щелкните на кнопке **Готово**, чтобы остановить проверку правописания.



Проверить правописание в тексте

Чтобы отобразить текстовый объект:

1. Щелкните в текстовом поле.
2. В меню редактирования объекта выберите **Проверить правописание в тексте** и продолжите работу, как описано в разделе "Проверить правописание во флипчарте".

4.4. Специальные инструменты.

ActivInspire предлагает два мощных инструмента для работы с текстом.

Используйте этот инструмент...	Для...
Экранная клавиатура 	...добавления текста у доски, когда не хочется использовать ручку. Для ввода слов и предложений просто касайтесь букв и символов на экранной клавиатуре.
Распознавание рукописного текста 	...превращения написанного на доске от руки текста в печатный текст.

5. Копирование, вставка и дублирование объектов.

5.1. Копирование и дублирование объектов

Может показаться, что копирование и дублирование объектов – это одно и то же. Однако это не совсем так.

Копирование и вставка объекта.

При копировании ActivInspire сохраняет объект в буфере обмена до тех пор, пока вы не решите, куда его вставить.

Ниже описаны два способа копирования объекта.

Когда объект выбран:

- В меню Правка выберите **Копировать**.
- В меню редактирования объекта выберите пункт **Копировать**.

Ниже описаны три способа вставки объекта.

Выберите место для вставки скопированного объекта. Это может быть та же самая страница, другая страница или даже другой открытый флипчарт:

- Щелкните там, куда следует вставить объект, и в меню Правка выберите **Вставить**.
- Щелкните правой кнопкой мыши там, куда следует вставить объект, и в контекстном меню выберите **Вставить**.

Чтобы расположить один объект над другим:


1. Выберите второй объект.
2. В меню редактирования объекта выберите пункт **Вставить**. Скопированный объект будет помещен над выбранным объектом. Оба объекта находятся в одном слое.

Дублирование объекта.

При дублировании объекта ActivInspire располагает дубликат таким образом, что он частично перекрывает первоначальный объект. Автоматически выбирается дубликат объекта, так что при перетаскивании перемещается дубликат, а не исходный объект.

Ниже описаны три способа дублирования объекта.

Когда объект выбран:

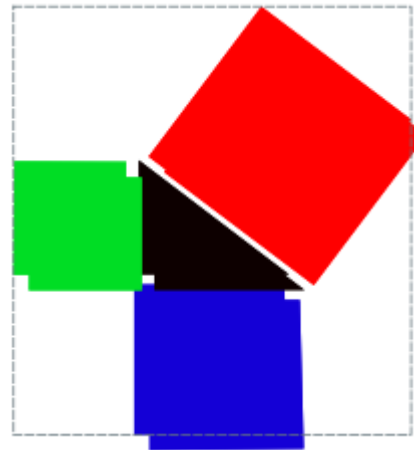
- Щелкните по метке-манипулятору **Дублировать** .
- В меню Правка выберите **Дублировать**.

Обратите внимание, что на примере справа второй объект перекрывает первый.

Или же...

Можно дублировать целую страницу, а затем удалить из нее все нежелательные объекты:

Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте страницы и в контекстном меню выберите **Дублировать**. Приложение ActivInspire вставит дубликат страницы после текущей страницы.



5.2. Вырезка и вставка объектов.

Вырезка и вставка объекта означает его удаление из одного места и вставку в другое.

Ниже описаны два способа вырезки и вставки объекта.

Когда объект выбран:

- В меню редактирования объекта выберите **Вырезать**.
- В меню Файл выберите **Вырезать**.

Чтобы вставить объект:

- В меню редактирования объекта выберите **Вставить**.
- В меню Файл выберите **Вставить**.



5.3. Добавление объектов на панель инструментов


Если в ходе урока необходимо использовать некоторые объекты много раз, подумайте о помещении их на панель инструментов.

Просто выберите объект или группу объектов и перетащите их на панель быстрого доступа к инструментам. Объекты появятся на панели и их можно будет выбирать так же, как и любой другой инструмент.

При каждом нажатии на значок объекта он будет добавлен в центр текущей страницы флипчарта.

6. Добавление фигур и работа с ними.

К флипчарту можно добавлять множество различных типов объектов. Это могут быть простые фигуры, создаваемые с помощью инструмента **Фигура** , и пометки, которые создаются с помощью **Ручки**  или


Маркера , или более сложные объекты, такие как:

- Файлы из библиотеки ресурсов
- Импортированные изображения
- Видео- и аудиофайлы.

С большинством этих объектов можно выполнять одинаковые действия.


6.1. Создание фигуры.

Чтобы добавить фигуру во флипчарт:

1. Щелкните на значке **Фигура** . Откроется меню фигур. В зависимости от установленных предпочтений это меню располагается сбоку или внизу окна ActivInspire.
2. Выберите фигуру, которую хотите нарисовать. Например, треугольник. Форма курсора изменится на стрелку с уменьшенным вариантом выбранной фигуры.
3. Переместите курсор к тому месту на странице, где необходимо нарисовать фигуру, затем щелкните мышью или нажмите и удерживайте кнопку мыши.
4. Продолжайте удерживать кнопку мыши и аккуратно перемещайте курсор до тех пор, пока фигура не приобретет желаемый размер.

6.2. Выбор фигуры.

Чтобы изменить только что созданную фигуру:

1. Щелкните на значке **Выбор** .

- Поместите курсор над фигурой. Форма курсора изменится на маленькую стрелку с крестиком. Щелкните по фигуре или коснитесь ее. На примере ниже мы выбрали черный треугольник. Вокруг объекта появляется прямоугольник.

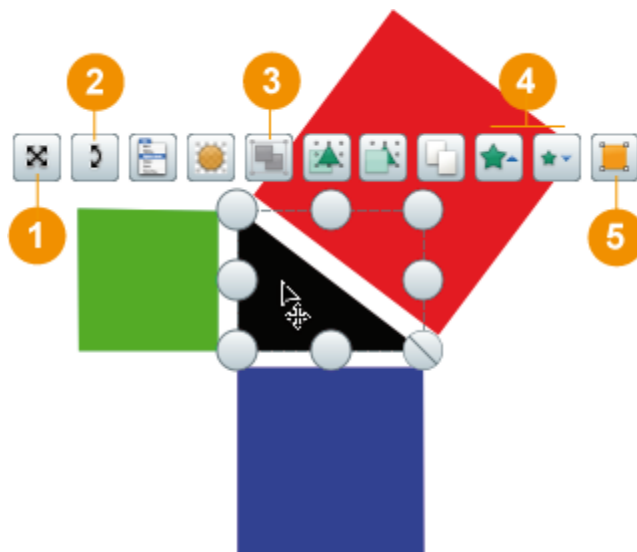


На что следует обратить внимание

- Строка значков над объектом фигуры – это метки-манипуляторы. Каждая из этих меток позволяет изменить объект тем или иным способом.
- Прямоугольник вокруг объекта. По его углам и в центре каждой из четырех сторон находятся серые или желтые (в ActivInspire Primary) кружки. Это метки-манипуляторы размера. На них можно щелкать и перетаскивать, чтобы изменить размер или форму объекта. Кроме того, имеется особая метка-манипулятор для пропорционального изменения размера объекта без искажений.

На рисунках ниже показаны метки-манипуляторы для приложений ActivInspire Studio и Primary. В таблице дается описание манипуляторов, которые мы собираемся использовать в этом разделе.


ActivInspire Studio



1	Свободное перемещение объекта в любое место страницы флипчарта. Отменяет все ограничения и блокировки объекта.
2	Поворот объекта вокруг своего центра или, если задано, начала координат (X/Y).
3	Группировка и разгруппировка объектов для их изменения или перемещения группой или по одному.
4	Пошаговое увеличение или уменьшение размера объекта.
5	Изменение формы объекта с помощью угловых манипуляторов.

6.3. Заполнение фигуры.

Для заполнения фигуры цветом:

- На основной панели инструментов щелкните по значку **Заливка** .
- Выберите цвет в цветовой палитре.
- Щелкните по фигуре.


6.4. Перемещение или поворот фигуры.

Перемещение фигуры.


Ниже описаны два способа перемещения фигуры.

- Выберите фигуру.
- Удерживайте кнопку мыши или ручки ActivPen нажатой и перетащите фигуру в нужное место на текущей странице.

Или

1. Выберите фигуру.
2. Щелкните по значку **Свободное перемещение объекта** .
3. Удерживайте кнопку мыши или ручки ActivPen нажатой на значке и перетащите фигуру в нужное место на текущей странице.



Поворот фигуры.

1. Выберите фигуру.
2. Щелкните на значке **Повернуть объект** .
3. Удерживайте кнопку мыши или пера ActivPen нажатой и перетащите курсор, чтобы изменить угол поворота фигуры.


6.5. Увеличение или уменьшение размера фигуры.

Ниже представлены два способа увеличить или уменьшить размер фигуры или другого объекта без искажения.

Для небольших изменений.

1. Выберите фигуру.
2. Щелкните на значке **Увеличить размер объекта**  или **Уменьшить размер объекта** , чтобы изменить размер на небольшую величину.
3. Повторяйте до тех пор, пока фигура не примет необходимый размер.


Для больших изменений.

1. Выберите фигуру.
2. Щелкните на значке **Изменить размер объекта (сохранять соотношение сторон)** .
3. Удерживайте кнопку мыши или ручки ActivPen нажатой и перетаскивайте метку-манипулятор до тех пор, пока фигура не примет необходимый размер.


6.6. Изменение формы фигуры.


Ниже описаны два способа изменить форму объекта.

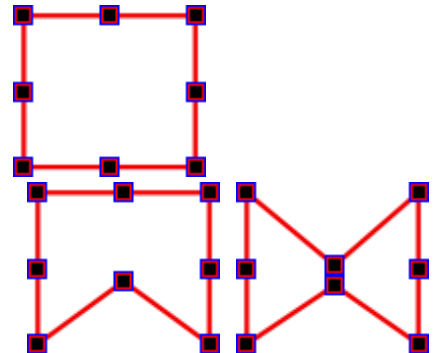
Сделать объект больше или меньше.

1. Выберите фигуру.
2. Щелкните на одной из меток-манипуляторов **изменения размера объекта** .
3. Удерживайте кнопку мыши или ручки ActivPen нажатой и перетаскивайте метку-манипулятор до тех пор, пока объект не примет необходимую длину или высоту.


Редактировать точки фигуры.



Для выполнения сложных или тонких изменений фигуры воспользуйтесь функцией **Редактировать точки фигуры** .

1. Выберите фигуру.
2. Щелкните на значке **Редактировать точки фигуры** . Контур объекта меняется на последовательность квадратов. Каждый из этих квадратов представляет собой точку фигуры. На примере справа представлены восемь точек фигуры квадрата.
3. Щелкните и перетащите любую из точек фигуры для изменения формы квадрата.



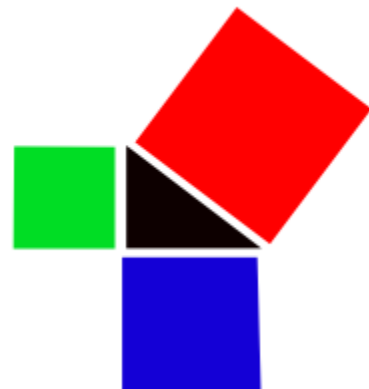
6.7. Группирование и разгруппирование фигур

Для одновременного перемещения нескольких объектов можно выделить все объекты и сгруппировать их с помощью манипулятора **Группирование** .

1. Щелкните на значке **Выбрать** .
2. Щелкните и перетащите курсор по диагонали через все объекты, чтобы выбрать их.
3. Щелкните по значку **Группирование** . Манипулятор **Группирование** меняет цвет, что означает, что объекты были сгруппированы.
4. Щелкните на сгруппированных объектах и перетащите их на новое место.

Чтобы работать с каждым объектом отдельно, необходимо их разгруппировать:

1. Щелкните в любой части группы, чтобы выбрать ее.
2. Щелкните по манипулятору **Группирование**. Манипулятор опять изменит цвет, что



означает, что объекты более не сгруппированы.

Специальный инструмент

Для создания фигур на доске программа ActivInspire предлагает инструмент **Распознавание фигуры**




Нарисуйте фигуру от руки, и ActivInspire преобразует ее в объект фигуры. (**Инструменты – Распознавание фигуры**).

7. Разные удаления.


Ниже будет показано несколько простых способов удаления различных элементов со страницы. Вы также можете:

- выбрать объекты и удалить их с помощью клавиши **Delete** на клавиатуре.
- выбрать одну или более страниц в Обозревателе страниц и удалить их.

Большинство из описанных здесь инструментов находятся в **Основной панели инструментов**, за исключением

Корзины флипчарта 

7.1. Стирание ластиком

Инструмент **Ластик**  работает с любыми пометками, находящимися в верхнем слое.

Ластик можно использовать двумя способами:

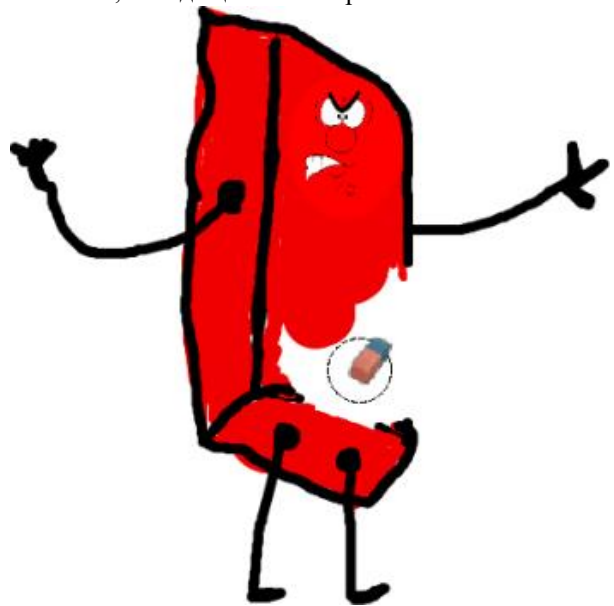
- Полностью стереть элемент.
- Разбить элемент на несколько объектов. Последний способ имеет то преимущество, что можно выбирать оставшиеся части элементов и работать с ними как с отдельными объектами.

Чтобы стереть что-либо **ластиком**:


1. Щелкните на значке **Ластик**. Курсор примет форму небольшого ластика с кружком.
2. Поместите курсор на то место, где хотите начать работу.
3. Нажмите и водите ластиком, чтобы стереть весь элемент или его часть.




Ширину **Ластика** можно изменить так же, как и ширину **Ручки** или **Маркера**.



7.2. Очистка страницы .

Для удаления всего содержимого текущей странице щелкните на значке **Очистить**  и выберите **Очистить страницу**.

Функцию **Очистить**  можно использовать для различных целей, например, для удаления всех пометок или удаления всех объектов, оставив остальные элементы нетронутыми.

Вызвать функцию **очистки** также можно из меню Редактировать.

7.3. Сброс страницы .

Это простой способ отменить все изменения, сделанные в текущей странице с момента последнего сохранения флипчарта.

Вызвать функцию **сброса страницы**  также можно из меню Редактировать.

7.4. Отмена и Повтор .


Функции **отмены** и **повтора** являются полезными инструментами для быстрой коррекции случайных ошибок, например, если при использовании описанных выше инструментов вы были небрежны и хотите восстановить часть или все удаленные элементы.

7.5. Использование корзины флипчарта .

Если на экране отображается Корзина флипчарта, то можно удалить объекты следующими способами:

- Перетащите объект или объекты к Корзине флипчарта и отпустите их при появлении над корзиной красной стрелки.
- Выберите объект или объекты, а затем щелкните по Корзине флипчарта, чтобы удалить их.



Вы можете восстановить удаленные объекты с помощью функции **Отмена** .

8. Работа со страницами.

С помощью ПО ActivInspire можно легко вставлять, перемещать, вырезать, копировать, размещать, дублировать и удалять одну или несколько страниц.

Более того, несколько страниц можно скопировать и переместить в другой флипчарт.

8.1. Вставка страниц во флипчарт.

Вставка пустой страницы.


1. В Обзорщике страниц щелкните на эскиз страницы, перед или после которой необходимо вставить пустую страницу.
2. В меню Вставка выберите **Страница > Пустая страница после текущей** или **Пустая страница перед текущей**.

Или

В контекстном меню обзорщика страниц выберите **Вставить страницу > Пустая страница после текущей** или **Пустая страница перед текущей**.

Будет вставлена пустая страница.

Вставка снимка рабочего стола.

1. В Обзорщике страниц щелкните на эскиз страницы, после которой необходимо вставить снимок.
2. В меню Вставка выберите **Страница > Снимок рабочего стола**. Откроется окно "Вставить страницу".
3. Щелкните на инструменте **Камера** . На новой странице, следующей за текущей, появится снимок рабочего стола компьютера.

8.2. Выбор нескольких страниц.

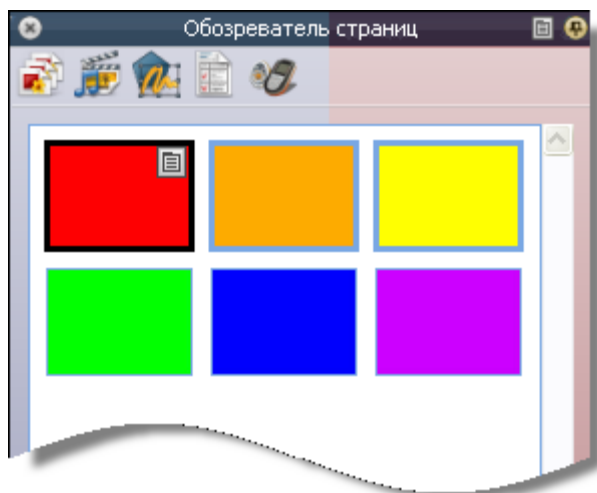
В Обзорщике страниц можно указать как диапазон страниц, например, страницы 1-3, так и несколько отдельных страниц, например, страницы 1, 3 и 5.

Выбор диапазона страниц.

1. Щелкните по эскизу первой страницы.
2. Удерживая клавишу **Shift**, щелкните по эскизу последней страницы.

На примере показан выбор эскизов красного, оранжевого и желтого цвета.

Теперь выбранные страницы можно перемещать, вырезать, копировать, вставлять, дублировать или удалять.

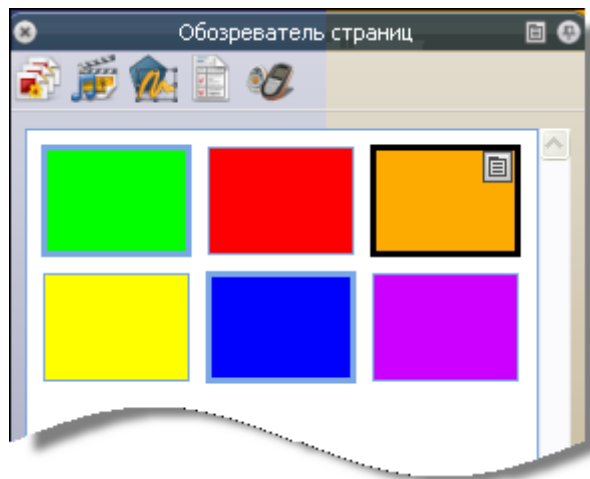


Выбор отдельных страниц

1. Удерживая клавишу **CTRL** (Windows и Linux) или **Cmd** (Mac), щелкните по эскизу первой страницы.
2. Удерживайте клавишу **CTRL** или **Cmd** и щелкайте по эскизам других страниц.

На примере показан выбор эскизов зеленого, оранжевого и синего цвета.

Теперь выбранные страницы можно перемещать, вырезать, копировать, вставлять, дублировать или удалять.



Для отмены выбора одной страницы нажмите **CTRL** (Windows и Linux) или **Cmd** (Mac) и щелкните по эскизу. Для отмены выбора всех страниц щелкните по любому эскизу.

8.3. Перемещение страниц.

Одна или несколько страниц перемещаются путем перетаскивания.

Перемещение одной страницы

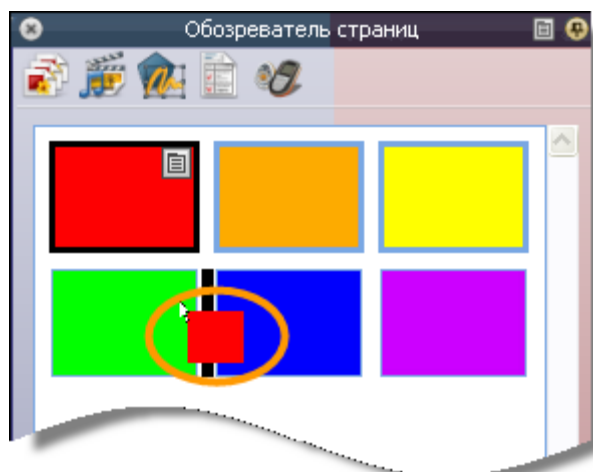
1. Щелкните по эскизу в Обозревателе страниц и удерживайте кнопку мыши.
2. Перетащите эскиз в новое местоположение в Обозревателе страниц и отпустите кнопку мыши.

Перемещение нескольких страниц

1. Выберите эскизы страниц для перемещения, как описано в разделе

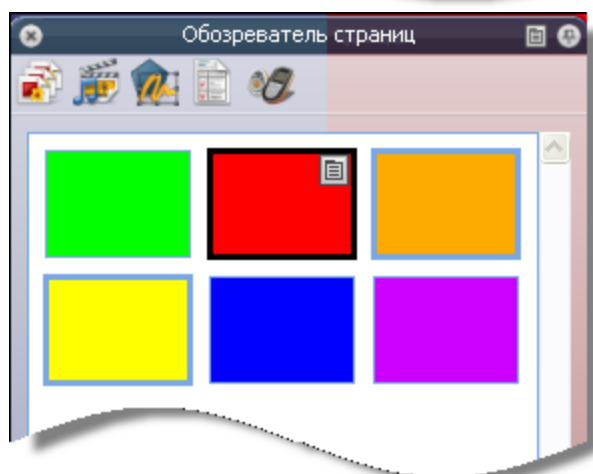
Выбор нескольких страниц

2. Щелкните по любому выбранному эскизу и переместите указатель мыши в новое местоположение. Миниатюрный эскиз текущей страницы указывает новое местоположение.



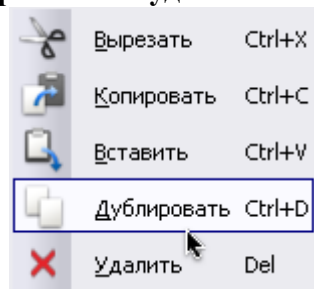
3. Для завершения перемещения отпустите кнопку мыши.

Так как эскизы все еще выбраны, можно выполнить и другие действия, например, скопировать страницы в текущий или любой другой флипчарт.



8.4. Вырезание, копирование, вставка, дублирование и удаление страниц.

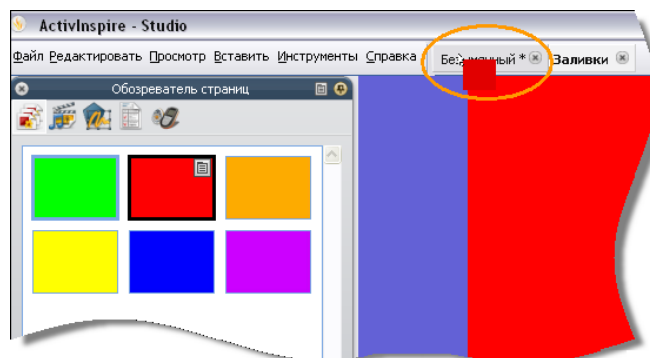
1. Выберите эскизы страниц для вырезания, копирования, вставки, дублирования или удаления, как описано в разделе [Выбор нескольких страниц](#).
2. Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте Обзорателя страниц и выберите команду во всплывающем меню.



Вставляемые страницы размещаются перед текущей страницей флипчарта.

Для копирования страниц из одного флипчарта в другой выберите эскизы этих страниц и перетащите их на вкладку документа другого флипчарта, после чего отпустите клавишу мыши.

Копируемые страницы вставляются перед первой страницей другого флипчарта.








9. Вставка ресурсов.

Во флипчарт можно добавлять свои собственные ресурсы, использовать ресурсы, предоставленные ActivInspire, или использовать пакеты ресурсов, которые были импортированы в библиотеку ресурсов. Любые ресурсы могут служить строительным материалом для ваших уроков.

Ниже будет показано, как найти ресурс и добавить его во флипчарт. Затем будет представлена процедура добавления ресурса в библиотеку ресурсов. И в заключение будет описана процедура добавления собственных ресурсов в библиотеку ресурсов.

Сначала найдите ресурс (ActivInspire Studio)

1. Нажмите на значок **Обзоратель ресурсов** . В обзорателе откроется папка Общие ресурсы . В этой папке содержатся ресурсы, которые вы используете совместно с вашими коллегами. В обзорателе также имеются кнопки для открытия других папок:
 - Кнопка **Мои ресурсы**  открывает вашу личную папку ресурсов.
 - Кнопка **Другие папки ресурсов**  отображает некоторые часто используемые папки.
 - Кнопка **Поиск другой папки**  открывает диалоговое окно, в котором можно осуществить поиск файлов в других местах компьютера или создать новую папку.
 - Кнопка **Поиск ресурсов на сайте Promethean Planet**  открывает страницу ресурсов Promethean Planet в интернет-обзорателе.
2. В обзорателе просмотрите категории Общих ресурсов, найдите нужную и щелкните по ней. В верхней части обзорателя появятся подпапки этой категории.
3. Найдите и щелкните на папке, содержащей тип ресурса, который необходимо вставить, например, Математика > Геометрические головоломки в папке Общих пометок. В нижней половине обзорателя появятся эскизы ресурсов этой папки.
4. С помощью ползунка просмотрите все ресурсы в этой подпапке.

Вставьте ресурс во флипчарт

Ниже описано несколько быстрых способов вставить ресурс:

- Нажмите на эскиз ресурса в обзорателе и перетащите его на страницу флипчарта.
- Щелкните правой кнопкой мыши на эскизе и в появившемся меню выберите **Вставить ресурс во флипчарт**.
- Нажмите на значок контекстного меню и выберите **Вставить ресурс во флипчарт**.

После вставки ресурса с ним можно работать так же, как с другими объектами.

Вставка ресурса в библиотеку ресурсов

Вы можете добавлять свои собственные ресурсы в библиотеку ресурсов с любой страницы флипчарта. Это полезно, например, если вы хотите сохранить и в дальнейшем использовать какие-нибудь изображения, контейнеры или действия с объектами.

Для добавления ресурса в существующую папку библиотеки ресурсов:

1. Откройте папку в обозревателе ресурсов.
2. Перетащите объект в эту папку и отпустите кнопку. Добавленный ресурс появится в разделе элементов обозревателя. По умолчанию ему будет присвоено имя 'ResourceN', где 'Resource' означает тип ресурса, например, Image (Изображение), а 'N' – число.

Чтобы переименовать ресурс:

1. Выберите ресурс в обозревателе ресурсов.
2. В контекстном меню выберите команду **Переименовать файл ресурса**. Откроется диалоговое окно переименования файла ресурса.
3. Введите имя и нажмите на кнопку **ОК**.

Чтобы создать новую папку и добавить в нее ресурс:

1. В обозревателе ресурсов перейдите к папке, в которой вы ходите создать новую папку, и выделите ее.
2. В меню папок обозревателя ресурсов выберите **Создать новую папку**. Откроется диалоговое окно создания новой папки.
3. Введите имя папки и нажмите на кнопку **ОК**.
4. Перейдите в новую папку в обозревателе ресурсов и перетащите в нее ресурс, как описано выше.

10. Использование сеток

10.1. О сетках.

Сетка является одним из компонентов, которые образуют фоновый уровень флипчарта. При наложении сетки на страницу можно по-прежнему изменять цвет фона страницы и добавлять на нее фоновое изображение. Все объекты, такие как пометки, изображения и т.д., размещаются поверх сетки, поскольку они находятся в другом слое. Однако можно переместить сетку и отобразить ее поверх всех других объектов.

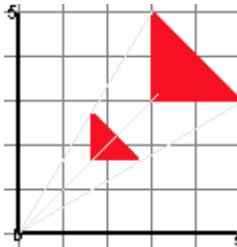
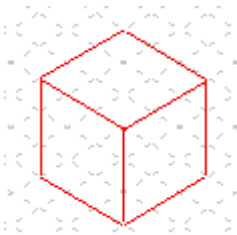
10.2. Когда следует использовать сетки.

Сетки можно использовать с самыми разными действиями. Вот несколько соображений:

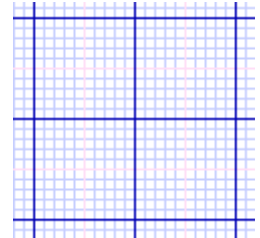
Используйте сетки для точного размещения объектов при создании презентации, а также их правильного выравнивания в нужном месте во время операций перетаскивания.

Создавайте направляющие линейки, которые помогают при рисовании трехмерных объектов.

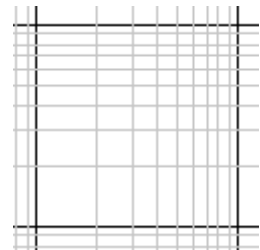
Добавляйте в демонстрации операции масштабирования, например, трансформации объектов.



Создавайте собственную миллиметровую бумагу, которую можно использовать для наглядного представления числовых данных.




Создание специальной бумаги для представления сложных математических функций.



10.3. Вставка сетки из библиотеки ресурсов.

Библиотека ресурсов содержит образцы сеток, готовых к использованию.

Ниже показано, как вставлять сетки во флипчарт:

1. Перейдите на страницу, куда требуется вставить сетку.
2. Нажмите на значок **Обозреватель ресурсов** .
3. В папке Общие ресурсы выберите **Сетки**.

4. Выберите нужную категорию, например, **Миллиметровая бумага > Зеленая** . В Обзревателе появятся эскизы имеющихся сеток.
5. Ниже описано три быстрых способа добавить сетку на страницу. Щелкните на эскизе нужной сетки. Затем:
 - Перетащите сетку на страницу.
 - В контекстном меню выберите **Вставить во флипчарт** .
 - Щелкните правой кнопкой на эскизе и выберите **Вставить во флипчарт** .

10.4. Привязать к сетке

Используйте функцию привязки к сетке для автоматического выравнивания элементов флипчарта по сетке на странице при перетаскивании.

Чтобы выровнять элементы по сетке:

1. Перетащите сетку на страницу из библиотеки ресурсов.
2. Щелкните правой кнопкой на странице и выберите **Привязать к сетке**
3. Переместите или создайте объект и посмотрите, как он будет выровнен по сетке.

Выключение функции привязки к сетке

Функция привязки к сетке остается активной до тех пор, пока не будет снят флажок, активирующий эту функцию, или пока не будет удалена сетка.



При включенной функции привязки вы можете заметить, что объекты по-прежнему не привязываются к сетке. Это может происходить потому, что сетка была спроектирована без возможности привязки.


10.5. Отображение и скрывание сетки.

Сетки полезны при разработке флипчарта или когда необходимо точно выровнять или измерить объекты. При желании, во время презентации на доске сетку можно спрятать или отобразить. Функцию привязки к сетке можно использовать без отображения самой сетки.

Предполагается, что вы уже добавили сетку на страницу.

Ниже представлены два способа показать и спрятать сетку.

Обзреватель свойств.




1. Щелкните на странице, чтобы ее выбрать.
2. Откройте **Обзреватель свойств**  .
3. Прокрутите список до пункта Сетка. Установите параметр **Видимый** на значение **Истина** для отображения сетки или на **Ложь**, чтобы скрыть ее.

Щелчок правой кнопкой.

1. Щелкните правой кнопкой на странице.
2. Выберите **Скрыть сетку**. Это переключатель, который можно использовать для отображения и скрывания сетки.

11. Создание объектов.


11.1. Создание фигуры.

1. Щелкните на значке **Фигура**  . Форма курсора изменится на уменьшенную фигуру по умолчанию  – прямую линию. Откроется меню фигур:
 - По умолчанию в приложении ActivInspire Studio оно открывается вертикально в правой части окна ActivInspire.
2. Щелкните на какой-нибудь фигуре, например, на треугольнике  .
3. Поместите курсор в место, откуда вы хотите начать рисовать треугольник, щелкните и перетащите указатель для получения треугольника нужной формы.


11.2. Изменение цвета.

Ниже описаны два способа изменить цвет фигуры:

Изменение цвета контура.


1. Щелкните на значке **Заливка**  .
2. Выберите цвет в цветовой палитре.
 - В приложении ActivInspire Studio она находится в основной панели инструментов.




Если вы промахнетесь и щелкнете за контуром, вся страница будет залита выбранным цветом. В этом случае просто нажмите на значок **Отменить**  и повторите попытку.


Изменение цвета заливки.

Новые фигуры по умолчанию залиты цветом. Изменить цвет заливки даже проще, чем изменить цвета контура:

1. Щелкните на значке **Заливка** .
2. Выберите цвет в цветовой палитре.
3. Поместите курсор над центром фигуры и щелкните. Фигура будет залита выбранным вами цветом.

12. Создание примечаний к странице.

Создавать, просматривать и редактировать примечания к страницам флипчарта можно с помощью обозревателя примечаний .

1. Откройте обозреватель, нажав на значок **Обозреватель примечаний** .
2. Введите примечания с клавиатуры компьютера. Примечания могут быть любого размера. По умолчанию примечания создаются в виде простого текста.
3. Используйте панель инструментов форматирования для изменения внешнего вида текста.
4. Когда примечание готово, щелкните на любом другом инструменте, чтобы закрыть обозреватель и панель инструментов.

13. Сохранение флипчарта.

После того как флипчарт готов, его следует сохранить. Ниже представлены два способа сделать это:

Сохранение флипчарта с имеющимся именем

Нажмите **CTRL+S** (Windows™ и Linux™) или **Cmd+S** (Mac®).

- Если вы сохраняете флипчарт с уже имеющимся именем, то это все, что следует сделать.
- Если вы сохраняете новый флипчарт, то откроется стандартное диалоговое окно сохранения, в котором можно ввести имя файла флипчарта и сохранить его. После сохранения в закладке документов флипчарта отображается новое имя флипчарта.

Сохранение флипчарта с новым именем

Вам может понадобиться использовать какой-нибудь флипчарт для начала работы, чтобы затем его изменить и сохранить его разные версии для разных целей.

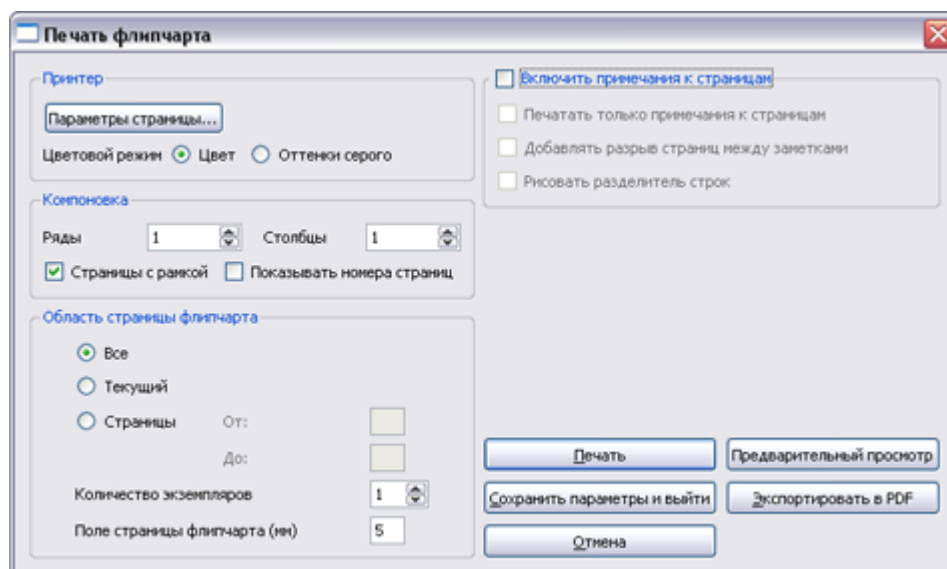
1. В меню **Файл** выберите **Сохранить как...**
2. Введите имя флипчарта.
3. Нажмите на кнопку **Сохранить**. В закладке документа теперь отображается новое имя.

14. Печать флипчарта.

Вы можете распечатать флипчарт и использовать его весь или его части в качестве раздаточного материала, либо распечатать любые примечания к странице, которые были добавлены с помощью Обозревателя примечаний.

1. В меню **Файл** выберите пункт **Печать** или нажмите **CTRL+P** (Windows™ и Linux™) или **Cmd+P** (Mac®). Откроется диалоговое окно печати флипчарта (показано ниже). Вы можете выбрать различные варианты печати, включая экспорт в PDF.
2. Сделайте свой выбор и нажмите на кнопку **Печать**.

ActivInspire Studio



15. Открытие флипчарта.

Ниже представлены несколько способов открытия флипчарта:

Открытие из панели управления

После запуска ActivInspire на экране появляется панель управления, если только не снят флажок в поле "Показывать окно панели управления при запуске".

Есть два способа открытия существующего флипчарта из панели управления.

Обзор.

Выберите Открыть флипчарт. Появится диалоговое окно, в котором отображаются все флипчарты в папке Мои флипчарты.

1. Выберите флипчарт из списка или перейдите в другую папку с флипчартами и щелкните на значке **Открыть**. Выбранный флипчарт откроется в окне ActivInspire.

Список панели управления.

Для более быстрого доступа к флипчартам ActivInspire создает на панели управления список недавно использовавшихся флипчартов. Щелкните на одном из флипчартов.

Два других способа открытия флипчарта.

1. В меню Файл выберите пункт **Открыть** или нажмите **CTRL+O** (Windows™ и Linux™) или **Cmd+O** (Mac®). Появится диалоговое окно, в котором отображаются все флипчарты в папке Мои флипчарты.
2. Выберите флипчарт из списка или перейдите в другую папку с флипчартами и щелкните на значке **Открыть**. Выбранный флипчарт откроется в окне ActivInspire.

16. Простые приемы для учителей.

ActivInspire помогает включать в уроки изображения, цвет и интерактивность. Ниже представлены некоторые идеи относительно того, как использовать программное обеспечение с максимальной пользой:

1. Используйте цвета и шрифты.

Интерактивные доски дают возможность использовать в классе множество цветов. Часто по привычке люди используют только один или два шрифта. Исследуйте весь диапазон доступных шрифтов, но не забывайте выбирать контрастные цвета, которые хорошо выглядят на доске и не засоряют экран с тем, чтобы цели и задачи урока не потерялись в деталях.

2. Исследуйте Библиотеку ресурсов.

В библиотеке ресурсов вы найдете широкий выбор изображений, фонов и других ресурсов.

3. Используйте много страниц.

Расположите упражнения на нескольких страницах, чтобы контролировать темп урока.





4. Повторно сохраняйте свои флипчарты.

Во время преподавания с флипчартами вы настраиваете их для каждого класса. Сохраните флипчарт под другим именем по окончании урока и раздайте его своим ученикам.

5. Распечатывайте флипчарты.

Используйте распечатанные страницы как раздаточный материал.

6. Исследуйте инструментальные средства презентации.

Воспользуйтесь преимуществом функций презентации приложения ActivInspire, чтобы сделать уроки более творческими и увлекательными. Какие действия выполняют  Шторка ,  Прожектор ,  Телеграфная лента и  Волшебные Чернила ?

7. Задействуйте своих учеников.

Поощряйте учеников делать презентации у доски; позвольте им создавать свои собственные страницы, пользоваться инструментами, осуществлять работу в двухпользовательском режиме; задавайте им ситуативные вопросы, чтобы стимулировать обсуждение.

8. Делитесь своими флипчартами.

И сделайте так, чтобы ваши коллеги поделились своими флипчартами с вами!

9. Включите уже имеющиеся ресурсы во флипчарт.

Если вы уже используете компакт-диски, DVD-диски и запоминающие устройства USB, используете их в своих флипчартах. С помощью сканера копируйте уже созданный раздаточный материал, но не забывайте использовать в своих интересах интерактивные возможности ActivInspire.

10. Фокусируйтесь на том, что изучается.

ActivInspire предлагает прекрасные возможности для гибкого обучения. В ходе использования приложения создается впечатление, что учитель действует спонтанно, хотя он строго придерживается плана урока, заданного во флипчарте.



17. Дополнительные сведения о приложении ActivInspire.


О ресурсах

В приложении ActivInspire имеется комплект полезных материалов, собранных в Библиотеку ресурсов.

В библиотеке содержатся различные ресурсы, например, действия, формы, объекты, фоны, сетки, графические файлы, видеофайлы, звуки и шаблоны.

Библиотека ресурсов состоит из двух основных разделов:


- Мои ресурсы  для хранения ресурсов, создаваемых вами.
- Общие ресурсы  для доступа к ресурсам, установленным в ActivInspire.

Обозреватель ресурсов  используется для организации папок библиотеки ресурсов, а также самих ресурсов внутри папок.

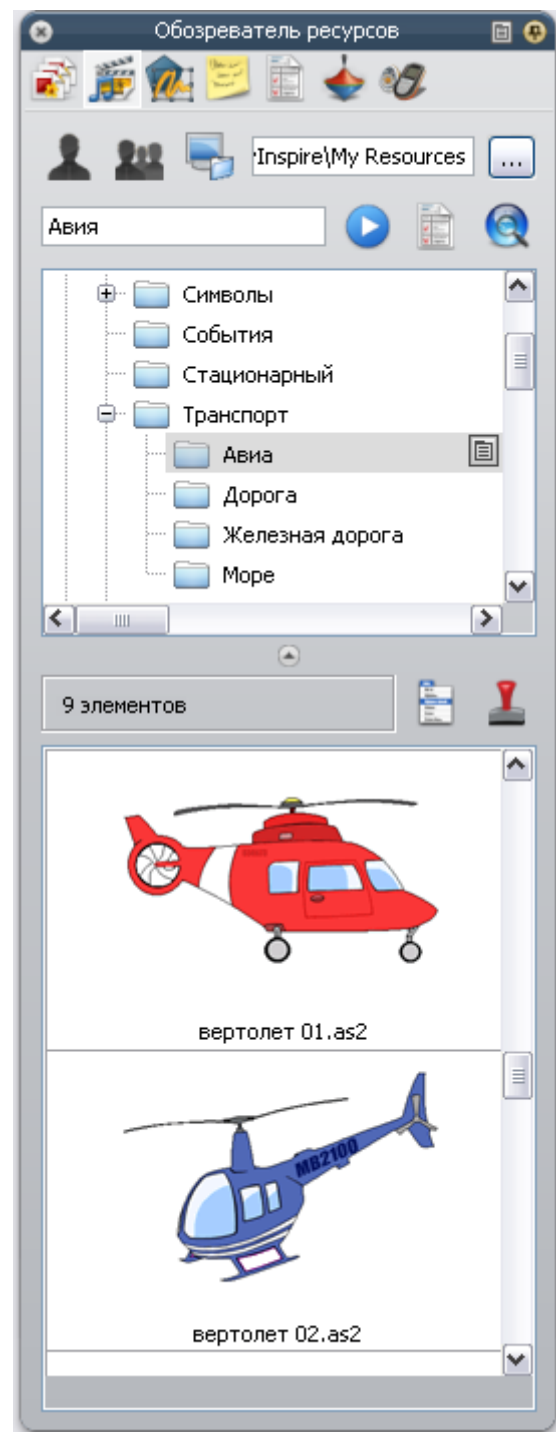
Вы можете настроить библиотеку ресурсов по своему вкусу путем добавления собственных папок и ресурсов и удаления ненужных.

Ресурсы можно хранить и в других папках на компьютере.

Ресурсы можно извлекать из любого места на компьютере, а если у вас есть доступ к сети Интернет, то вы можете загрузить ресурсы с сайта Promethean Planet.



Для загрузки ресурсов с сайта [Promethean Planet](#) вам необходимо зарегистрироваться и войти в систему.



Добавление ресурсов во флипчарт

Процесс добавления ресурсов во флипчарт из библиотеки ресурсов всегда один и тот же, независимо от типа ресурса.

В данном разделе мы сконцентрируемся на шаблонах – одном из типов ресурсов, который может быть использован разными способами:

- [О шаблонах](#)
- [Вставить шаблон](#)

О шаблонах

Некоторые шаблоны можно сразу же использовать без изменений, а некоторые станут отправной точкой для вашей работы. Шаблоны могут выручить в трудную минуту, когда надо быстро подготовить урок.

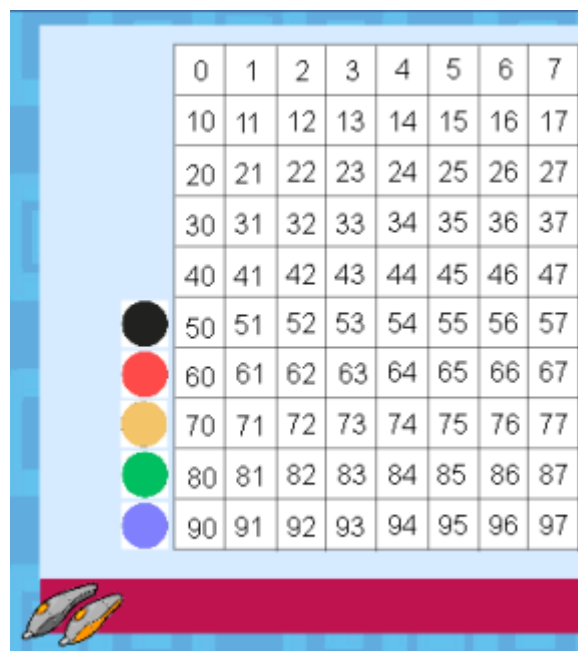
В ряде шаблонов содержатся примечания к страницам с предложениями по использованию шаблона. Как использовать шаблоны, полностью зависит от вас.

Вставить шаблон

Ниже представлено несколько быстрых способов вставки шаблона во флипчарт.

1. В **Обозревателе страниц** щелкните на эскиз страницы, после которой необходимо вставить шаблон страницы.
2. Откройте **Обозреватель ресурсов** и перейдите к папке **Шаблоны**.
3. Выберите категорию и просмотрите ее содержимое в обозревателе. Например, **Шаблоны > Двухпользовательский режим**. В данной категории содержатся шаблоны, позволяющие осуществлять совместную работу с двумя ручками ActivPen.
4. Щелкните по требуемому шаблону и перетащите его на страницу флипчарта.

На примере показан шаблон для работы с числами в двухпользовательском режиме.




Чтобы получить подсказку по использованию этого шаблона, щелкните на значке **Примечания** .



После добавления страницы с шаблоном действия, сохраните флипчарт.

После выполнения действия вы сможете восстановить страницу деятельности в исходное сохраненное

состояние с помощью значка **Сброс страницы** .

Использование меню **Вставка**

1. В **Обозревателе страниц** щелкните на эскиз страницы, после которой необходимо вставить шаблон страницы.
2. В меню **Вставка** выберите **Страница >** и одну из имеющихся категорий, например, **Шаблоны > Двухпользовательский режим**.

Или

В меню **Вставка** выберите **Страница > Дополнительные шаблоны страницы**. В обозревателе ресурсов откроется папка общих ресурсов.

3. Щелкните по папке общих шаблонов страницы и просмотрите эскизы имеющихся шаблонов.
4. Перетащите подходящий шаблон на страницу флипчарта или дважды щелкните по эскизу, чтобы добавить его на страницу.

Импорт и экспорт пакетов ресурсов

Ниже описано, как осуществлять импорт и экспорт пакетов ресурсов.

Импорт пакетов ресурсов

Пакеты ресурсов можно импортировать в папки **Мои ресурсы** или **Общие ресурсы**.

1. В меню **Файл** выберите **Импорт > Пакет ресурсов в Мои ресурсы** или **Пакет ресурсов в Общие ресурсы**. Откроется диалоговое окно.
2. Перейдите в папку с пакетом ресурсов.
3. Выберите пакет ресурсов и нажмите на кнопку **Открыть**.

Экспорт пакетов ресурсов

Любая папка с ресурсами может стать пакетом ресурсов.

1. В обозревателе ресурсов выберите папку с ресурсами, которую нужно экспортировать.
2. Щелкните правой кнопкой и выберите пункт **Экспорт в пакет ресурсов**, или в контекстном меню выберите **Экспорт в пакет ресурсов**. Откроется диалоговое окно.
3. Перейдите в место, куда следует экспортировать папку.
4. Введите название пакета ресурсов.

5. Нажмите на кнопку **Сохранить** . Если пакет ресурсов с таким именем уже существует в папке назначения, ActivInspire предложит:
- **Перезаписать** существующий пакет ресурсов
 - **Расширить** пакет ресурсов
 - **Прервать** операцию.

Работа с собственными материалами

Мы понимаем, что учебные материалы поступают в самых разнообразных форматах. У каждого есть свои собственные методы создания и представления информации, поэтому приложение ActivInspire поддерживает много известных форматов.

Вы можете:

- Перетаскивать изображения и текст на флипчарты из других приложений, выполняющихся на этом же компьютере.
- Импортировать файлы из других приложений, например, из SMART Notebook и Microsoft PowerPoint.
- Переходить к своим существующим ресурсам из обозревателя ресурсов.
- Открывать флипчарты (.flr), созданные в предыдущих версиях программ Promethean (ActivStudio или ActivPrimary версии 2 и 3).



Помните, что хотя приложение ActivInspire может открывать флипчарты, созданные в более ранних версиях программ Promethean, оно сохраняет флипчарты в формате (.flipchart), который несовместим с предыдущими версиями программы. После сохранения этих флипчартов в ActivInspire их больше нельзя будет открыть в ActivPrimary или ActivStudio.

Если ваши флипчарты содержат действия, проверьте, работают ли они надлежащим образом. Если нет, см. раздел [Ссылки > Действия > Сводка различий в приложениях](#) , где описаны основные отличия между действиями, созданными в приложении ActivInspire и в более ранних версиях программ компании Promethean.

Использование слоев и наложения

Ниже показано, как использовать слои и накладывать объекты друг на друга:

- [Дополнительные сведения о слоях](#)
- [Перемещение объекта на другой слой](#)
- [Наложение объектов](#)




Дополнительные сведения о слоях

Как вы помните, по умолчанию все объекты располагаются в слоях и их можно перемещать между слоями.

Верхний слой	По умолчанию в этом слое содержатся все объекты, сделанные с помощью инструментов Соединителя, Ручки, Маркера и Волшебных чернил, в том числе пометки, созданные с помощью модификаторов ручки. Эти объекты отображаются поверх любых других объектов, помещенных на нижележащие слои.
Средний слой	По умолчанию этот слой содержит изображения, фигуры и текстовые объекты. Распознанные пометки автоматически преобразуются в текстовые объекты и размещаются в среднем слое. Эти объекты будут отображаться под (за) объектами, расположенными в верхнем слое, но над (поверх) объектами, помещенными на нижний слой.
Нижний слой	Первоначально этот уровень пустой. Он может содержать соединители и любые объекты, которые физически помещаются на него.
Фоновый слой	Фоновый слой состоит из трех элементов: <ul style="list-style-type: none"> • цвета фона страницы; • фонового изображения (не обязательно); • сетки (необязательно). <p>Помимо указанных элементов, вы можете разместить на фоновом слое любые другие объекты. В этом случае эти объекты будут заблокированы на фоновом слое и окажутся ниже всех объектов в других слоях.</p> <p>Если в фоновом слое содержится фоновое изображение, способ размещения этого изображения на странице определяется свойством его расположения на фоновом слое.</p>

Слои полностью изолированы друг от друга. Иными словами, можно заменить фон, сохранив неизменными изображения или пометки на других слоях. Также можно добавлять пометки поверх фотографий и фона, не влияя на другие слои.

Перемещение объекта на другой слой

1. Щелкните правой кнопкой на объекте.
2. В контекстном меню выберите **Переупорядочить > На верхний слой** , **На средний слой**  или **На нижний слой**  . Это позволит, например, закрыть объект пометки объектом изображения.

Пометки, сделанные Волшебными чернилами , будут скрывать любые объекты (или части объектов) верхнего слоя, с которыми они пересекутся (включая пометки и изображения), что позволит вам смотреть сквозь них на нижележащие слои.



Для удаления объектов с каждого слоя воспользуйтесь соответствующим инструментом **очистки**



Наложение объектов

Каждому объекту назначается свое положение согласно порядку, в котором они были добавлены к странице. Каждый последующий объект помещается поверх предыдущего в пределах своего слоя. Это можно пояснить на примере колоды игральных карт, когда, чтобы просмотреть карту, ее необходимо извлечь из колоды и положить наверх. Самый последний помещенный на страницу объект находится на самом верху.

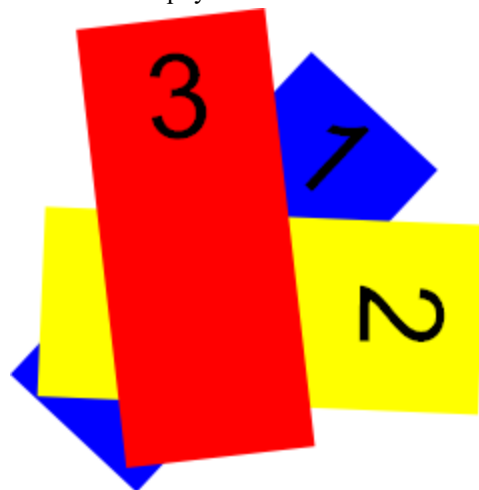
Карты в примере были добавлены в следующем порядке:

- Синяя 1
- Желтая 2
- Красная 3

Применяются следующие правила:

- Синяя карта будет находиться под желтой и красной картами.
- Желтая карта отображается поверх синей карты, но под красной картой.
- Красная карта отображается поверх желтой и синей карты.

Эти правила применимы для каждого слоя. Поэтому следует учитывать не только последовательность наложения слоев, но также и последовательность наложения в каждом слое.





Изменение последовательности наложения

Можно изменить последовательность наложения, отправив объект на другое место в стопке.

Порядок карт в примере изменился. Красная карта 3 теперь находится в самом низу.

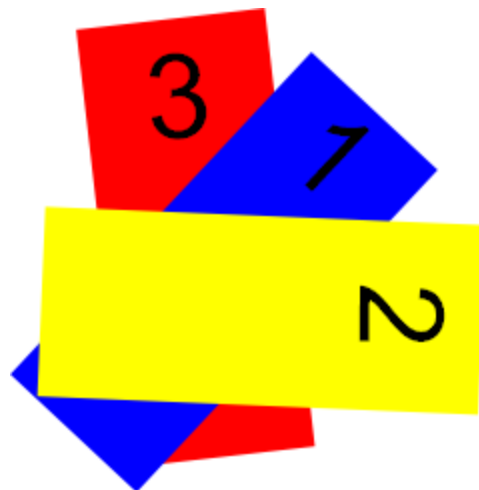
Ниже представлены два способа изменить порядок наложения.

Изменение за один шаг

1. Выберите объект.
2. В контекстном меню выберите **Переместить назад**  или **Переместить вперед** . Объект будет перемещен на один шаг вверх или вниз в порядке наложения.
3. Повторите по мере необходимости.

Изменение через меню

1. Выберите объект.
2. В меню Правка выберите **Переупорядочить > На передний план** или **На задний план**. Объект будет перемещен на передний или на задний план в наложении соответственно.



Также можно выбрать несколько объектов и перенести их все на передний или задний план. Каждый объект сохранит положение относительно других объектов.

Добавление изображений

Ниже приводится перечень типов изображений, которые можно использовать, и инструкции по их добавлению:

- [Какие графические файлы можно использовать?](#)
- [Добавление изображения из библиотеки ресурсов](#)
- [Добавление изображения из документ-камеры ActiView](#)
- [Добавление изображения со сканера или камеры \(только в Windows\)](#)
- [Добавление изображения из других источников](#)

Какие графические файлы можно использовать?

Во флипчарт можно добавлять изображения со следующими расширениями файла: .jpg, .gif, .bmp, .tif, .png и .wmf (только на компьютерах под управлением Windows).

Остальные форматы не поддерживаются.

Добавление изображения из библиотеки ресурсов

1. Откройте **Обозреватель ресурсов** 

2. В верхней панели обозревателя просмотрите общие ресурсы и найдите нужную категорию.
3. Откройте папку и просмотрите ее содержимое в нижней панели обозревателя ресурсов.
4. Дважды щелкните по изображению или перетащите его на страницу флипчарта.

Добавление изображения из документ-камеры ActiView



Для использования этой функции необходима версия ActivInspire Professional.

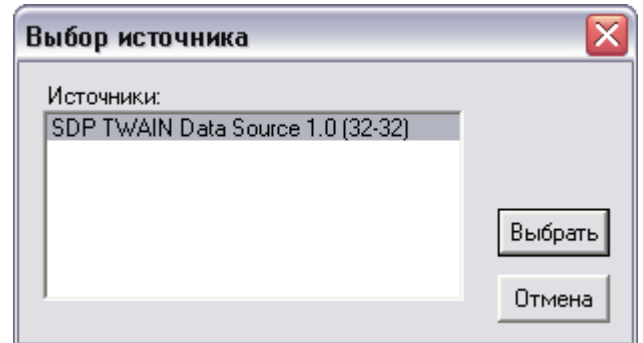
Добавление изображения со сканера или камеры (только в Windows)



Для использования этой функции необходима версия ActivInspire Professional.

Убедитесь, что на компьютере установлен драйвер устройства TWAIN и что устройство работает нормально.

1. Подключите устройство к USB или последовательному порту компьютера под управлением ОС Windows и включите его.
2. Выберите **Вставка** > **Со сканера/камеры**. Откроется диалоговое окно выбора источника, в котором отображаются все имеющиеся на компьютере устройства стандарта TWAIN с установленными драйверами.
3. Щелкните на нужном устройстве и нажмите на кнопку **Выбрать**. Откроется диалоговое окно, вид которого зависит от выбранного устройства.
4. Для вставки изображения в текущую страницу флипчарта следуйте инструкциям, отображаемым на экране.



Добавление изображения из других источников

1. В меню "Вставка" выберите **Мультимедиа**. Откроется диалоговое окно выбора файла мультимедиа для вставки.
2. Перейдите в папку, содержащую файл. Файл может находиться как на вашем компьютере, так и в сети.
3. Щелкните дважды по файлу или щелкните по файлу и нажмите на кнопку **Открыть**.



Также можно создавать свои собственные снимки на доске с помощью камеры



18. Добавление и удаление ссылок

Чтобы обогатить процесс обучения, изменить темп урока или переключить внимание учеников, используйте во флипчартах ссылки на файлы или веб-сайты.

Просто нажмите в нужный момент урока на ссылку, чтобы открыть файл или перейти на веб-сайт.

Создание ссылки на файл

При создании ссылки на файл имеются следующие варианты оформления ссылки на странице и указания места хранения файла:

Выберите этот вариант...

Добавить ссылку как...

Текст

Графический значок


Объект действия

Существующий объект

Местозаполнитель

Чтобы...

Добавить ссылку как текстовую строку.

Добавить ссылку в виде значка  на странице.

Добавить ссылку как объект действия.

Связать ссылку с существующим объектом на странице.

Вставить местозаполнитель (для мультимедийных файлов). При

желании изображение местозаполнителя  можно изменить.

Сохранить как

Сохранить файл вне флипчарта

Сохранить файл во флипчарте

Сохранить файл отдельно от флипчарта.

Включить файл во флипчарт. В зависимости от размера и типа файла это действие может значительно увеличить размер файла .flipchart.

Сохранить файл во флипчарте и каталоге

Включить файл во флипчарт, а также в каталог по выбору.

Мультимедиа

Автозапуск

Цикл

Контроллер

Относится только к мультимедийным файлам:

Автоматически воспроизводить файл во время открытия флипчарта.

Воспроизводить файл в непрерывном цикле.

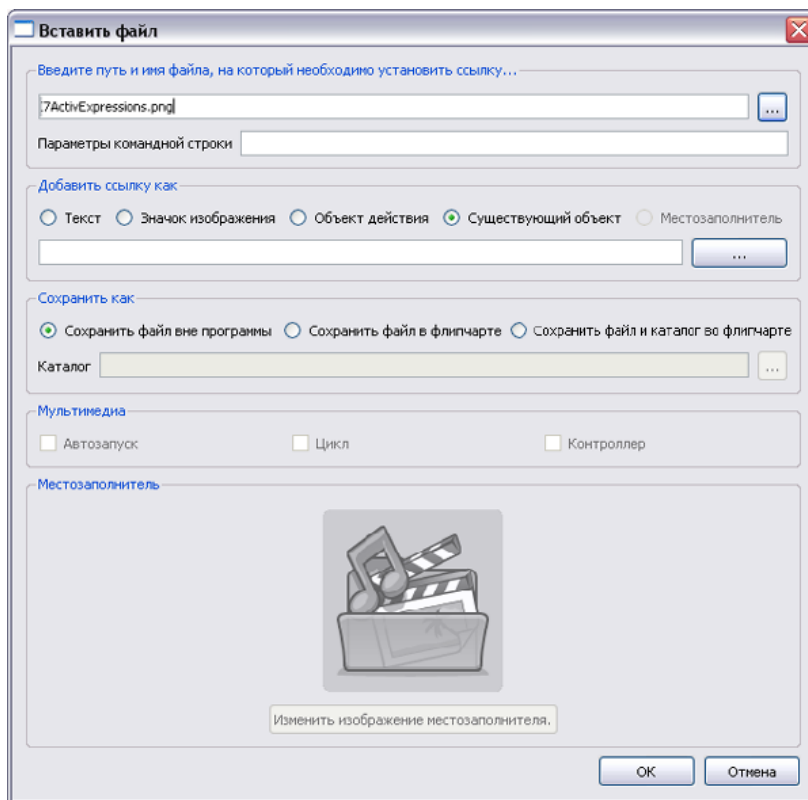
Отображать блок управления мультимедийным файлом с тем, чтобы можно было остановить или начать воспроизведение.


Добавить ссылку в виде местозаполнителя. Можно принять изображение по умолчанию или осуществить поиск и выбрать другое изображение.

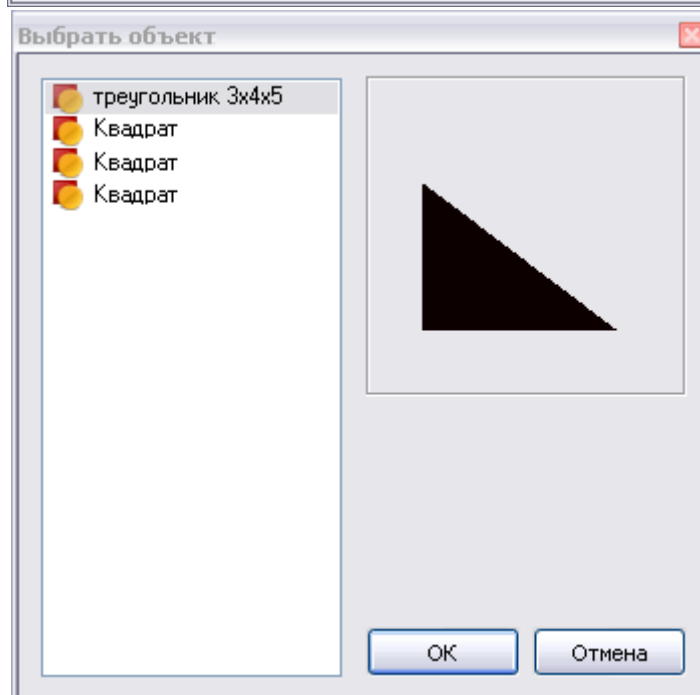
Местозаполнитель

Ниже показан способ связать существующий объект с файлом так, чтобы файл открывался при нажатии на объект.

1. В меню Вставка выберите **Ссылка > Файл** . Откроется диалоговое окно выбора файла.
2. Перейдите к папке с файлом, с которым необходимо установить связь.
3. Щелкните дважды по файлу или выберите файл и нажмите на кнопку **Открыть** . Откроется диалоговое окно вставки файла.
4. Выберите **Существующий объект** , как показано.



5. Нажмите на кнопку **выбора**  . Откроется диалоговое окно выбора объекта.
6. Выберите объект, с которым необходимо установить связь. На рисунке справа мы выбрали **черный треугольник**.
7. Нажмите на кнопку **ОК** . Снова откроется диалоговое окно выбора файла.
8. Выберите место, куда нужно сохранить файл, например, "Сохранить вне флипчарта".
9. Нажмите на кнопку **ОК** .



Создание ссылки на веб-сайт

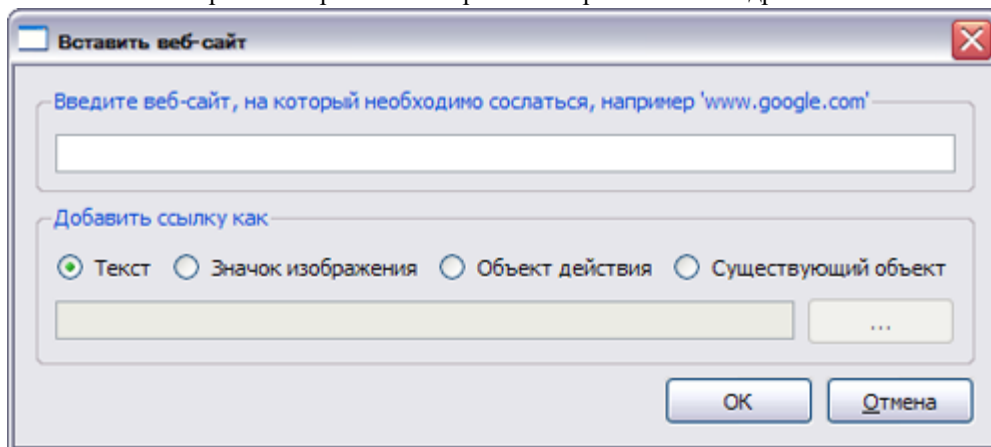
Ссылки на веб-сайт создаются почти так же, как и ссылки на файл. Ссылку можно добавить как:

- Текст
- Графический значок
- Объект действия
- Существующий объект

Описание вариантов указано в подразделе [Создать ссылку на файл](#) выше.

Здесь мы покажем способ добавить ссылку в виде графического значка так, чтобы после нажатия на него в установленном в операционной системе интернет-обозревателе открылся выбранный URL-адрес.

1. В меню Вставка выберите **Ссылка > Веб-сайт** .
Откроется диалоговое окно вставки веб-сайта.
2. Введите URL-адрес веб-сайта, с которым необходимо связаться.
3. Выберите **Графический значок** .
4. Нажмите на кнопку **ОК** .



Удаление или редактирование ссылки

Адреса веб-сайтов меняются, меняются и флипчарты. Иногда может понадобиться удалить или отредактировать ссылку. Ниже будет показано, как это сделать.

Удаление ссылки

Существует два быстрых способа удалить ссылку. Щелкните правой кнопкой на значке, изображении, объекте или текстовой строке, а затем:

- Перетащите этот элемент в корзину флипчарта.
- Выберите в контекстном меню команду **Удалить** .

Или же:

1. Щелкните правой кнопкой на ссылке.
2. В контекстном меню выберите **Обозреватель действий** .
3. Выберите команду **Удалить существующую** .

Редактирование ссылки

1. Щелкните правой кнопкой на ссылке.
2. В контекстном меню выберите **Обозреватель действий** .
3. В "Свойствах действия" выберите URL-адрес и измените его.
4. Нажмите на кнопку **Применить изменения** .

Добавление файлов мультимедиа

Во флипчарты можно добавлять звуковые и видеофайлы при условии, что ваше компьютерное оборудование их поддерживает.

Звуковые файлы

В ресурсах приложения ActivInspire есть несколько звуковых файлов.

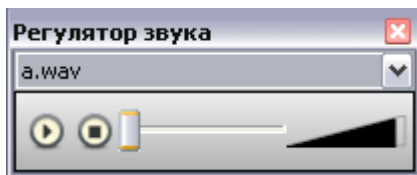
Отобразите **Обозреватель ресурсов** и перейдите к файлу **Общие ресурсы > Звуки > Животные > Bird.wav** .

Перетащите этот файл во флипчарт. Он будет вставлен как объект изображения с возможностью воспроизведения файла.

Если поместить курсор над изображением, то появится синий значок "связанного действия".



При щелчке на изображении начнется воспроизведение звукового файла и по умолчанию на экране появится регулятор звука.



Выберите **Вид > Регулятор звука** , чтобы скрыть этот регулятор.

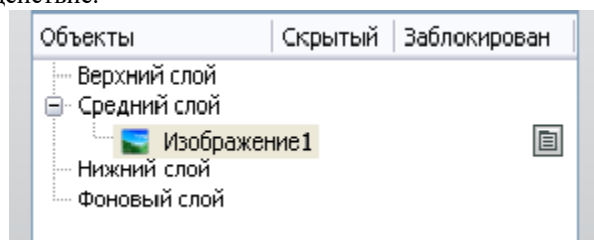
Можно отключить отображение регулятора звука в профиле:

Выберите **Файл > Настройки > Закладка настроек > Мультимедиа** и снимите флажок в поле **Отображать регулятор звука** .

При щелчке правой кнопкой на изображении оно выбирается и вокруг него появляются метки-манипуляторы.



В **Обозревателе объектов** (ниже) появляется изображение, а в **Обозревателе действий** видно примененное действие.

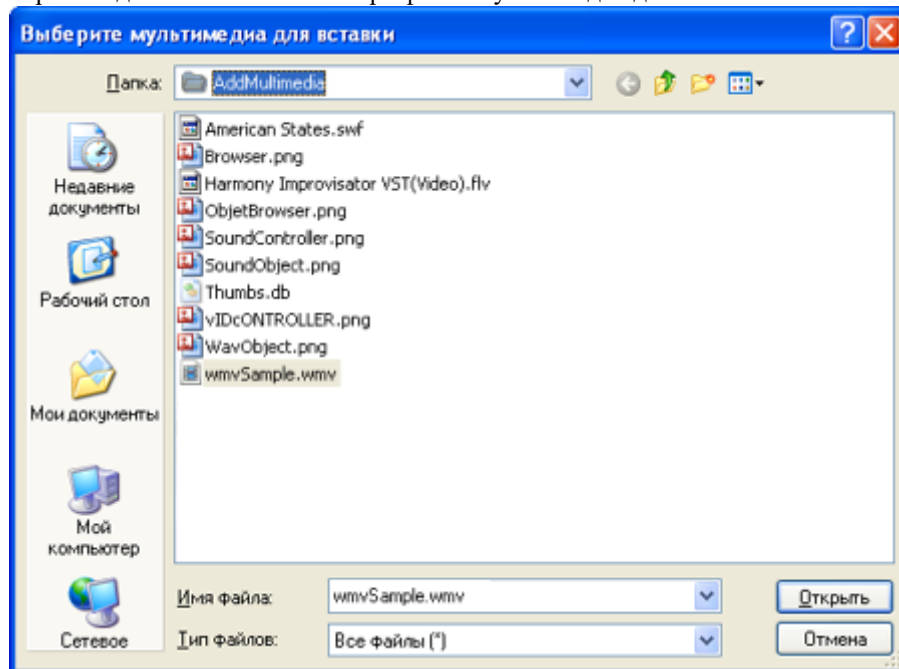


Можно проигрывать два разных типа звуковых файлов одновременно. Отобразятся два регулятора, показывающих **Дорожку 1** и **Дорожку 2** .

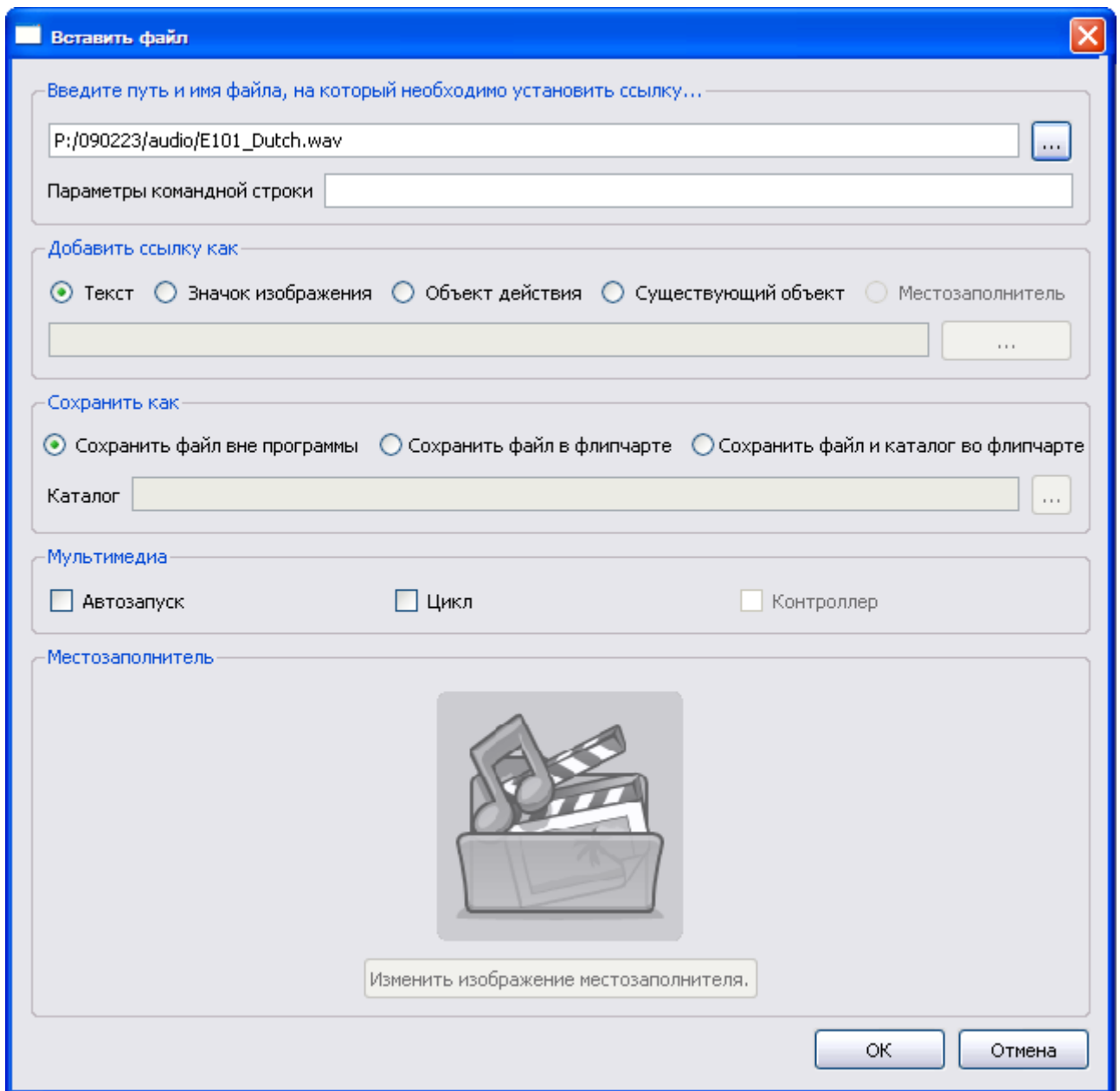
- **Дорожка 1** воспроизводит аудиофайлы речи или звуков, например: .wma .wav .snd . au . aif . aifc . aiff .
- **Дорожка 2** воспроизводит более сложные аудиофайлы, например: .mp3, . cda , .mid, . rmi , .midi.

В строке меню выберите **Вставка > Мультимедиа** .

Откроется диалоговое окно выбора файла мультимедиа для вставки.




Выберите **Вставка > Ссылка** .




С помощью приложения ActivInspire можно создавать собственные звуковые и анимационные файлы при условии, что ваше компьютерное оборудование их поддерживает.

Преобразование объектов

Выбор объектов

Щелкните для выбора объектов, когда курсор **Объекта**  показывает, что он находится рядом с объектом. Щелкните и перетащите по диагонали – серый прямоугольник означает область выделения. Любой объект, попавший в область выделения, выделяется. Щелкните в обозревателе свойств.

Перемещение объектов

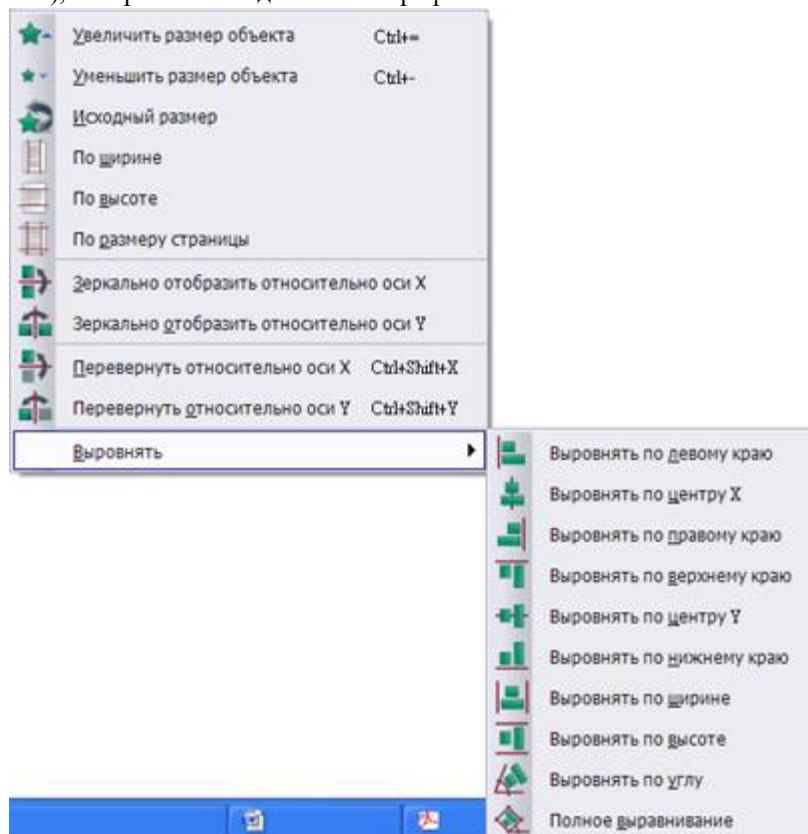
Щелкните по объекту и перетащите его, или перетащите объект с помощью манипулятора **свободного перемещения объекта** , чтобы не стоять у доски.

Изменение размера объектов

Щелкните и тащите метки-манипуляторы, чтобы изменить размер объектов. Для однородного масштабирования объектов используйте правую нижнюю метку. Пропорции объекта будут сохранены. Изменение размера другими метками-манипуляторами нарушит пропорции объекта.

Если вы случайно изменили пропорции объекта, щелкните на нем правой кнопкой и отобразите обзор свойств. Масштабные коэффициенты X и Y показывают точное масштабирование. Для пропорционального масштабирования значения обоих коэффициентов должны быть одинаковы. Установите оба коэффициента на 1, чтобы вернуть объект к исходному размеру.

Во всплывающем меню редактирования объекта есть удобные инструменты для преобразования объектов (см. ниже), которые можно добавить в профиль.



Увеличение/уменьшение размера объекта: Размер объекта увеличивается или уменьшается на 10 %.

Исходный размер: Объект восстанавливается до исходного размера.

По ширине: Если ширина объекта искажена, высота будет изменена пропорционально.

По высоте: Если высота объекта искажена, ширина будет изменена пропорционально.

По размеру страницы: Размер объекта пропорционально увеличивается до максимального размера страницы.

Зеркально отобразить относительно осей X/Y: Объект отображается вдоль оси X или Y.

Перевернуть относительно осей X/Y: Объект отображается и дублируется вдоль оси X или Y.

Варианты выравнивания представлены в меню графически.

Создание и редактирование сеток

Сетка – это шаблонный фон. Во флипчартах могут быть фоны разных цветов с различными изображениями.

Чтобы выбрать фон:

- В главном меню выберите **Файл > Правка > Фон страницы** .

Чтобы создать сетку:

- Щелкните правой кнопкой на пустой области страницы флипчарта и в контекстном меню выберите **Проектировщик сетки** .

О проектировщике сеток

В Проектировщике сетки имеется три раздела:

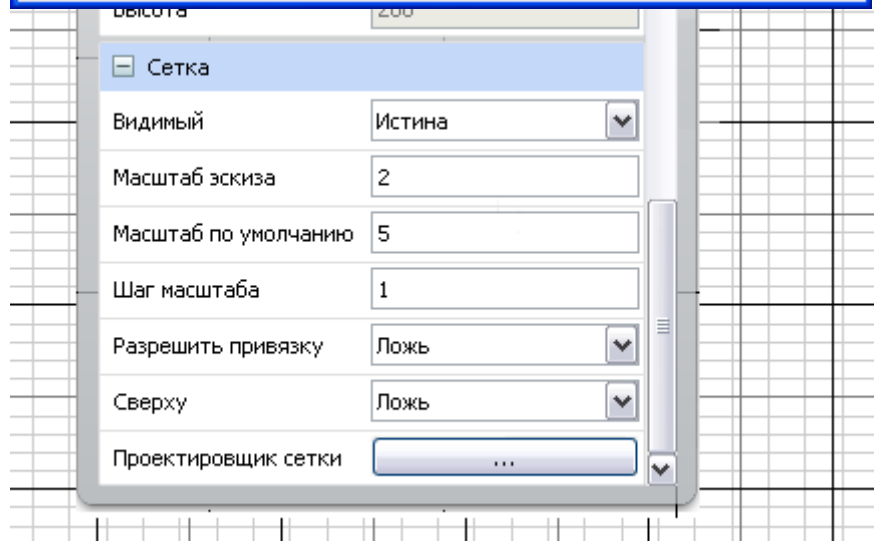
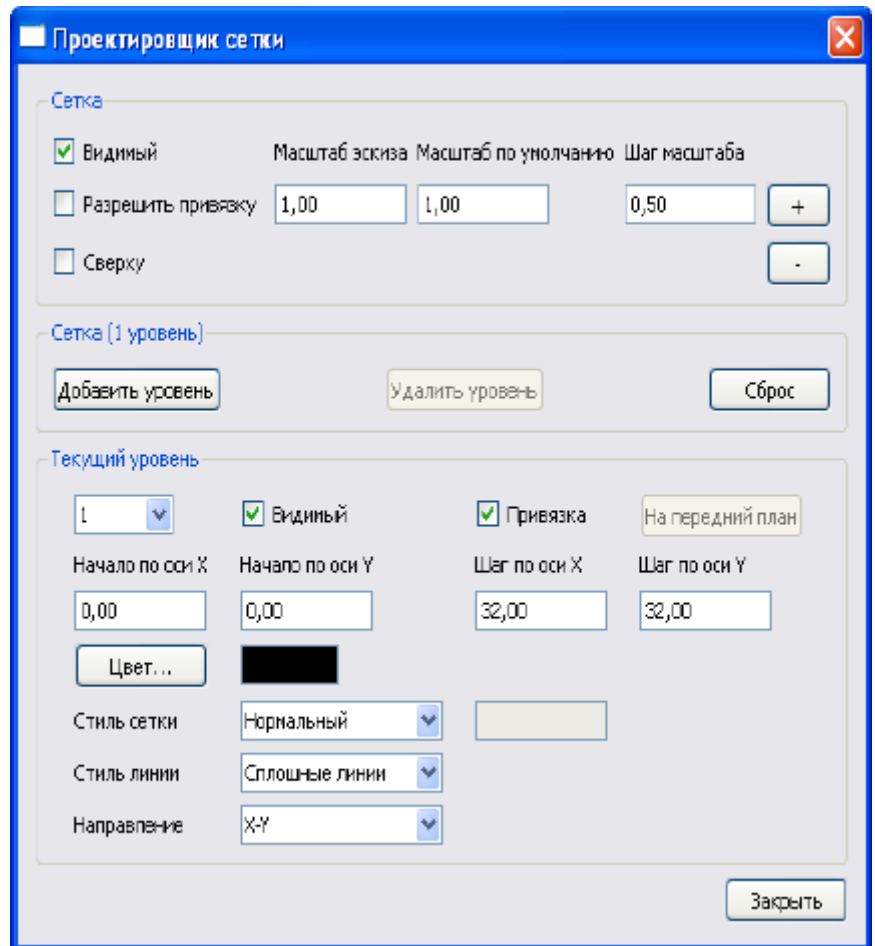
Сетка – настройки шкалы и привязки.

Сетка (Уровень) - добавление / удаление уровней и сброс настроек сетки.

Текущий уровень – настройка параметров, включая рисунок и цвет, для одного уровня.

Параметры сетки можно изменить и сразу же просмотреть результаты.

Выберите **Заккрыть**, чтобы вернуться во флипчарт.



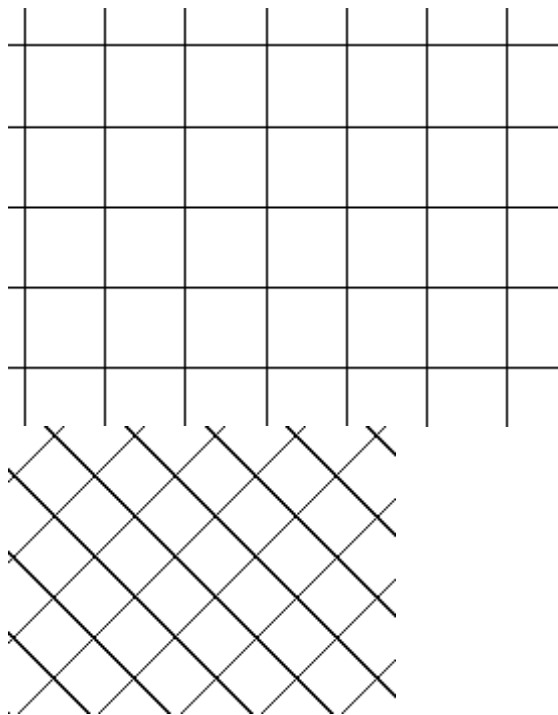
Установите флажок в поле **Видимый** . Отображается сетка по умолчанию.

У сетки по умолчанию имеется один уровень с рисунком из сплошных линий, горизонтальных и вертикальных (по направлениям осей X-Y).

Установите флажок в поле **Разрешить привязку** , чтобы включить привязку объекта к точкам сетки.

Установите флажок в поле **Сверху** , чтобы отображать сетку поверх всех объектов флипчарта. Это не мешает работе с флипчартом.

Чтобы увеличить или уменьшить размеры квадратов в рисунке сетки, нажмите на + или - .



Чтобы получить сетку из повернутых квадратов, в поле **Стиль сетки** укажите значение **45 градусов** .

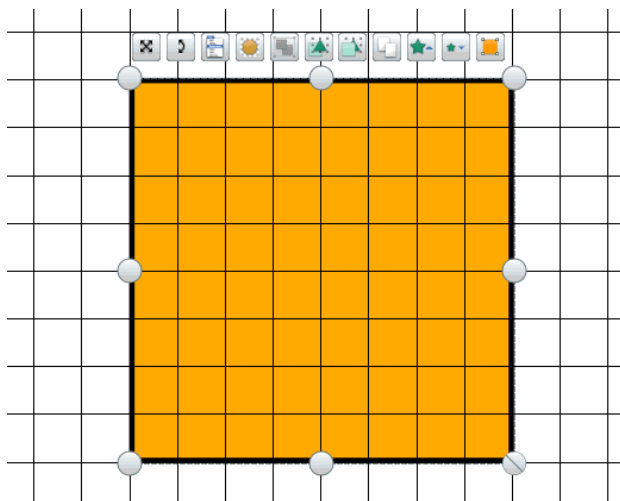
Чтобы получить сетку в виде ромбов, в поле **Стиль сетки** укажите **Угол** и введите число, означающее величину угла между линиями. Можно ввести десятичное значение до шести значащих цифр.

Если в открытом обозревателе страниц сетка видна нечетко, измените **масштаб эскиза** . То же самое применимо к сеткам в библиотеке ресурсов.

Если нужно, чтобы линии шли только в одном направлении, то выберите **только X** или **только Y** в раскрывающемся меню **Направление** .

Для **стиля линии** вместо **Сплошных линий** в раскрывающемся меню **Стиль линии** можно выбрать **Штриховые линии** , **Пунктирные линии** , **Перекрестия** или **Точки** .

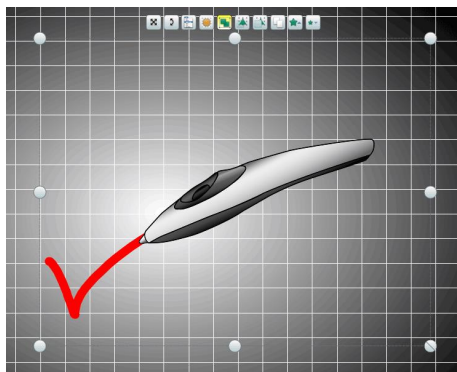
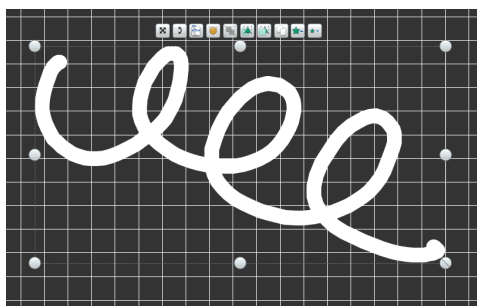
Можно создать сетку нескольких цветов с различными стилями рисунка. Нажмите на кнопку **Добавить уровень** для создания нового уровня. Количество уровней отображается в заголовке **Сетка (уровней: x)** , где **x** – общее количество уровней.



Сетка каждого нового уровня обладает свойствами по умолчанию. Чтобы различать новые уровни, можно использовать разные цвета .
Нажмите на кнопку **Цвет...** для просмотра цветовой палитры. Когда цвет выбран, нажмите на кнопку **ОК** .

Инвертированные сетки

Инвертированная сетка отображается светлым цветом на темном фоне. Чтобы имитировать обычную классную доску, используйте белый и черный цвета.



19. Изменение свойств объекта

Объект определяют его свойства. Просмотреть и изменить эти свойства можно в обозревателе свойств.

1. Выберите страницу или объект, чьи свойства требуется просмотреть или изменить.
2. Откройте обозреватель свойств.
3. Выберите в обозревателе категорию, например, свойства идентификации.

4. Измените свойства объекта. Все производимые изменения применяются мгновенно.

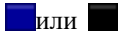


Каждое изменение свойства заносится в "Историю отмены", что позволяет отменить любое сделанное вами изменение.

Типы свойств

Некоторые свойства задаются числовыми значениями, другие – элементами управления, изменяющими свойства:

Чтобы изменить свойство, выделите значение по умолчанию и введите новое значение поверх него.



Чтобы изменить цвет, щелкните на поле цвета и выберите нужный цвет в стандартной цветовой палитре операционной системы.

Передвиньте ползунок для изменения свойства.



Для изменения текущего свойства выберите свойство из выпадающего меню.



Нажмите на кнопку для изменения свойства.

Свойства и их использование

Идентификация

Используется для того, чтобы присвоить уникальное обозначение объекту или странице. Это полезно, если вы собираетесь повторно использовать объект или флипчарт, хотите добавить его в свою библиотеку ресурсов или поделиться им с другими.

Вид

Управляет внешним видом объекта на странице флипчарта.

Контур

Задаёт характеристики контура объекта.

Заливка

Добавляет в объект текстуру с градиентной заливкой от одного цвета к другому.

Фон

Управляет характеристиками фона объекта.

Положение

Управляет положением и размером объекта на странице флипчарта. Существует три способа изменения этих свойств:

- С помощью меток-манипуляторов.
- С помощью меню редактирования объекта.
- Путем редактирования свойств в обозревателе свойств.

Метка

Добавляет к объекту метку и определяет ее вид и поведение.

Контейнер

Создает действия, при которых одни объекты распознаются другими.

Повернуть

Управляет поворотом объекта на странице.

Ограничители

Определяет правила ограничения перемещения объекта.

Разное

Изменяет некоторые второстепенные характеристики объекта.

Мультимедиа

Определяет свойства флэш-файлов, видео- и звуковых файлов.

Страница

Управляет видом страницы флипчарта.

Инструменты

Позволяет указать, следует ли Прожектору и Шторке сохранить выбранное свойство или же следует вернуться к значениям этих инструментов по умолчанию, как определено в текущем профиле.

Шторка

Управляет поведением шторки.

Прожектор

Определяет тип и размер Прожектора, а также его положение после выбора этого инструмента.

Сетка

Отображает или скрывает сетку, а также изменяет ее свойства.

20. Создание интерактивных флипчартов

В данном разделе содержится информация о том, как добавить интерактивные элементы во флипчарт:

- [Создание контейнеров](#)
- [Создание ограничителей](#)
- [Работа с действиями](#)
- [Использование эффектов переворота страницы](#)

21. Создание контейнеров

Как следует из названия, контейнеры – это объекты, которые содержат другие объекты. Они полезны для создания действий, рассчитанных на распознавание объектов, которые либо принимаются, либо отвергаются другим объектом. Любой объект, не соответствующий всем указанным в контейнере свойствам, отвергается при каждой попытке поместить его в данный контейнер.


Выбрать свойства контейнера и определить его поведение можно в разделе "Контейнер" обозревателя свойств.

Правила контейнера


- Любой тип объекта может быть контейнером.
- Объект, который будет заключаться в контейнере, должен располагаться перед ним. Таким образом, он должен находиться либо:
 - На более высоком слое, нежели контейнер, либо
 - Выше в порядке наложения в том же слое, что и контейнер.
- Контейнеры могут содержать другие контейнеры, создавая вложенные контейнеры.
- Пометки, нарисованные непосредственно на объекте контейнера, будут автоматически принадлежать контейнеру.


Создание контейнера

Ниже показано, как превратить объект фигуры в контейнер, который может содержать один определенный объект, но отвергнет любые другие.

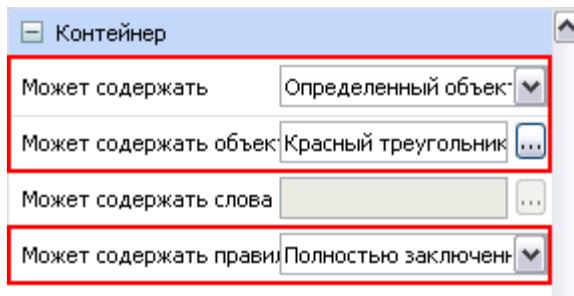
1. Нажмите на значок **Фигура**  и создайте три фигуры, одна из которых будет больше других. На рисунке мы создали желтый квадрат – контейнер и два треугольника красного и синего цвета.



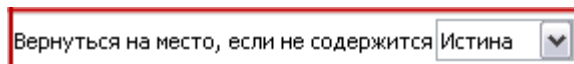
 Для этого примера в разделе "Идентификация" Обозревателя свойств мы изменили свойство "Имя" объекта, который будет содержаться в контейнере, на "Красный треугольник".

2. Выберите наибольшую фигуру, в нашем случае желтый квадрат.
3. Откройте **Обозреватель свойств**  и прокрутите вниз до раздела "Контейнер".
4. В разделе "Контейнер" задайте свойства контейнера. На рисунке мы установили следующие параметры:

- a. **Может содержать** : **Определенный объект** . Это означает, что только один специфический объект может быть помещен в желтый квадратный контейнер.
- b. **Может содержать объект** : **Красный треугольник** . Желтый квадрат может содержать только красный треугольник.
- c. **Правило содержания** : **Полностью содержится** . Красный треугольник должен полностью помещаться в контейнер.



5. Затем выберите объект для помещения в контейнер. В этом примере мы выбрали красный треугольник.



В разделе "Контейнер" обозревателя свойств установите для свойства **Вернуть, если не содержится** значение **Истина** . Если красный треугольник не содержится полностью, он будет возвращен в исходную позицию.

6. Выберите синий треугольник и установите для свойства **Вернуть, если не содержится** значение **Истина** .

При попытке поместить синий треугольник в контейнер он будет автоматически возвращен в исходную позицию.



Это произойдет даже в том случае, если объект не содержится полностью.

7. Проверка работы контейнера. В данном примере в контейнер может быть помещен только красный треугольник, но не синий.

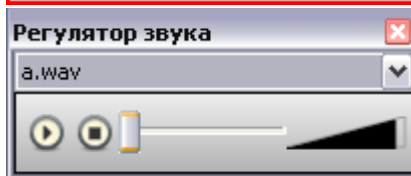
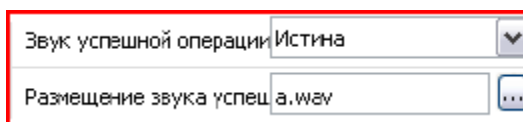


Когда элемент помещен в контейнер, его можно переместить из контейнера одним движением. Все дальнейшие перемещения, когда объект не находится в контейнере, вернут его в исходное положение.

Добавление звука успешной операции

Звук успешной операции - звуковой файл, воспроизводимый после корректного заключения объекта в контейнер. Ниже будет показано, как добавить звук успешной операции к контейнеру:

1. Создайте контейнер, как показано выше.
2. В разделе "Контейнер" Обозревателя свойств установите следующие свойства звука:
 - a. Установите значение параметра **Звук успешной операции** на **Истина**.
 - b. В поле **Местоположение звука успешной операции** выберите звуковой файл, который необходимо воспроизвести после корректного заключения объекта в контейнер. На рисунке мы выбрали файл a.wav.
3. Проверка работы контейнера. При правильном заключении объекта в контейнер открывается регулятор звука и воспроизводится выбранный звук успешной операции.



Регулятор звука остается на экране, пока вы его не закроете.






Свойство "Звук успешной операции" следует устанавливать на контейнере, а не на его содержимом.

22. Создание ограничителей



Контролируйте перемещение элементов по странице с помощью ограничителей.

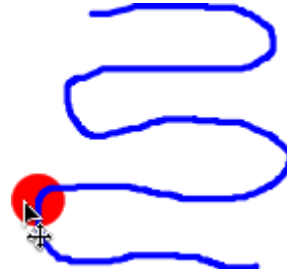
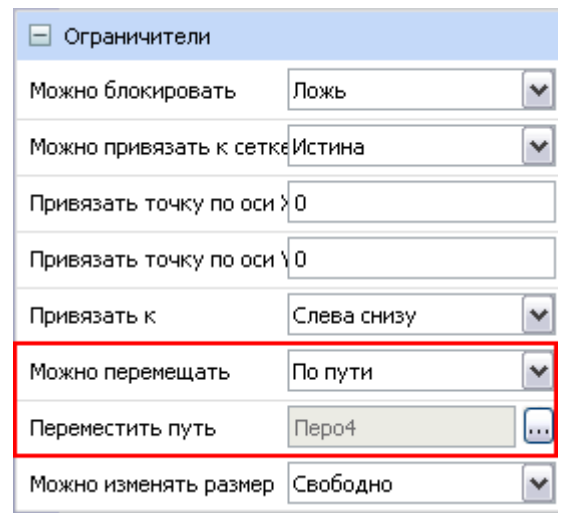
Ограничители можно использовать разными способами.

Ниже будет показано, как создать ограничитель, который сдерживает перемещения круга таким образом, что тот может передвигаться только вдоль заданного пути.

1. Выберите **Режим разработки** .
2. Нарисуйте на странице линию с помощью **Ручки** .
3. Выберите инструмент **Фигура**  и создайте круг.
4. Выберите этот круг.



5. Откройте **Обозреватель свойств**  и прокрутите вниз до раздела "Ограничители".
 6. В этом разделе выберите свойства так, как показано на рисунке:
 - a. В поле **Можно перемещать** из выпадающего списка выберите значение **По пути**.
 - b. Нажмите на кнопку **выбора**  рядом с полем **Путь перемещения**. Откроется диалоговое окно выбора объекта.
 - c. Выберите линейный объект, в нашем случае **Ручка 4**.
 7. Нажмите на кнопку **ОК**.
 8. Выйдите из режима разработки.
9. Протестируйте ограничитель. При щелчке на красном круге он перескакивает на синюю линию. Теперь круг может перемещаться только вдоль этой линии.



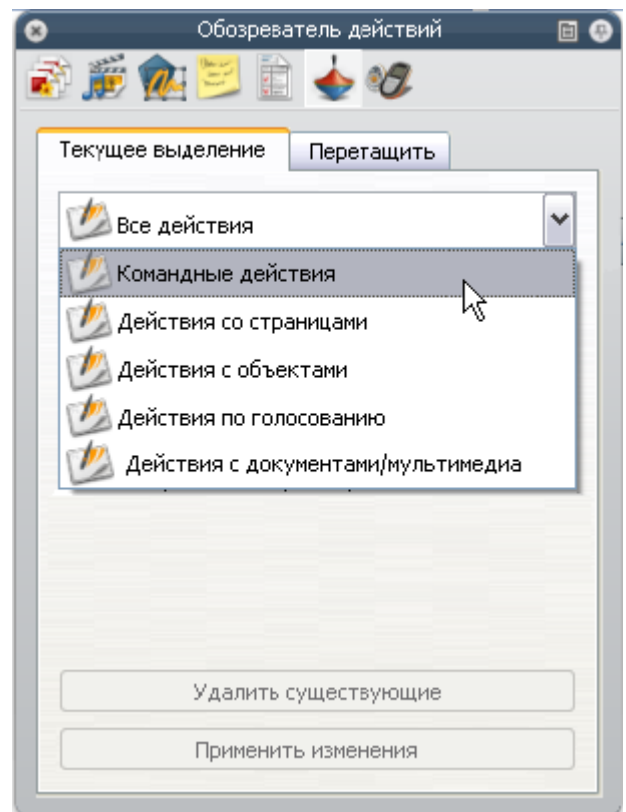
Работа с действиями

В приложении ActivInspire можно привязать действие к объекту. Этот объект становится объектом действия. При щелчке на таком объекте выполняется связанное с ним действие: например, воспроизводится звуковой файл, анимация или открывается другая страница флипчарта. Вы можете проверить работу действий сразу же, и они включаются, когда вы выходите из режима разработки.

В обозревателе действий содержится более ста различных действий, разбитых на пять категорий. Вы можете либо найти нужное действие по категории и выбрать его в списке действий, либо выбрать одно из наиболее популярных действий в закладке "Перетаскивание".

Категории действий

Категория	Описание
Командные действия	Действия, которые выполняют команду или запускают инструмент.
Действия со страницами	Действия, которые работают со страницами флипчарта.
Действия с объектами	Самый широкий спектр действий: показать и скрыть элементы, вращать элементы, изменять изображения и текст, изменять выравнивание или положение элемента.
Действия с документами/мультимедиа	Действия, которые вставляют во флипчарт файлы мультимедиа или ссылки, открывают документ, файл или воспроизводят звук.



Действия по голосованию Действия, которые запускают различную деятельность в системе интерактивного тестирования учащегося (СИТУ) или включают инструменты.

Добавление действия

Для добавления действия:

1. Выберите на странице объект, к которому требуется применить действие.
2. Откройте обозреватель действий.
3. Просмотрите путем прокрутки список действий и выберите необходимое действие.
4. Внизу обозревателя действия нажмите на кнопку **Применить изменения**. Выбранное действие будет сопоставлено с выделенным объектом.

Для некоторых действий необходимо добавлять "свойства действия". В этом случае такие свойства отобразятся в нижней части Обозревателя действий. Например, в действии "Пошаговое изменение размера верхней части" вы можете указать "целевой объект", к которому будет применено действие по изменению размера, а также указать свойство "Y", в котором можно уточнить величину изменения размера целевого объекта (в пикселях).



Если выбирается несколько объектов, то можно воспользоваться обозревателем действий для применения одного и того же действия ко всем объектам в выборке.

Для добавления действия перетаскиванием:


1. Выберите объект.
2. Откройте обозреватель действий.
3. Нажмите на закладку перетаскивания.
4. Просмотрите путем прокрутки список действий и выберите необходимое действие.
5. Перетащите действие на объект.

Удаление действия


Чтобы удалить действие, добавленное перетаскиванием, нажмите на значок действия (в нашем примере на значке линейки в красном треугольнике), а затем перетащите и добавьте его в корзину флипчарта.



Для удаления других действий:

1. Включите инструмент **Выбор**  и проведите курсором над объектом действия, чтобы выбрать его.
2. В обозревателе действий нажмите на кнопку **Удалить существующие**.

Если вы не уверены, содержатся ли объекты действия на данных страницах флипчарта:

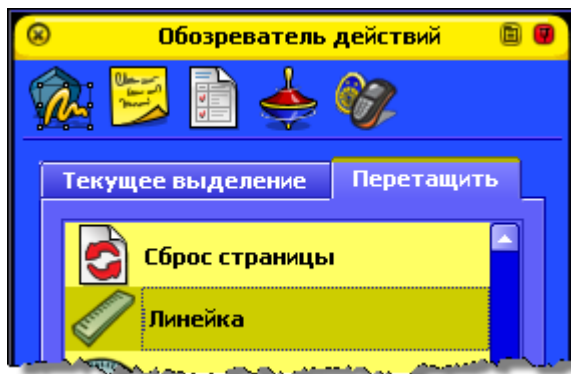
Переключитесь в **Режим разработки** . Действия будут отключены и все объекты действия будут обведены красным квадратом.



Перетаскивание действия

Это самый быстрый способ добавления интерактивных элементов во флипчарт:

1. Выберите объект.
2. В обозревателе действий откройте закладку "Перетаскивание".
3. Выберите в списке **Линейку** .



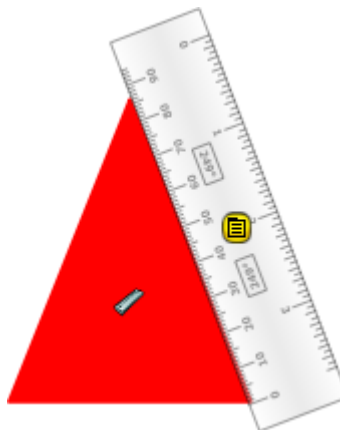
4. Перетащите и опустите действие "Линейка" на объект действия, в нашем случае на красный треугольник. Значок линейки на треугольнике и курсор действия указывают, что действие было успешно добавлено.



5. Протестируйте действие. При нажатии на красный треугольник появляется линейка. Используйте линейку как обычно, а затем перетащите ее в корзину флипчарта.



Можно повторять это действие сколько угодно. Линейка останется связанной с объектом до тех пор, пока не будет удален либо объект, либо действие.



Добавление командного действия

При выбранном объекте и открытом обозревателе действий:

1. На закладке "Текущее выделение" выберите **Командные действия** .
2. Нажмите на **Круглый прожектор** .
3. Нажмите на кнопку **Применить изменения** .
4. Протестируйте действие. При нажатии на объект экрана меняется и появляется круглый прожектор. Используйте прожектор как обычно, а затем в контекстном меню выберите пункт **Заккрыть** .

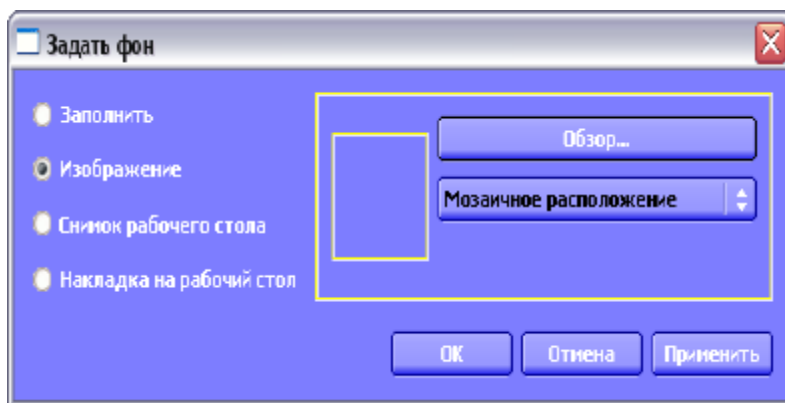


Добавление действия со страницей

При выбранном объекте и открытом обозревателе действий:

1. На закладке "Текущее выделение" выберите **Действия со страницей** .
2. Нажмите на кнопку **Задать фон** .

3. Нажмите на кнопку **Применить изменения**.
4. Протестируйте действие. При нажатии на объект открывается диалоговое окно "Задать фон". Выберите фон и компоновку, а затем нажмите на кнопку **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно.




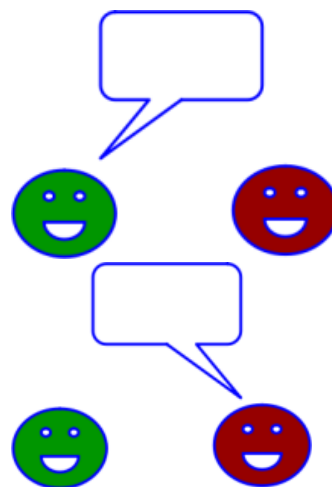
Добавление действия с объектом

Некоторые действия с объектами предоставляют выбор: можно сделать объект действия одновременно целью этого действия или сделать так, чтобы действие совершалось с другим объектом. Ниже представлены примеры для обоих случаев.

Объект действия – целевой объект


При выбранном объекте и открытом обозревателе действий:

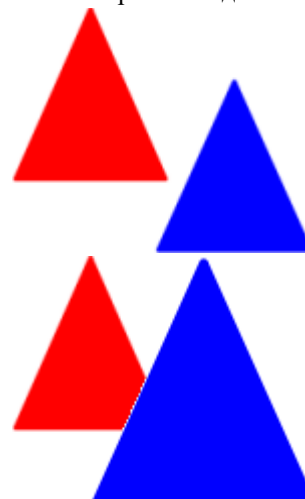
1. На закладке "Текущее выделение" выберите **Действия с объектами**.
2. Прокрутите вниз и нажмите на **Отразить**.
3. В свойствах действия нажмите на кнопку **выбора** . Откроется диалоговое окно "Выбор объекта".
4. Выберите объект, в нашем примере это облачко с текстом.
5. Нажмите на кнопку **Применить изменения**.
6. Протестируйте действие. При нажатии на облачко с текстом оно зеркально отображается. Теперь оно указывает на другое лицо.



Объект действия не является целевым объектом

При выбранном объекте действия, в нашем случае это красный треугольник, и открытом обозревателе действий:

1. На закладке "Текущее выделение" выберите **Действия с объектами**.
2. Прокрутите вниз и нажмите на **Исходный размер**.
3. В свойствах действия нажмите на кнопку **выбора** . Откроется диалоговое окно "Выбор объекта".
4. Выберите целевой объект, в нашем примере это синий треугольник.
5. Нажмите на кнопку **Применить изменения**.
6. Протестируйте действие. Сделайте синий треугольник больше или меньше. При нажатии на красный треугольник синий треугольник возвращается к своему исходному размеру.



Добавление действия с документом/мультимедиа

При выбранном объекте и открытом обозревателе действий:

1. На закладке "Текущее выделение" выберите **Действия с документом/мультимедиа**.
2. Нажмите на кнопку **Открыть веб-сайт**.
3. В свойствах действия введите URL-адрес веб-сайта, который вы хотите сопоставить с объектом, например, www.prometheanplanet.com.
4. Нажмите на кнопку **Применить изменения**.

5. Протестируйте действие. При нажатии на объект, в нашем примере это изображение огня, открывается веб-сайт компании Promethean.



Добавление действия по голосованию

При выбранном объекте и открытом обозревателе действий:

1. На закладке "Текущее выделение" выберите **Действия по голосованию**.
2. Нажмите на кнопку **Начать/Остановить голосование по флипчарту**.
3. Нажмите на кнопку **Применить изменения**.

4. Протестируйте действие. При нажатии на объект начинается голосование. В нашем примере объектом является изображение значка **Начать/Остановить голосование по флипчарту** приложения ActivInspire Primary.



24. Использование эффектов переворота страницы



Для использования этой функции необходима версия ActivInspire Professional.

Для придания флипчарту законченного вида воспользуйтесь предлагаемыми анимациями. Различные эффекты применяются при переходе между страницами посредством нажатия кнопок **Предыдущая страница** и **Следующая страница** или при перемещении по страницам в результате какого-либо действия. По умолчанию эффекты отключены.

Эффекты можно использовать двумя способами:

- Для всего приложения: выбранный эффект автоматически применяется ко всем страницам всех флипчартов.
- Для отдельных страниц: например, в качестве поощрения при завершении задания или как сигнал для изменения фокуса или действия. Эффект выполняется при переходе **на** другую страницу. Эффекты для отдельных страниц заменяют любые эффекты, установленные для всего приложения.

Эффекты отключены в следующих случаях:

- При переходах с помощью Обозревателя страниц.
- В режиме разработки.
- При использовании инструмента "Шторка" или прожектора.
- В режиме примечаний на рабочем столе.
- Если в качестве фона текущей страницы используется перекрытие рабочего стола.

Установка эффектов для всего приложения

1. Выберите **Вид > Эффекты переворота страницы** . При этом открывается обозреватель эффектов.
2. Наведите курсор на эскизы для предварительного просмотра эффектов.
3. Щелкните по выбранному эффекту.
4. Нажмите на кнопку **Готово** .

Также в настройках можно изменить эффект по умолчанию, скорость анимации и метод визуализации.



Установка эффекта для одной страницы



Не забывайте, что эффект выполняется при переходе на другую страницу.

1. Перейдите к странице, к которой будет применен эффект.
2. В разделе страницы Обозревателя свойств дважды щелкните по кнопке всплывающего меню, расположенной рядом со свойством **Эффекты переворота страниц** . При этом открывается обозреватель эффектов.
3. Выберите требуемый эффект и нажмите на кнопку **Готово** .

Отключение эффектов

Для отключения эффектов следуйте инструкциям, изложенным выше, и выберите пункт **Нет** в Обозревателе эффектов.

25. О профилях

Что такое профиль?

Программное обеспечение ActivInspire может быть настроено на различные методики обучения.

Независимо от того, требуется ли вам множество инструментов на доске или просто много места, – ActivInspire подходит для любых стилей работы учителя. При запуске ActivInspire на экране отображаются различные элементы, например, наборы инструментов, соответствующие файлу профиля.

Если вы раньше пользовались компьютерными приложениями, то вам уже знакома процедура настройки параметров и предпочтений. ActivInspire создает профиль на основе использования вами инструментов.

Например, когда вы сворачиваете или закрепляете окно браузера, ActivInspire отмечает это в профиле. При следующем запуске ActivInspire меню, инструменты и другие элементы будут выглядеть и вести себя точно так, как вы их оставили.

Вы можете продолжить работу с этим профилем или выбрать пункт "Правка > Профили" для создания и сохранения одного или нескольких собственных профилей. Можно создавать различные профили для разных обстоятельств и сохранять свои предпочтения в неограниченном количестве профилей. Созданные профили можно затем использовать на другом компьютере. Другие учителя могут использовать свои профили на вашем компьютере, а после завершения их работы вы можете вернуть назад свой профиль.

Ваши персональные профили хранятся в папке "Мои профили".

Что можно настроить в профиле?

Профили представляют собой отличную возможность настроить ActivInspire под себя. В программе ActivInspire можно настраивать практически все параметры и сохранять свои предпочтения в одном или нескольких профилях. Чтобы сделать эту задачу еще легче, мы сгруппировали элементы в четыре главные категории. В диалоговом окне изменения профилей каждая категория представлена отдельной закладкой.

Категория

Позволяет...

Компоновка

Выбирать местоположение, видимость и поведение таких элементов, как Основная панель инструментов, Панели меню и Закладки документов.

Команды

Настраивать в соответствии с обстоятельствами Основную панель инструментов, Маркеры произвольного выбора и Метки-манипуляторы путем добавления или удаления элементов.

Кнопки, определяемые пользователем Настройки

Создавать собственные "быстрые" кнопки, при нажатии на которые ActivInspire открывает файл или запускает программу.

Настроить способ взаимодействия с системой интерактивного тестирования учащихся, математическими инструментами, мультимедиа и т.п.

Какие профили включены в состав ActivInspire?

В состав программы ActivInspire включены пять профилей. Их предназначение определяется их названием. Вы можете использовать их как есть или подстроить их под свои нужды:

У доски

Предлагает дисплей с наименьшим количеством элементов, в котором окно ActivInspire раскрыто на оптимальную величину, обозреватель скрыт, видна корзина флипчартов, панель быстрого доступа скрыта, а на основной панели инструментов содержатся несколько кнопок презентации для использования на доске, а также кнопки обозревателя страниц и обозревателя ресурсов.

Авторская разработка

Предлагает инструменты для быстрой разработки уроков. При открытии профиля на экране отображается закрепленный обозреватель страниц, панель быстрого доступа и основная панель инструментов с расширенной цветовой палитрой.

Языки

Предлагает дисплей с наименьшим количеством элементов, в котором окно ActivInspire раскрыто на оптимальную величину, обозреватель скрыт, видна корзина флипчартов, панель быстрого доступа скрыта, а на основной панели инструментов содержатся дополнительные инструменты для обучения языку, такие как экранная клавиатура, средства распознавания текста, телеграфная лента и средство проверки орфографии.

Математика

Предлагает дисплей с наименьшим количеством элементов, в котором окно ActivInspire раскрыто на оптимальную величину, обозреватель скрыт, видна корзина флипчартов, панель быстрого доступа скрыта, а на основной панели инструментов содержатся дополнительные математические инструменты, такие как линейка, транспортир и начало координат.

Мультимедиа

Предлагает дисплей с наименьшим количеством элементов, в котором окно ActivInspire раскрыто на оптимальную величину, обозреватель скрыт, видна корзина флипчартов, панель быстрого доступа скрыта, а на основной панели инструментов содержатся дополнительные инструменты мультимедиа, такие как звукозапись, запись действий на экране, камера и вставка мультимедийных файлов.

Создание профиля

Каждый раз, когда вы выбираете или меняете что-то в ActivInspire, происходит изменение профиля по умолчанию. Во время работы вы могли добавлять новые инструменты на панель инструментов, открывали или закрывали обозреватель, закрепляли или перемещали основную панель инструментов или меняли размер отображаемой области таким образом, чтобы можно было использовать область окружения. Все эти изменения записываются в вашем профиле по умолчанию.

На примере вы видите, что:

- Основная панель инструментов закреплена в нижней части экрана.
- Корзина флипчарта располагается над ней слева.
- Обозреватель закрыт, и
- Размер страницы уменьшен таким образом, чтобы была видна область окружения.

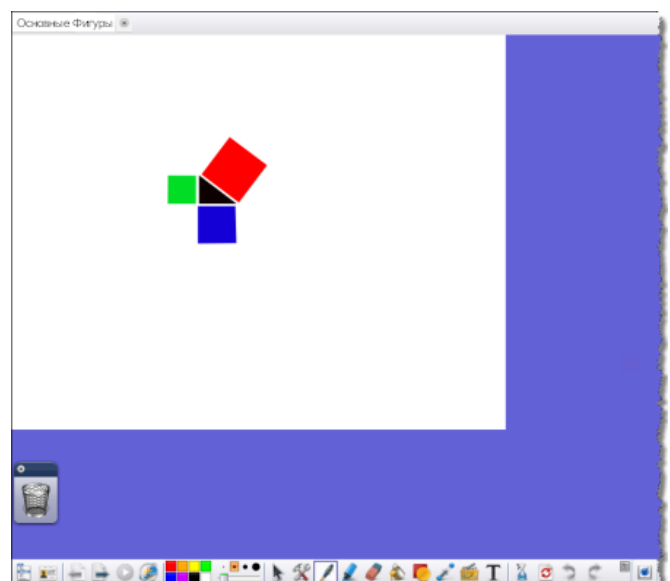
Чтобы создать профиль:


1. В меню Правка выберите **Профили**



В диалоговом окне редактирования профилей откроется закладка "Компоновка".

2. Настройте необходимые параметры, выбирая или изменяя их.
3. Нажмите на закладку "Команды" и добавьте или удалите инструменты.



4. Перейдите на закладку "Кнопки, определяемые пользователем" и определите необходимые вам кнопки.
5. Щелкните на закладке "Настройки", на панели слева выберите область и измените ее параметры.
6. Если получившийся профиль вас устраивает, выберите **Сохранить профиль как** . Появится диалоговое окно сохранения профиля.
7. Введите имя нового профиля, например, "Показать окружение", и нажмите на кнопку **Сохранить**.
8. Новый профиль "Показать окружение" станет активным профилем.
9. Нажмите на кнопку **Готово**.


Сохранение изменений

Изменения можно сохранить в текущий или в новый профиль.

Сохранение изменений в текущем профиле

Нажмите на кнопку **Готово**.

Сохранение изменений в новом профиле

1. Щелкните на значке **Сохранить как** . Появится диалоговое окно сохранения профиля.
2. Введите имя нового профиля, например, Показать окружение, и нажмите на кнопку **Сохранить**.
3. Новый профиль "Показать окружение" станет активным профилем.
4. Нажмите на кнопку **Готово**.

Выбор инструментов

В приложении ActivInspire можно добавлять и удалять инструменты из основной панели инструментов, а также настраивать метки-манипуляторы которые появляются при выборе объекта.

1. В меню Файл выберите **Настройки**. Откроется диалоговое окно "Редактировать профили". Текущий профиль отображается в левом верхнем углу.
2. В выпадающем меню выберите профиль, которые необходимо отредактировать, или согласитесь с выбором по умолчанию.
3. Выберите закладку **Команды**.
4. В выпадающем меню выберите инструменты, которые следует добавить или удалить из основной панели инструментов или из набора меток-манипуляторов.

Чтобы добавить инструмент:

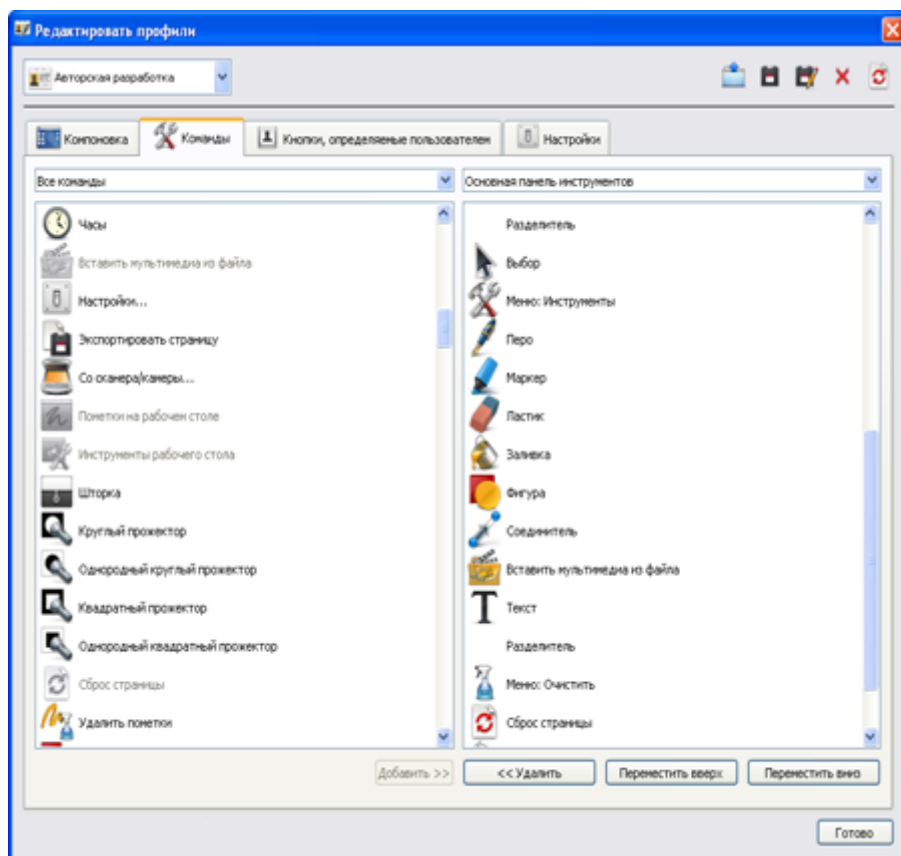
1. Выделите инструмент на левой панели и нажмите на кнопку **Добавить**. Инструмент появится на панели справа.
2. Чтобы изменить положение инструмента на панели инструментов, нажмите на кнопку **Вверх** или **Вниз**.

Чтобы удалить инструмент:

Выделите инструмент на правой панели и нажмите на кнопку **Удалить**.

Чтобы сохранить профиль и выйти, нажмите на кнопку **Готово**.

Для сохранения в новом профиле щелкните по значку **Сохранить как**.



Выбор параметров приложения

Ниже приведены области приложения ActivInspire, которые можно настроить с помощью изменения их параметров, и показано, как это можно сделать.

- [Что можно настроить?](#)
- [Как открыть закладку настроек](#)
- [Изменение параметров](#)
- [Сохранение изменений](#)

Что можно настроить?

В приведенной ниже таблице дается краткое описание каждой из областей, которую можно настроить.

Использование параметров

[Инструмент часов](#)

[Режим разработки](#)

[Эффекты](#)

[Флипчарт](#)

[Объекты флипчарта](#)

[Язык](#)

[Система интерактивного тестирования учащегося](#)

[Мультимедиа](#)

[Сетевые параметры](#)

[Профиль и ресурсы](#)

[Записи](#)

Настройка вида и поведения часов 

Настройка поведения объектов в режиме разработки. Эти параметры отменяют индивидуальные свойства объектов, заданные в обозревателях свойств и действий.

Указание параметров работы Проектора  и Шторки .

Настройка параметров флипчарта по умолчанию.

Настройка параметров, улучшающих качество объектов и их отображение.

Изменение используемого в ActivInspire языка.

Изменение методов работы с устройствами ActiExpression и ActiVote и способов отображения ответов.

Настройка работы с флэш-файлами, видео- и звуковыми файлами.

Ввод данных, необходимых для доступа к сетевым ресурсам с помощью ActivInspire.

Настройка расположения папок профилей, Моей библиотеки ресурсов и Общей библиотеки ресурсов, а также файлов шаблонов и страниц с вопросами.

Настройка различных параметров аудио и видео. Изменяя эти настройки, можно в значительной мере улучшить работу устройства записи экрана.

Распознавание фигур

Автоматическая заливка фигур, созданных с помощью инструмента распознавания.

Средство проверки правописания

Настройка правил проверки правописания.

Инструменты

Изменение вида линеек, транспортиров и компаса. Кроме того, здесь имеется возможность изменить расположение библиотеки ресурсов, скорость метателя кости и масштаб страницы.

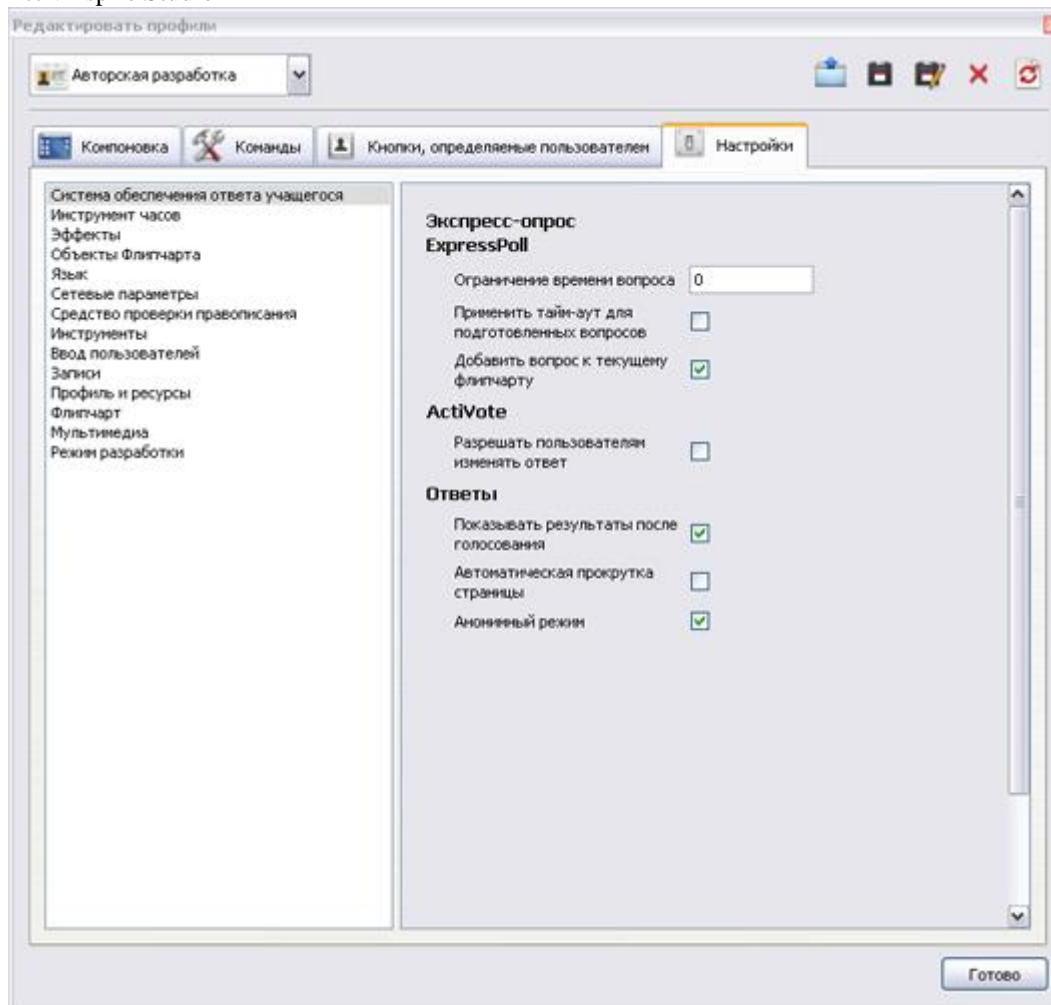
Ввод информации пользователем

Изменение настроек плавающей экранной клавиатуры и средства распознавания рукописного текста.

Как открыть закладку настроек

1. В меню **Файл** выберите **Параметры** . Откроется закладка настроек.
2. Выберите профиль, который необходимо настроить, или согласитесь со значениями по умолчанию.
3. В левой панели закладки настроек выберите область, которую хотите настроить, например, **Система интерактивного тестирования учащегося** .

ActivInspire Studio



Изменение параметров

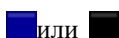
Изменения некоторых параметров можно достичь путем простой установки галочки в соответствующем поле. Для других существуют различные элементы управления:



Установите или снимите галочку для выбора параметра.



Чтобы изменить параметр, выделите значение по умолчанию и введите новое значение поверх него.



Чтобы изменить цвет, щелкните на поле цвета и выберите нужный цвет в стандартной цветовой палитре операционной системы.



Передвиньте ползунок для изменения параметра.



Для изменения текущего параметра выберите другой параметр из выпадающего меню.



Щелкните на значке и перейдите в другую папку для изменения параметра.


Сохранение изменений

После внесения изменений нажмите на кнопку **Готово** , чтобы сохранить их.

Переключение профилей

Переключение профилей может быть полезно, когда нужно быстро переключиться между ранее сохраненными компоновками и настройками приложения. Например, в одном профиле будут содержаться все ваши предпочтения и настройки для подготовки флипчартов, в другом профиле будет храниться выбранный стиль презентации, в третьем – математические инструменты.

Есть два способа переключения профилей:

1. В основной панели инструментов щелкните на значке **Переключить профиль**  . Откроется окно со списком имеющихся профилей.
2. Щелкните на нужном профиле, например, **Мультимедиа** . Окно закроется и профиль сразу же станет активным.

Или

1. В меню **Правка** выберите **Профили...** . Откроется диалоговое окно редактирования профилей.
2. В раскрывающемся списке выберите нужный профиль. Профиль сразу же станет активным.
3. Нажмите на кнопку **Готово** .