

## Инструкция по работе с программным обеспечением Promethean ActivInspire





# Оглавление

Добро пожаловать в мир ActivInspire . . . . .	5
Тип по ActivInspire . . . . .	6
Флипчарты . . . . .	6
Окно панели управления ActivInspire . . . . .	7
Окно ActivInspire . . . . .	7
Основная панель инструментов . . . . .	8
Параметры настройки . . . . .	8
Обозреватели ActivInspire . . . . .	9
Обозреватель страниц . . . . .	10
Обозреватель ресурсов . . . . .	10
Обозреватель объектов . . . . .	12
Обозреватель примечаний . . . . .	14
Обозреватель свойств . . . . .	14
Обозреватель действий . . . . .	15
Обозреватель голосования . . . . .	16
Просмотр флипчарта . . . . .	16
Презентации на интерактивной доске . . . . .	18
Совместная работа на интерактивной доске . . . . .	18
Помощники преподавателя . . . . .	20
Часто используемые инструменты . . . . .	21
Начало работы с ActivInspire . . . . .	22
Создание первого флипчарта . . . . .	22
Надписи на флипчарте . . . . .	22
Добавление и форматирование текста . . . . .	25
Добавление и изменение фигур . . . . .	26
Копирование, вставка и дублирование объектов . . . . .	29
Удаление элементов . . . . .	30
Вставка страниц . . . . .	31
Вставка ресурсов . . . . .	32
Использование сетки . . . . .	33
Создание объектов . . . . .	35
Простые советы учителю . . . . .	36



# Добро пожаловать в мир ActivInspire

ActivInspire – это новое программное обеспечение Promethean для преподавания и обучения с использованием компьютера и интерактивной доски.

ActivInspire открывает перед Вами богатые возможности:

- Ведите занятие так же, как и на бычной классной доске, контролируйте темп урока, отработывайте практические навыки.
- Пишите и рисуйте, стирайте написанное и нарисованное как на обычной доске.
- Сохраняйте свои страницы в виде файлов флипчарта, а затем открывайте их на последующих занятиях или в других классах.
- Дополняйте флипчарты своих занятий изображениями, видеоклипами и звуком.
- Оперативно структурируйте материал своих уроков и скорость вывода информации в соответствии с планом занятия.
- Добавляйте текст, например из Microsoft Word® и/или непосредственно из интернета. ActivInspire может даже распознать то, что написано от руки, и преобразовать такую надпись в текст.
- Активно используйте систему голосования и опроса – задавайте аудитории вопросы, возникающие по ходу занятия, или используйте заранее сделанные заготовки. Учащиеся могут давать на них простые или развернутые текстовые ответы с пультов ActiVote и/или ActivExpression, отображайте результаты в разных, наиболее удобных форматах.
- Оперативно вносите изменения в флипчарт в соответствии с полученными ответами или требованиями плана занятия.
- С помощью простого и вместе с тем эффективного инструментария стимулируйте процесс мышления, вовлекайте учащихся в занятие, фокусируйте их внимание.

# Тип по ActivInspire

## Флипчарты

*Флипчарт – это обширное рабочее пространство прямоугольной формы, расположенное в окне ActivInspire, где Вы готовитесь к занятиям и проводите их.*

Несколько замечаний относительно флипчарта

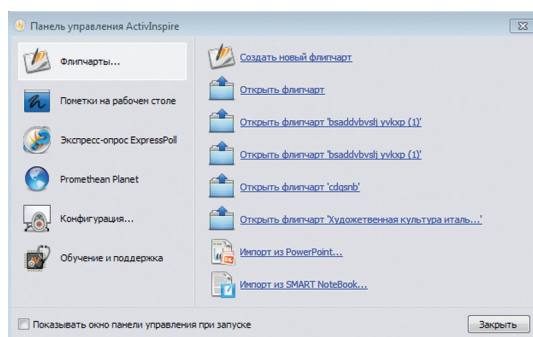
- После запуска ActivInspire на экране открывается пустой флипчарт, уже готовый для ввода информации.
- Флипчарты могут содержать множество разнообразных объектов, фигур и интерактивных элементов, включая звуки, анимацию и операции.
- Вы можете одновременно работать с любым количеством флипчартов.
- Каждый флипчарт открывается на отдельной закладке окна ActivInspire.
- Чтобы перейти с одного флипчарта на другой, достаточно щелкнуть мышью на закладке последнего.
- Флипчарт может содержать любое количество страниц.
- Кроме всего прочего пользователь может создавать флипчарты рабочего стола, чтобы наносить свои заметки на рабочий стол, поверх других приложений.
- Созданные в ActivInspire флипчарты, сохраняются в файлах с расширением **.flipchart**.
- Флипчарты, созданные в ранних версиях приложений Promethean, нетрудно преобразовать в новый формат.

# Окно панели управления ActivInspire

При первом запуске ActivInspire после установки начальных параметров на экране появляется диалоговое окно **Панель управления ActivInspire**.

Здесь расположены значки флипчартов и полезных утилит для быстрого доступа к ним, которые экономят Ваше время.

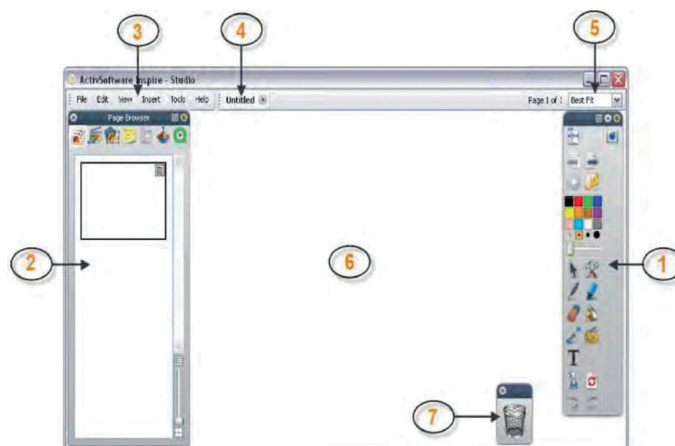
Это окно остается на экране до тех пор, пока Вы не закроете его.



# Окно ActivInspire

На иллюстрации пронумерованы основные части окна ActivInspire Professional. Их назначение описано слева.

- 1 Основная панель инструментов
- 2 Обзорщики
- 3 Меню приложения
- 4 Название флипчарта
- 5 Режим отображения
- 6 Страница флипчарта
- 7 Корзина



Чтобы переместить элемент, щелкните на синей полоске в его верхней части и, удерживая кнопку мыши нажатой, перетащите в нужное место. При следующем запуске ActivInspire он появится уже в новом месте.

# Основная панель инструментов


ActiveInspire Вы видите на экране основную панель инструментов. При первом запуске приложения она содержит стандартный набор значков для часто используемых инструментов.

На панели представлена лишь часть имеющегося инструментария. Доступ ко всем инструментам открывается из меню **Tools** (Инструменты). Если изменить состав значков на панели инструментов, система запомнит это, и при следующем запуске Вы увидите уже новый их набор.



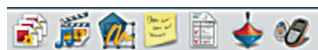
# Параметры настройки

При необходимости Вы можете сохранить исходный набор инструментов, удалить некоторые из них, либо частично или полностью сменить инструментарий. Все сделанные изменения нетрудно занести в отдельный профиль и сохранить его.

Количество таких профилей ничем не ограничено, а переключение между ними производится с помощью значка **Switch Profile** (Переключить профиль) .



# Обозреватели ActivInspire



Данный раздел знакомит Вас с обозревателями ActivInspire.

## Что такое обозреватель?


Флипчарт может содержать несколько страниц и элементов с индивидуальными параметрами и свойствами. ActivInspire значительно упрощает их настройку, предлагая обозреватели для всех крупных компонентов флипчарта.

С помощью обозревателя можно беглым взглядом определить:

- что уже имеется на флипчарте;
- что можно добавить или изменить на нем;
- как это сделать.

Пользуйтесь обозревателями, чтобы быстро создать, отладить или обогатить флипчарт независимо от того, создали Вы его самостоятельно или взяли готовый.








Каждый обозреватель:

- представляет четко структурированные и подробные сведения о просматриваемой области;
- предлагает собственное всплывающее меню  и/или набор значков, помогающих эффективнее работать с флипчартом.

Кроме того, окно обозревателя нетрудно расширить или сузить, изменить степень детализации элементов в соответствии с текущими потребностями.

## Какие обозреватели предлагаются?

В ActivInspire предусмотрено семь обозревателей:

- обозреватель страниц ;
- обозреватель ресурсов ;
- обозреватель объектов ;
- обозреватель примечаний ;
- обозреватель свойств ;
- обозреватель действий ;
- обозреватель голосования .


### Обозреватель страниц

Этот обозреватель помогает быстро подготовить основу для создания флипчарта. С его помощью можно:

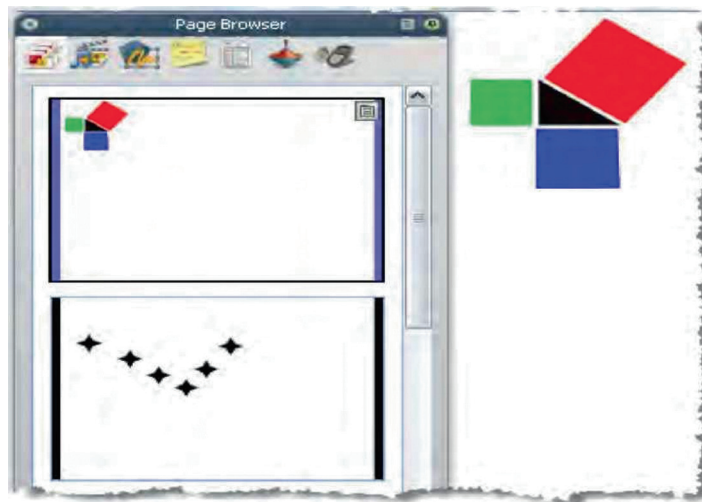
- просматривать эскизы страниц сразу всего флипчарта;
- листать страницы флипчарта;
- задавать фон и сетку для страниц;
- компоновать страницы флипчарта, применяя метод перемещения объектов, а также команды «Вырезать», «Копировать», «Вставить», «Удалить» и «Дублировать».

### Пример

На иллюстрации справа показан флипчарт с несколькими страницами.

В открытом окне обозревателя страниц видны первые две страницы флипчарта. Значок всплывающего меню  на эскизе помечает открытую в данный момент страницу. Это значит, что на ней можно выбрать объект или область для работы.

Чтобы вывести на экран другую страницу, щелкните на ее эскизе.



### Обозреватель ресурсов

Этот обозреватель помогает быстро просматривать, выбирать и применять ресурсы ActiveInspire для создания более привлекательных и информативных флипчартов. Библиотека ресурсов предлагает великое множество игр и занятий, примечаний, тестов, фоновых рисунков, концептуальных моделей, изображений, фигур, звуков и других элементов, которые просто невозможно перечислить.

И все это многообразие нетрудно пополнить новыми ресурсами и их пакетами, как собственными, так и скачанными с веб-сайта Promethean Planet ([www.prometheanplanet.com](http://www.prometheanplanet.com)), либо полученными у партнеров.

Обозреватель ресурсов позволяет:

- быстро находить и просматривать все ресурсы в конкретной папке, например, **My Resources** (Мои ресурсы), **Shared Resources** (Общие ресурсы) или в любой другой на диске, либо в сети;
- показывать эскизы и имена файлов для выбранных ресурсов;
- добавлять на флипчарт шаблоны страниц, страницы занятий, страницы действий и страницы вопросов;
- добавлять самостоятельно созданные объекты со страниц флипчарта в папки библиотеки ресурсов;
- регулировать прозрачность ресурсов на страницах флипчарта;
- с помощью инструмента **Rubberstamp** (Штамп) быстро заполнять флипчарт копиями какого-либо объекта.

## Пример

При вызове обозревателя ресурсов в нем по умолчанию открывается папка **Shared Resources** (Общие ресурсы). Все ресурсы ActivInspire распределены по категориям и папкам со смысловыми названиями.

Некоторые ресурсы из папки **Shared Resources** (Общие ресурсы) представлены на иллюстрации справа.

Значки в верхней части окна позволяют перейти в другие папки с ресурсами:

- **My Resources** (Мои ресурсы);
- **Shared Resources** (Общие ресурсы);
- другую папку ресурсов;
- любую папку на компьютере;
- страницу ресурсов на Promethean Planet.

Отдельное окно в верхней части обозревателя содержит иерархическую структуру папок. Его всплывающее меню позволяет импортировать и экспортировать пакеты ресурсов.


В нижнем окне отображаются эскизы ресурсов в текущей папке и имена их файлов.

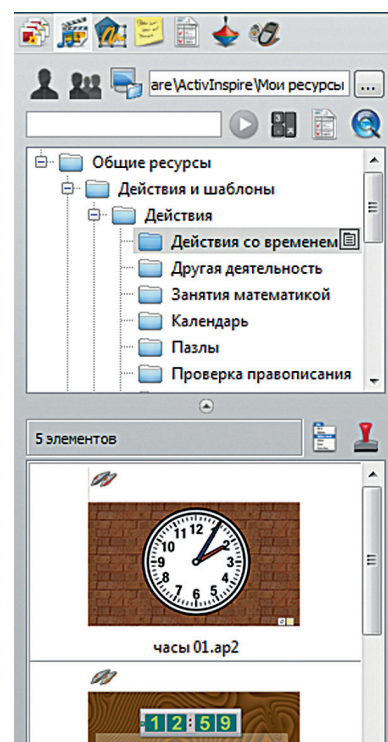
Здесь можно:

- изменять размеры и компоновку эскизов ресурсов;
- вставлять в флипчарты ресурсы из библиотеки ресурсов;
- удалять из библиотеки ресурсов отдельные элементы.

В строке между этими двумя окнами указывается, сколько ресурсов находится в папке, которая выделена в данный момент.

Здесь же находится два очень полезных значка копирования ресурсов и их свойств.

Кнопка штампа  позволяет быстро вставить в флипчарт несколько копий одного и того же ресурса.




### Обозреватель объектов

Настоящий раздел знакомит с объектами и обозревателем объектов.

- Объекты
- Слои и наложение объектов
- Просмотр объектов
- Работа с объектами
- Пример

#### Объекты





Все, что Вы добавляете на флипчарт ActiveInspire, становится объектом того или иного типа. Так происходит, например, когда Вы делаете надпись пером , рисуете фигуру, вставляете рисунок или ссылку на аудиофайл. На флипчарт можно добавить множество разнообразных объектов. Контролировать их количество и тип помогает обозреватель объектов, с помощью которого можно также быстро переносить на флипчарт объекты, созданные другими.

#### Слои и наложение объектов

Обозреватель объектов детализирует объекты на текущей странице. Хотя она выглядит плоской, но в действительности содержит целых четыре слоя! Это как бы прозрачные листы с нанесенными на них объектами разных типов, которые можно перемещать с одного слоя на другой. Допускается наложение объектов одного слоя друг на друга.

По умолчанию:

#### Слой... Что содержит...

Верхний	Заметки: все, что пользователь наносит с помощью инструментов <b>Pen</b> (Перо)  , <b>Highlighter</b> (Маркер)  и <b>Magic Ink</b> (Волшебные чернила)  .
Средний	Изображения, фигуры и текстовые объекты.
Нижний	Все, что наносится с помощью инструмента <b>Connector</b> (Связи)  , сюда можно добавлять и другие бъекты.
Фоновый	Фоновые рисунки, сетки и цвет страницы.

Выбрав объект в обозревателе объектов, Вы можете здесь же переместить его на любой из верхних трех слоев, но не на последний – фоновый. Все такие перемещения объектов сразу же видны на странице флипчарта. Каждый слой является полностью независимым от остальных. Другими словами, когда пользователь изменяет фон, это никак не сказывается на изображениях и заметках. Заметки же, сделанные на фотографии или фоне, нисколько не затрагивает другие слои.

#### Просмотр объектов

Обозреватель объектов позволяет бегло определить:

- порядок отображения объектов: какие из них находятся на верхнем, среднем и нижнем слое страницы;
- какие объекты объединены в группы, позволяющие работать сразу со всеми;
- есть ли на странице скрытые объекты;
- наличие на странице заблокированных объектов, которые невозможно переместить.

## Работа с объектами

С помощью обозревателя объектов можно:

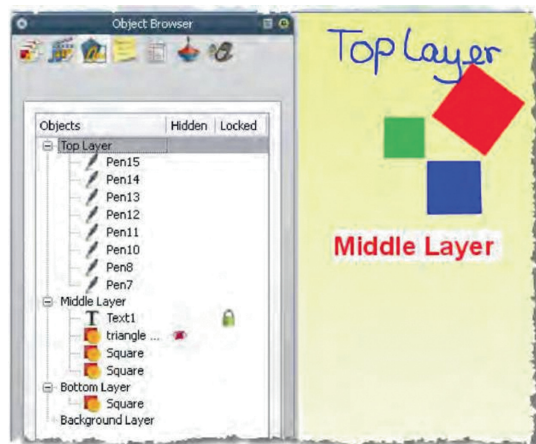
- перемещать объекты с одного слоя на другой;
- группировать объекты, изменять их порядок, накладывать друг на друга;
- показывать и скрывать объекты;
- заблокировать и разблокировать выделенные объекты, чтобы учащиеся, например, могли перемещать только некоторые из них, а остальные оставались на своих местах.

## Пример


На иллюстрации справа видны свойства объектов на текущей странице флипчарта.

Для отображения в окне обозревателя можно отбирать объекты по двум признакам:


- по значку инструмента, с помощью которого они созданы;
- по имени объекта.






В окне обозревателя четко видно, на каком слое расположен тот или иной объект.

На верхнем слое (Top Layer) здесь находится 8 объектов. Это – заметки, нанесенные с помощью инструмента **Pen** (Перо) .

На среднем слое (Middle Layer) расположено 4 объекта.

Значком **T** помечен текст, созданный с помощью инструмента **Text** (Текст). Обратите внимание на иконку в виде замка  рядом с текстовой заметкой. Она указывает, что данный объект заблокирован. Такой значок выполняет функции переключателя, позволяя быстро блокировать и разблокировать объекты.

Созданные с помощью инструмента **Shape** (Фигура)  треугольники (triangle) и квадраты (square) по умолчанию помещаются на средний слой. Обратите внимание на значок в виде перечеркнутого глаза  около одного из них. Он указывает, что расположенный рядом с ним объект является скрытым. И в самом деле, на странице флипчарта, как Вы видите, треугольник не отображается. Данная иконка также выполняет функции переключателя, позволяя быстро показывать и скрывать объект.

На нижнем слое находится только один объект – созданный с помощью инструмента **Shape** (Фигура)  квадрат. Мы его переместили сюда в обозревателе объектов со среднего слоя, где он был создан.

Желтый фон страницы задан на особом слое. Мы вставили его сюда в окне обозревателе страниц.

### Обозреватель примечаний

Этот обозреватель еще больше упрощает работу с флипчартами, позволяя создавать, просматривать и редактировать заметки о них. Такие примечания можно использовать в самых разных целях. Как показывает опыт, они способны оживить даже самый скучный урок. С учетом этого мы рекомендуем как можно активнее использовать обозреватель примечаний, чтобы обогатить опыт обучения с применением ActiveInspire как для себя, так и для других.

Обозреватель примечаний можно применять, чтобы:

- добавлять на флипчарт собственные заметки и комментарии, упрощающие его использование в дальнейшем как создателем, так и его коллегами;
- в «чужих» флипчартах:
  - просматривать заметки и комментарии других педагогов в отношении их флипчартов, добавлять при необходимости собственные;
  - знакомиться с рекомендациями разработчиков по применению их флипчартов, а также добавлять собственные примечания к ним, если это нужно.

### Обозреватель свойств

Данный обозреватель позволяет беглым взглядом окинуть сразу все свойства объекта. Это очень мощное средство превращения урока в интерактивное занятие.

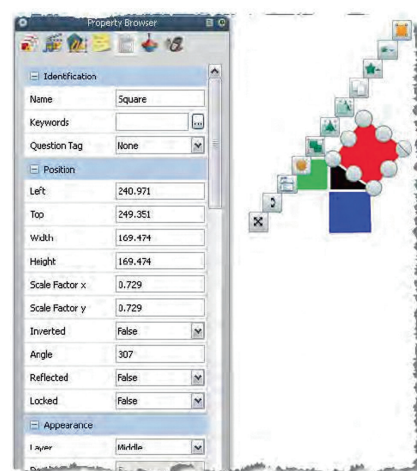
С помощью обозревателя свойств можно:

- просмотреть все свойства объекта, сдвигая вверх-вниз бегунок на полосе прокрутки;
- просматривать и изменять положение и вид объекта, настраивая параметры в обозревателе свойств (при этом, конечно же, Вы сохраняете полный контроль над объектом, можете перемещать его, изменять цвет);
- добавлять в флипчарт функции интерактивности и определять порядок их применения;
- добавлять постоянно видимые подписи к объектам или делать их появляющимися при наводке курсора на объект;
- изменять свойства объекта, определяя правила и задавая границы его перемещения, что бывает нужно, скажем, при создании собственных экранных игр;
- все свойства четко распределены по категориям, что позволяет выбирать их по типу.

### Пример

На иллюстрации справа представлены свойства красного квадрата, который выделен в данный момент в обозревателе свойств. Вы видите его имя и некоторые сведения о положении на странице. Показано также, что он находится на среднем (Middle) слое.

На странице флипчарта вокруг объекта видны также круглые манипуляторы размера. Они указывают, что объект можно перемещать и масштабировать. А ряд квадратных значков рядом с объектом – это меню редактирования объекта и другие манипуляторы выбора для работы с ним.




## Обозреватель действий

Этот обозреватель позволяет быстро связать какую-либо операцию с объектом. После этого, как только пользователь выделит такой объект, начнется выполнение связанной с ним операции. Например, запустится бегущая строка с Вашим сообщением, раздастся звук, начнется контрольный опрос и так далее. Все такие действия четко распределены по категориям, благодаря чему их можно выбирать по типу. Количество действий на флипчарте ничем не ограничено, что позволяет разнообразить занятия и превращать их в увлекательные интерактивные мероприятия.

С помощью обозревателя действий можно:

- ассоциировать объект с командой, чтобы при щелчке на значке , например, начали вращаться сразу несколько (до 5) костей;
- связывать с объектом управление страницами, например, переход на следующую;
- производить действия над объектом, например, изменять его размеры, местоположение или прозрачность;
- превращать объект в средство управления документом или мультимедийным контентом, например, щелчком на нем вставлять ссылку на файл или веб-сайт;
- ассоциировать объект с опросом аудитории, например, щелчком на нем начинать или заканчивать контрольный опрос;
- удалять операции, необходимость в которых отпала;
- имитировать выполнение заданных действий для их проверки.

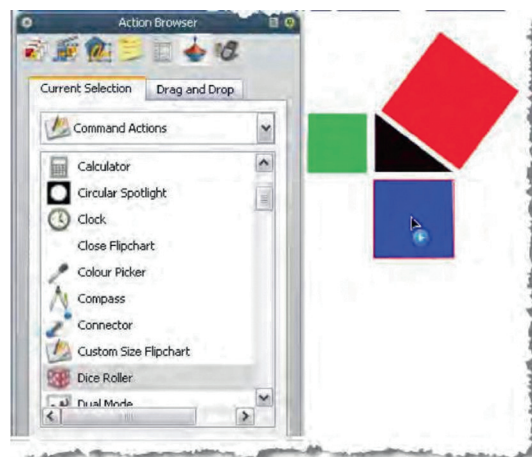
## Пример

На иллюстрации справа представлено окно обозревателя действий. Действие **Dice Roller** (Метатель кости)  привязано здесь к синему квадрату  предварительного просмотра.

Теперь после щелчка на синем квадрате открывается окно **Dice Roller** (Метатель кости) и начинают вращаться кости.

Вы можете:

- выбирать количество вращающихся костей;
- увеличивать и уменьшать скорость их вращения;
- сколько угодно раз «бросать» кости;
- вводить на флипчарт общую сумму набранных баллов.



### Обозреватель голосования

Этот обозреватель помогает регистрировать устройства ActivSlate, ActiVote и ActivExpression, проводить контрольные опросы, записывать и хранить результаты, отыскивать их по мере необходимости.

С помощью обозревателя голосования можно:

- регистрировать устройства ActivSlate, ActiVote и ActivExpression;
- закреплять пульта за учащимися;
- переключаться между анонимным и открытым режимами голосования;
- выбирать, какого типа устройства – ActiVote или ActivExpression – будут использоваться в ходе контрольного опроса;
- устанавливать и изменять время ответа на вопросы, приостанавливать опрос;
- начинать и прекращать опрос;
- выводить на экран надпись **Vote Now** (Отвечайте) и скрывать ее;
- просматривать результаты опроса и экспортировать их в электронные таблицы Microsoft Excel.

## Просмотр флипчарта



Когда Вы открываете флипчарт, обозреватель страниц показывает все имеющиеся на ней значки, а в рабочей зоне ActiveInspire появляется первая страница этого флипчарта.

Ниже представлены пять простых способов просмотра флипчарта.

- По одной странице
- Предварительный просмотр сразу нескольких страниц
- С увеличением или уменьшением размера страницы
- С масштабированием страницы
- С панорамированием страницы

### По одной странице

Просматривать каждую страницу по отдельности можно двумя способами.

- Щелкая на значке следующей  или предыдущей  страницы.
- Выбирая пункт **Next Page** (Следующая страница) или **Previous Page** (Предыдущая страница) в меню **View** (Просмотр).

### Предварительный просмотр сразу нескольких страниц

Размеры эскизов в окне обозревателя страниц можно увеличивать и уменьшать. Чем они меньше, тем больше страниц отображается здесь.

Существует два способа одновременного просмотра нескольких страниц.

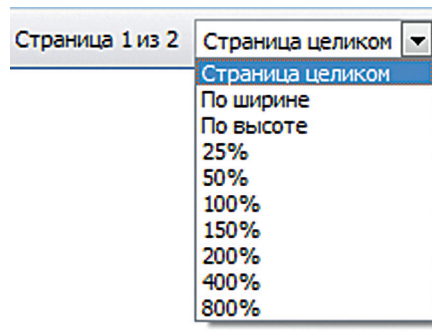
- Щелкните на границе обозревателя страниц и передвигайте ее в нужное место, либо воспользуйтесь бегунком в нижнем правом углу обозревателя.
- Перемещайте вверх или вниз ползунков в верхнем правом углу обозревателя страниц, пока на экране не появится нужная страница. Щелкните на значке страницы, которую хотите просмотреть.



## Просмотр с увеличением или уменьшением размера страницы

По умолчанию в окно ActivInspire страница флипчарта вписывается целиком. Эта опция называется **Best Fit** (Страница целиком). Текущий масштаб изображения нетрудно изменить, воспользовавшись выпадающим списком Режимов отображения в верхнем правом углу окна.

Щелкните на стрелке вниз и выберите пункт, который лучше всего подходит в данной ситуации.




### Весь мир перед глазами!


Если выбрать масштаб менее 100%, размер страницы в окне пропорционально уменьшается.


При этом открывается участок вокруг страницы, который называется **World** (Мир). Его можно использовать как временное хранилище и переносить туда ненужные в данный момент объекты страницы для последующего применения. Если развернуть страницу снова во все окно, такие объекты станут невидимыми. Это удобно для хранения материалов, которые не должны видеть учащиеся, а также тех, которые Вы хотите показать в определенный момент занятия.

## Просмотр с масштабированием страницы

С помощью значка **масштаба страницы**  можно увеличивать и уменьшать расположенные на странице объекты. Сам флипчарт при этом остается прежним, изменяется лишь его вид на экране.

### Просмотр с увеличением

1. Откройте меню **View** (Просмотр) и выберите в нем пункт **Page Zoom** (Масштаб страницы) .
2. Щелкните на нужной странице и немного подождите. Ее масштаб начинает увеличиваться, и этот процесс продолжается до тех пор, пока Вы не уберете перо от поверхности доски или не отпустите левую кнопку мыши.

После этого на основной панели инструментов появляется значок масштабирования страницы .

### Просмотр с уменьшением

Убедитесь, что выбран инструмент **Page Zoom** (Масштаб страницы).

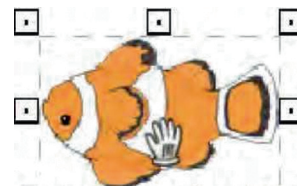
1. Щелкните правой кнопкой мыши на нужной странице.
2. Не отпускайте правую кнопку мыши.

## Панорамирование флипчарта

Когда размеры масштабированной страницы становятся больше окна ActivInspire, зрители видят только ее часть.

В таких случаях для просмотра скрытых участков страницу приходится панорамировать одним из двух описанных ниже способов:

- перемещая ползунки на вертикальной и горизонтальной полосах прокрутки, которые появляются по сторонам страницы;
- с помощью опции **Page Zoom** (Масштаб страницы).



Обратите внимание, что при выборе данного инструмента курсор приобретает вид ладони. Если теперь нажать кнопку мыши и, не отпуская ее, начать движение, страница будет перемещаться по экрану, открывая невидимые ранее части. То же самое происходит и при масштабировании страницы.

# Презентации на интерактивной доске

Когда интерактивная доска используется для демонстрации учебного материала, Вам нужен простой доступ к презентационному инструментарию. При этом желательно как можно полнее задействовать экран и свести к минимуму отвлекающие моменты.

Ниже приводится ряд советов, помогающих добиться этого:

- Переведите окно приложения в полноэкранный режим (F5 или меню Просмотр>Полный экран).
- Скройте меню – уберите выделение в пункте меню Просмотр>Строка меню.
- Зафиксируйте основную панель инструментов на месте или пристыкуйте ее к кромке.
- Перед началом занятия добавьте на основную панель инструментов нужные Вам инструменты, например, математические функции, прожектор, средства работы в парах, бегущую строку и т.д.
- Удалите с основной панели инструментов значки тех команд, которыми не собираетесь пользоваться.
- Добавьте на страницы флипчарта интерактивные элементы – операции, ссылки и т.д.
- Скройте активные объекты.
- Откройте обозреватель страниц или ресурсов.
- Выведите на экран корзину (**Trashcan**).

Подберите наиболее удобную для себя комбинацию инструментов и параметров, а затем сохраните ее как профиль.

Можно также щелкнуть на кнопке **переключения профилей**  и в ниспадающем меню выбрать пункт **At the Board** (У доски).

# Совместная работа на интерактивной доске

Существует множество способов, стимулирующих совместную работу учащихся на интерактивной доске. Обычно это предполагает поочередное пользование пером ActivPen.

ActiveInspire выводит такое сотрудничество на качественно новый уровень, позволяя одновременно работать с интерактивной доской сразу двоим пользователям. Мы назвали такую функцию «**Dual User**» (Двухпользовательский режим), так как каждый из пользователей работает на доске ActivBoard собственным пером ActivPen и получает личный набор инструментов ActiveInspire.

- Право переключения в двухпользовательский режим предоставлено только преподавателю.
- В двухпользовательском режиме включается дополнительная панель инструментов, на которой ученику доступна часть инструментарию основной панели инструментов.
- Дополнительная панель инструментов позволяет работать только на текущей странице флипчарта.
- Полный доступ ко всем функциям ActiveInspire предоставляется только тому пользователю, в чьем распоряжении находится основная панель инструментов.

- Дополнительная панель инструментов остается под полным контролем того, в чьем распоряжении находится основная панель инструментов.
- Доступ к дополнительной панели инструментов в любой момент может быть закрыт с основной панели инструментов.

### Рекомендации по работе в двухпользовательском режиме

Приведенные ниже советы призваны стимулировать творчество при работе с интерактивной доской сразу двух пользователей.

### Два пера ActivPen лучше одного

Старайтесь сделать так, чтобы учащиеся стремились к одной и той же цели. Следите, чтобы они постоянно общались и делились своими мыслями друг с другом. Для этого им можно предложить сложить мозаичный рисунок или сообща ответить на заданный вопрос.

### Меняйтесь ролями

Пусть учащиеся прямо в ходе занятия меняются ролями, чтобы никто из них не растерялся в мало знакомой области.

### Поддержка со стороны преподавателя

Сохраняя за собой контроль над основной панелью инструментов, учитель может комментировать работу учащихся у интерактивной доски ActivBoard и тем самым вселять в них уверенность в собственных силах.

### Новое рабочее пространство

В двухпользовательском режиме учащиеся получают в свое распоряжение все рабочее пространство интерактивной доски, на котором могут работать как по отдельности, так и вместе.

### Конструктивная работа в парах

Подключайте слабого учащегося к сильному. Отстающему всегда есть, что перенять у отличника. А работа с более слабым одноклассником позволяет отличнику совершенствовать собственные знания.

### Совместные презентации

Поручайте парам учащихся создавать совместные презентации, чтобы они могли обсуждать собственные роли и совместную работу на доске ActivBoard.

### Поощряйте творчество

На доске ActivBoard теперь могут излагать свои мысли сразу две группы учащихся. А чужие идеи хорошо стимулируют собственный творческий процесс.

### Распределение ролей

При работе на интерактивной доске ActivBoard поручайте учащимся разные роли, чтобы они могли прочувствовать результаты совместной работы. Один из них, скажем, может заниматься текстом, а другой – рисунками.

### Уважение к чужой точке зрения

На интерактивной доске ActivBoard можно представить сразу две точки зрения и обсудить их. При этом учащиеся определяют, что между ними общего, а в чем мнения расходятся.

### Помогайте четко мыслить

Инструкции зачитываются двум учащимся, которые работают в паре, после чего учитель проверяет, одинаково ли те восприняли прочитанное.

# Помощники преподавателя


ActiveInspire предлагает богатый выбор средств, помогающих создавать и проводить увлекательные занятия, вовлекать в них аудиторию, вызывать интерес к работе на интерактивной доске.

На основную панель инструментов вынесены часто используемые инструменты, доступ же к остальным открывается из меню **Tools** (Инструменты).

Ниже приводится описание нескольких увлекательных инструментов, с которыми стоит поэкспериментировать.



**Sound Recorder**  
(Устройство звукозаписи)

Эта утилита позволяет записывать звук в файл для последующего включения в флипчарт. С ее помощью, например, нетрудно создать аудиоклипы и связать их с отдельными словами чтобы учащиеся могли отрабатывать произношение, либо записать звуковое сопровождение во время записи экранного изображения с помощью инструмента **Screen Recorder** (Устройство звукозаписи) .



**Screen Recorder**  
(Устройство записи экрана)

Этот инструмент позволяет записывать в видеофайл (.AVI) все, что делается на экране, после чего такую запись можно добавить в флипчарт или сохранить в папке ресурсов для последующего воспроизведения.



**Tickertape**  
(Телеграфная строка)

Презентационная функция, позволяющая создавать сообщения, которые выводятся в верхней части интерактивной доски в виде бегущей ленты. Их можно в любой момент останавливать, запускать и редактировать.



**Clock** (Часы)

Часы, которые можно использовать во время занятий, чтобы учить детей определять время по стрелкам, а также в качестве таймера или секундомера при выполнении заданий.



**Camera** (Камера)

Позволяет делать снимки всего, что происходит на экране, и вставлять их в флипчарт, помещать в буфер обмена и сохранять в папке **My Resources** (Мои ресурсы) или **Shared Resources** (Общие ресурсы). Размеры и форму полученных снимков при необходимости нетрудно изменить встроенными средствами.



**Open Flipchart**  
(Открыть флипчарт)

Вызывает одноименное диалоговое окно, где можно найти нужный флипчарт и открыть его.



**Revealer** (Шторка)

Занимательная функция, с помощью которой можно прятать и показывать отдельные части флипчарта. Отлично подходит для игр с угадыванием или пробуждения любопытства у аудитории.



**Dual User**  
(Двухпользовательский режим)

Средство для совместной работы на интерактивной доске. На экран выводится вторая панель инструментов, с помощью которой учащийся может писать, рисовать, выбирать объекты, раскрашивать и связывать их.

# Часто используемые инструменты

По мере работы с ActivInspire панель быстрого вызова инструментов, которая находится справа от основной панели инструментов, постепенно заполняется значками. Сюда автоматически попадают часто используемые инструменты, чтобы к ним было легче обращаться в последующем.

На иллюстрации справа показана такая панель быстрого вызова инструментов




# Начало работы с ActivInspire


## Создание первого флипчарта

Поздравляем! Запустив ActivInspire, Вы сразу же создали свой первый флипчарт! Пустая рамка под панелью навигации в окне ActivInspire – это, по существу, и есть первая страница нового флипчарта. Так что можете смело приступать к работе на ней, а затем сохранить результаты на диск.

### Создание флипчарта по мере необходимости

1. Щелкните на значке главного меню  и выберите пункт меню File (Файл).
2. В появившемся списке выберите:
  - **New Flipchart** (Новый флипчарт)
  - или
  - **New** (Создать), после чего выберите одну из опций, описанных ниже.


## Надписи на флипчарте

Если во время работы с интерактивной доской Вы по какой-то причине не хотите или не можете пользоваться компьютером, возьмите в руки перо  и пишите им.

Какие возможности при этом у Вас появляются, описано ниже.

- Нанесение надписей
- Выделение текста
- Изменение толщины пера и маркера
- Изменение цвета
- Все инструменты, которые описаны в настоящем разделе, расположены на основной панели инструментов.

### Нанесение надписей

ActivInspire по умолчанию запускается с включенным инструментом **Pen** (Перо) , что позволяет сразу же начинать писать на интерактивной доске. Чтобы вызвать его, когда Вы работаете с другим инструментом, достаточно щелкнуть на значке пера.


## Когда перо включено

- Подведите курсор к месту, где хотите сделать надпись.
- Прикоснитесь кончиком пера к рабочей поверхности и ведите им, чтобы провести линию, нарисовать фигуру или написать слово. Все линии при этом будут иметь цвет, который был выбран до этого для флипчарта.

Все надписи, которые наносятся на флипчарте, являются заметками. Инструмент **Pen** (Перо) остается включенным до тех пор, пока пользователь не выберет другой инструмент.

## Выделение текста

Ниже описано, как можно выделить весь текст или его фрагменты.

- Щелкните на значке **Highlighter** (Маркер) . Курсор приобретает вид миниатюрного маркера с кружком.
- Подведите курсор к тому месту, с которого хотите начать выделение.
- Прикоснитесь пером к рабочей поверхности и проведите его по области, которую хотите выделить.





Вы можете пользоваться этим инструментом так же, как и обычным маркером, то есть, выделять не только текст, но и любой участок на флипчарте.

## Изменение толщины пера и маркера



В приложении ActivInspire Studio перо по умолчанию имеет толщину 4 пикселя, а маркер – 20 пикселей.

Эти значения можно изменять, как описано ниже.

1. Щелкните на значке пера  или маркера .
2. Задайте толщину линии:
  - щелкните на одном из стандартных значений 2, 4, 6 или 8 для пера, либо 10, 20, 35 или 50 для маркера;
  - щелкните на бегунке ширины линии и переместите его в нужное положение (в пределах от 0 до 100 пикселей).



## Изменение цвета



По умолчанию цвет **пера** установлен **черным**, а **маркер** сделан **желтым полупрозрачным**.

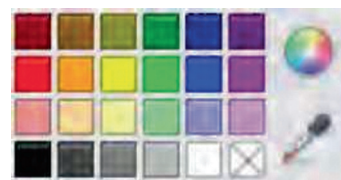
## Быстрый способ

1. Щелкните на значке **пера** или **маркера**.
2. Щелкните на нужном цвете в **палитре цветов**.




## Расширенный выбор цветов


1. Щелкните на значке **пера** или **маркера**.
2. Щелкните правой кнопкой на **палитре цветов**. На экран выводится палитра расширенного выбора цвета.
3. Здесь предлагается три варианта действий:
  - щелкните на одном из уже имеющихся на палитре цветов
  - с помощью инструмента **Color Picker** (Выбор цвета)  перенесите цвет из любой точки окна ActivInspire;
  - щелчком на значке  откройте диалоговое окно цвета и создайте собственный оттенок, смешивая основные цвета.



### Как скопировать цвет из окна ActivInspire

- Откройте расширенную панель выбора цвета и щелкните на расположенной там кнопке **Выбора цвета** . На экран выводится диалоговое окно **Color Picker** (Выбор цвета).
- Сдвиньте курсор цветового копира в точку подходящего цвета. Цвет под копиром и рядом с ним отображается в поле диалогового окна.
- Когда в центре этого поля появится нужный цвет, щелчком на кнопке добавьте его в палитру.

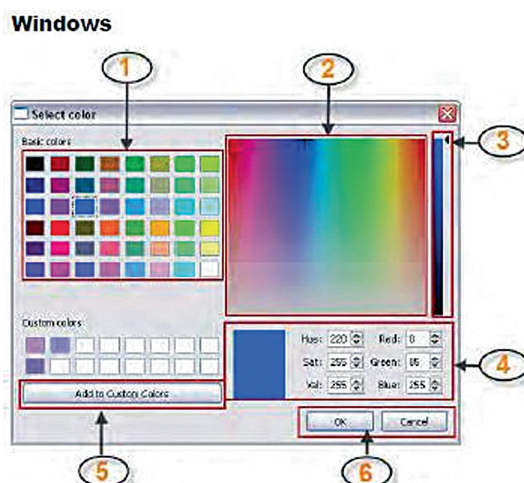
### Как создать собственный оттенок

Откройте расширенную цветовую панель и щелкните на расположенной там кнопке . На экран выводится диалоговое окно, вид которого зависит от используемой операционной системы.

### Пример

На иллюстрации справа показано диалоговое окно операционной системы Windows.

- 1 Основные оттенки цветов
- 2 Цветовой спектр
- 3 Бегунок
- 4 Кнопки со стрелками вверх и вниз
- 5 Кнопка **Добавить в набор**
- 6 Кнопки подтверждения и отмены



Здесь можно:

- выбрать любой из 48 оттенков цветов;
- щелкнуть в любом месте окна цветового спектра;
- щелкнуть в любом месте окна цветового спектра, а затем с помощью расположенного справа от него бегунка сделать цвет ярче или темнее;
- с помощью кнопок со стрелками вверх и вниз отрегулировать баланс красного, зеленого и синего цвета, а также настроить тон и насыщенность.

1. Щелкните на кнопке **Add to custom color** (Добавить в набор).
2. Создайте сколько угодно произвольных оттенков.
3. Чтобы сохранить внесенные изменения щелкните на кнопке **OK**, а чтобы отменить их, – на кнопке **Cancel** (Отмена).



# Добавление и форматирование текста



В данном разделе рассматриваются вопросы работы с текстом.

## Добавление текста

ActivInspire содержит ряд удобных средств добавления текста как на интерактивную доску, так и на Ваш компьютер.

## Инструмент Text (Текст)

Инструмент **Text** (Текст) **T** позволяет быстро вводить текст на страницу флипчарта со своего компьютера.

- Щелкните на значке текста **T**. На экран выводится панель форматирования, а вид курсора меняется на миниатюрную черточку с буквами рядом **Текст**.
- Подведите курсор в точку, где хотите вставить текст, и нажмите левую кнопку мыши. После этого система выполняет два описанных ниже действия.
  - На экран выводится текстовое поле с двумя манипуляторами. С помощью манипулятора  можно перемещать поле, а изменять его размер позволяет манипулятор .
  - В зависимости от заданных при настройке параметров в верхней или нижней части окна ActivInspire появляется панель форматирования.
- Введите требуемый текст на клавиатуре своего компьютера. Вводимый текст, шрифт, размер и цвет которого соответствует заданным по умолчанию, отображается в текстовом поле.

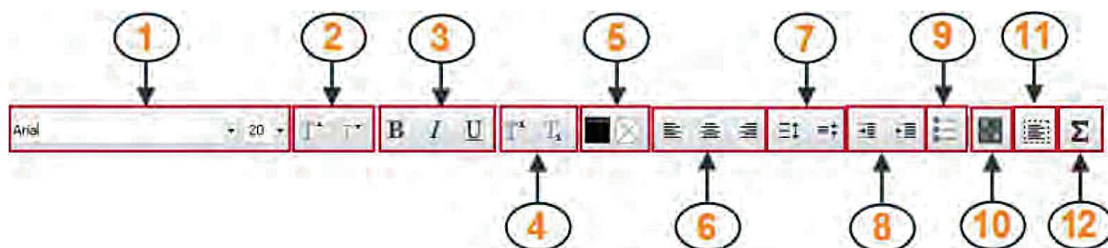
 **Осуществите ввод здесь** 

## Как исправить опечатку

- Включите инструмент **Text** (Текст), подведите курсор к началу надписи и нажмите кнопку.
- Не отпуская ее, переместите курсор на букву, которую хотите изменить.
- Когда эта буква будет выделена, введите новый текст или нажмите клавишу Backspace (Откат), чтобы удалить ее.

## Форматирование текста

Панель форматирования автоматически открывается при включении инструмента **Text** (Текст). Она содержит стандартный набор средств форматирования текста, а также значок экранной клавиатуры. Эта панель используется для изменения свойств текста и его выравнивания. С ее помощью, например, можно изменять цвет текста, размер букв (кегель), шрифт, рамку текстового поля и его заливку.






- Изменение шрифта и размера выделенного текста.
- Увеличение и уменьшение размера шрифта.
- Полужирное, курсивное или подчеркнутое начертание текста.
- Добавление надстрочных и подстрочных символов.
- Изменение цвета шрифта (по умолчанию используется черный) и его фона (по умолчанию он прозрачный).
- Выравнивание по левому краю, по центру или по правому краю.

### Как изменить фрагмент текста

1. Включите инструмент **Text** (Текст) и, когда на экране появится текстовое поле, щелкните в нем.
2. Не отпуская кнопку, переместите курсор на слово, которое хотите изменить. Когда нужное слово будет выделено, щелкните на соответствующей кнопке или пункте ниспадающего меню.
3. Чтобы закончить редактирование текста, щелкните на значке любого другого инструмента.


# Добавление и изменение фигур

На флипчарт можно добавить сколько угодно разнообразных объектов. Их спектр простирается от простых геометрических фигур, созданных с помощью инструмента **Shape** (Фигура)  и примечаний, написанных пером  или маркером , до таких объектов как:

- файлы из библиотеки ресурсов;
- импортированные изображения;
- видео- и аудиофайлы.


Работа с большинством объектов ведется примерно одинаково.

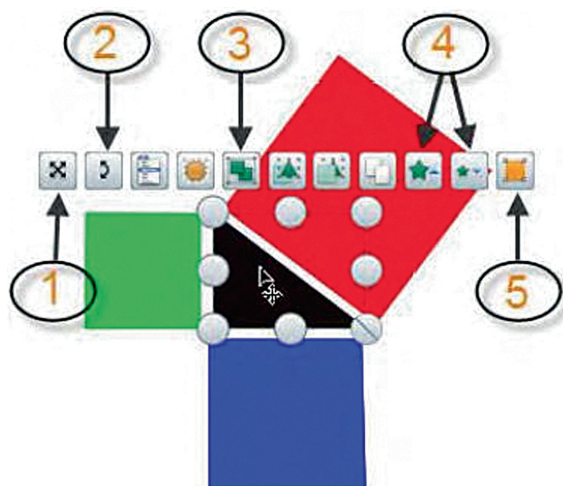
### Создание фигуры

- Щелкните на опции **Shape** (Фигура) . На экран выводится меню **Shapes** (Фигуры). В зависимости от заданных Вами свойств оно может отображаться около одной из боковых сторон окна ActivInspire, либо у его нижней кромки.
- Выделите тип фигуры, которую хотите нарисовать, например, **Triangle** (Треугольник). Курсор приобретает вид стрелки с миниатюрным подобием выбранной фигуры.
- Подведите курсор в то место, где должна располагаться создаваемая фигура, и нажмите кнопку или прижмите перо к экрану.
- Не отпуская кнопки (или не отрывая наконечника), аккуратно ведите пером по поверхности доски, пока не получите фигуру нужного размера.

### Выбор фигуры

Ниже описывается, как можно изменить созданную Вами фигуру.


1. Щелкните на значке **Select** (Выбрать) .
2. Проведите курсором по фигуре. Его вид изменится на миниатюрную стрелку с перекрестием на конце. Щелкните на фигуре или коснитесь ее. На иллюстрации ниже в качестве примера выбран черный треугольник. Вокруг выделенного объекта появляется пунктирный квадрат с манипуляторами.



- 1 Свободное перемещение объекта по поверхности страницы флипчарта. На этот инструмент не влияют никакие ограничители и блокираторы.
- 2 Вращение объекта.
- 3 Переключатель группировки, позволяющий изменять и перемещать сразу несколько объектов, объединив их в группу, а также разбивать группы на отдельные объекты.
- 4 Увеличение и уменьшение размеров объекта.
- 5 Поточечное редактирование объекта, в ходе которого можно изменять его форму, перемещая точки в углах.

## Заливка фигуры

Ниже описано, как залить фигуру каким-либо цветом.


1. Щелкните на значке **Fill** (Заливка)  основной панели инструментов.
2. Выберите цвет заливки на цветовой палитре.
3. Щелкните на фигуре, которую хотите залить.

## Перемещение и вращение фигур


Существует два способа перемещения фигур.

1. Выделите фигуру.
2. Не отпуская левую кнопку мыши или не отжимая перо ActivPen от поверхности доски, перемещайте фигуру в место на текущей странице, где она должна располагаться.

или




1. Выделите фигуру.
2. Щелкните на опцию **Freely Move Object** (Свободное перемещение объекта) .
3. Не отпуская левую кнопку мыши или не отжимая перо ActivPen от поверхности доски, перемещайте фигуру в место на текущей странице, где она должна располагаться.

## Как вращать фигуру

1. Выделите фигуру.
2. Щелкните на опции **Rotate Object** (Повернуть объект) .
3. Не отпуская левую кнопку мыши или не отжимая перо ActivPen от поверхности доски, поверните фигуру на нужный угол.


### Увеличение и уменьшение размеров фигуры

Существует два способа изменения размеров фигуры и других объектов без искажения их формы.


1. Выделите фигуру.
  2. Щелкните на кнопке **Increase Object Size** (Увеличить размер объекта)  или **Decrease Object Size** (Уменьшить размер объекта) , после чего размеры объекта немного изменятся.
  3. Продолжайте щелкать на этих кнопках, пока фигура не приобретет нужный размер.
- или
1. Выделите фигуру.
  2. Щелкните на опции **Size Object** (Изменить размер объекта(сохранять соотношение сторон) )
  3. Не отпуская левую кнопку мыши или не отжимая перо ActivPen от поверхности доски, перемещайте манипулятор до тех пор, пока фигура не приобретет нужный размер.

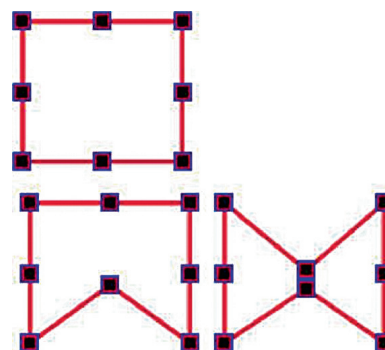
### Изменение формы фигуры

Изменить форму объекта можно двумя способами.

1. Выделите фигуру.
2. Щелкните на одном из манипуляторов Изменить размер объекта .
3. Не отпуская левую кнопку мыши или не отжимая перо ActivPen от поверхности доски, передвигайте манипулятор до тех пор, пока не получите нужную длину или высоту фигуры.

Если Вы хотите внести в геометрическую фигуру более сложные и точные изменения, следует воспользоваться методом поточечной правки.



1. Выделите фигуру.
2. Щелкните на кнопке **Edit Shape Points** (Изменить точки фигуры) . На контуре фигуры появляется несколько миниатюрных квадратов, каждый из которых представляет собой точку коррекции. На иллюстрации справа показан квадрат с 8 такими точками.
3. Щелкните на любой из точек и, передвигая ее, измените форму фигуры.



### Группировка и разгруппировка фигур

Чтобы одновременно перемещать сразу несколько объектов, их

нужно выделить и объединить в одну группу с помощью манипулятора **Сгруппировано** .

1. Щелкните на значке **Select** (Выбрать) .
2. Щелкните и проведите курсор по диагонали через все объекты, которые хотите выделить.
3. Щелкните на значке **Toggle Grouped** (Сгруппировано) . Манипулятор Сгруппировано поменяет цвет, показывая тем самым, что эти объекты сгруппированы.
4. Щелкните на любом из объектов группы и переместите в новое место всю группу.

Группу можно разбить на отдельные объекты, как описано ниже, чтобы затем работать с каждым из них отдельно.

1. Щелчком на любом из сгруппированных объектов выделите всю группу.
2. Щелкните на манипуляторе сгруппированных объектов.

# Копирование, вставка и дублирование объектов

Использование уже готовых объектов из числа тех, что были созданы Вами или Вашими коллегами раньше, помогает ощутимо экономить время.

## Копирование и дублирование объектов

Термины «копирование» и «дублирование» объектов звучат сходно, однако это – далеко не одно и то же.

## Копирование и вставка объекта

Когда Вы копируете объект, ActivInspire заносит его в свой буфер вставки и хранит там до тех пор, пока Вы не решите, куда поместить его копию.

Существует два способа копирования объектов.

Прежде всего нужно выделить объект, который подлежит копированию, а затем выполнить одну из приведенных ниже операций.

- Открыть меню **Edit** (Редактировать) и щелкнуть на его пункте **Copy** (Копировать).
- Щелкнуть на манипулятор **Object Edit** (Меню редактирования объекта) и выбрать опцию **Copy** (Копировать).

Для вставки скопированного объекта ActivInspire также предлагает два способа, которые описаны ниже.

Перейдите в то место, куда хотите вставить объект. Оно может находиться на этой же или другой странице, либо даже в другом флипчарте.


- Щелкните в точке, куда хотите вставить объект и в меню **Edit** (Редактировать) щелкните на пункте **Paste** (Вставить).
- Щелкните правой кнопкой на том месте, куда хотите вставить объект, и в появившемся контекстном меню выберите опцию **Paste** (Вставить).
- Можно также наложить объект поверх другого, как описано ниже.
  - Выделите объект, на который хотите наложить скопированный.
  - Откройте меню **Object Edit** (Меню редактирования объекта) и выберите в нем пункт **Paste** (Вставить). Скопированный объект накладывается поверх выделенного. При этом оба объекта находятся на одном уровне.

## Дублирование объекта

Когда Вы дублируете объект, ActivInspire сразу же помещает его копию так, что она частично перекрывает сам объект.

Существует три способа дублирования объектов, которые описаны ниже.

Прежде всего нужно выделить объект для дублирования, а затем выполнить одну из приведенных ниже операций.

- Щелкните на манипуляторе выбора дублирования .
- В меню **Edit** (Редактировать) выберите пункт **Duplicate** (Дублировать).

### **Другой вариант...**



Можно дублировать всю страницу целиком, а затем удалить с ее копии ненужные объекты.

Щелкните правой кнопкой в любой точке страницы и в появившемся всплывающем меню выберите пункт **Duplicate** (Дублировать). ActivInspire вставляет после текущей страницы ее копию.

### Вставка вырезанных объектов

«Вырезать объект и вставить его» означает, что объект удаляется со страницы, а затем вставляется в другое место, которое не обязательно находится на той же странице.

Прежде всего нужно выделить объект, который подлежит вырезать, а затем выполнить одну из приведенных ниже операций.


- Откройте меню **Object Edit** (Меню редактирования объекта)  и щелкните на пункте **Cut** (Вырезать) или в меню **Edit** (Редактировать) щелкните на пункте **Cut** (Вырезать).
- Откройте меню **Object Edit** (Меню редактирования объекта)  и выберите в нем пункт **Paste** (Вставить) или в меню **Edit** (Редактировать) щелкните на пункте **Paste** (Вставить).

## Удаление элементов

Ниже описано несколько простых способов, позволяющих удалять со страницы различные элементы.

Можно просто выделить ненужные объекты, а затем нажать клавишу **Del** (Удалить) на клавиатуре.


### Стирание ластиком

Инструмент **Eraser** (Ластик)  позволяет стирать любые заметки, если только они расположены на верхнем слое.


С помощью ластика можно:


- стереть заметку полностью;
- разделить заметку на несколько объектов. В этом случае у Вас появляется возможность выделять оставшиеся части заметки по отдельности и работать с ними, как с отдельными объектами.

### Как что-то стереть ластиком

1. Щелкните на значке **Eraser** (Ластик) . Курсор приобретает вид миниатюрного ластика с кругом.
2. Подведите ластик в точку, с которой собираетесь начать стирание.
3. Нажмите на левую кнопку мыши и водите курсором по той части заметки, которую нужно стереть.

### Очистка страницы

Чтобы удалить с текущей страницы сразу все, что на ней находится, щелкните на значке **Clear** (Очистить) , а затем выберите опцию **Clear Page** (Очистить страницу).

Опция **Clear** (Очистить)  многофункциональна. С ее помощью, например, можно удалить все заметки или объекты, оставив в неприкосновенности остальные элементы.

Такая же команда **Clear** (Очистить) имеется в меню **Edit** (Редактировать).

### Сброс страницы

Самый простой и быстрый путь отмены всех изменений, которые были сделаны на текущей странице с момента последнего сохранения флипчарта.

Команда **Reset Page** (Сброс страницы)  включена также в меню **Edit** (Редактировать).

### Undo (Отменить) и Redo (Повторить)

Опции отмены и повтора – это мощные средства, помогающие быстро решать самые разные проблемы.

Когда, например, Вы необдуманно воспользовались описанным выше инструментарием и что-то удалили напрасно. Ошибки такого рода нетрудно исправить с помощью этих команд.

### Использование корзины

Когда на экране виден значок корзины, для удаления объектов можно воспользоваться одним из приведенных ниже способов.

- Перетащите один или несколько объектов в корзину и бросьте их там, как только на значке появится красная стрелка.
- Выделите один или несколько объектов, а затем щелчком на значке корзины удалите их.

Удаленные элементы всегда можно вернуть на место с помощью команды **Undo** (Отменить).

## Вставка страниц

В настоящем разделе описано, как вставлять в флипчарт страницы различного типа.

Вставка чистой страницы

1. Откройте окно обозревателя страниц и щелкните на эскизе страницы, перед или после которой хотите вставить пустую страницу.
2. В меню **Insert** (Вставить) щелкните на опции **Page** (Страница) и в появившемся подменю выберите пункт **Blank Page After Current** (Пустая страница после текущей страницы) или **Blank Page Before Current** (Пустая страница перед текущей страницей).

или

Во всплывающем меню страницы флипчарта в обозревателе страниц щелкните на опцию **Insert Page** (Вставить страницу), а затем выберите пункт **Blank Page After Current** (Пустая страница после текущей страницы) или **Blank Page**

**Before Current** (Пустая страница перед текущей страницей).

Пустая страница вставляется в выбранное место флипчарта.







### Вставка снимка рабочего стола

1. Откройте окно обозревателя страниц и щелкните на эскизе страницы, после которой хотите вставить снимок.
2. Перейдите в меню **Insert** (Вставить), выберите пункт **Page** (Страница) и щелкните на опции **Desktop Snapshot** (Снимок рабочего стола). Открывается диалоговое окно **Insert Page** (Вставить страницу).

# Вставка ресурсов

Вы всегда можете разнообразить флипчарт, добавив в него собственные ресурсы, воспользовавшись теми, что получили вместе с ActivInspire, либо импортировав пакеты материалов в библиотеку ресурсов. Все это послужит строительными блоками при создании и проведении занятий.

## Первый шаг: поиск требуемого ресурса

1. Щелкните на значке **обозревателя ресурсов** . На экран выводится окно с уже открытой папкой **Shared Resources** (Общие ресурсы) . В ней собраны материалы, которыми Вы делитесь с коллегами. Здесь же находятся кнопки доступа к другим папкам.
  - **My Resources** (Мои ресурсы)  выводит на экран папку с Вашими личными ресурсами.
  - **Other Resource Folder** (Другая папка ресурсов)  выводит на экран перечень некоторых папок из числа тех, которыми Вы пользуетесь чаще всего.
  - **Browse to locate another folder** (Поиск другой папки)  выводит на экран диалоговое окно, позволяющее просмотреть, какие файлы имеются на компьютере, и выбрать нужные, либо создать новую папку.
  - **Search Resources on Promethean Planet** (Поиск ресурсов на сайте Promethean Planet)  запускает веб-браузер с открытой страницей **Teaching Resources** (Образовательные ресурсы) сайта Promethean Planet.
2. В окне обозревателя ресурсов выберите нужную категорию, найдите в ней требуемый файл и щелкните на его имени. В верхней половине окна появится иерархическая структура подпапок выбранной категории.
3. Щелкните на имени папки, где содержится ресурс, который Вы хотите вставить в флипчарт, например, **maths > tangrams** из папки **Shared Annotations** (Общие заметки). В нижней части окна Вы увидите эскизы ресурсов, содержащихся в выделенной папке.
4. Если нужного ресурса в окне не видно, пролистайте список с помощью кнопок на полосе прокрутки.

## Вставка ресурса на флипчарт

Существует несколько быстрых способов вставки ресурса.

- Найдите в обозревателе значок нужного материала, щелкните на нем и удерживая кнопку мыши перетащите на страницу флипчарта.
- Щелкните правой кнопкой на нужном эскизе и в появившемся контекстном меню выберите опцию **Insert Resource into Flipchart** (Вставить во флипчарт).
- Щелкните на всплывающем меню и выберите пункт **Insert Resource into Flipchart** (Вставить во флипчарт).

Воспользовавшись любым из этих способов, Вы можете работать со вставленным ресурсом так же, как и с любым другим объектом.

## Вставка материала в библиотеку ресурсов

В библиотеку ресурсов нетрудно добавить собственные ресурсы со страниц флипчарта. Таким образом, например, Вы можете сохранить в файл какие-либо изображения, активные объекты или контейнеры, чтобы затем использовать их в других флипчартах.

### Как добавить материал в существующую папку библиотеки ресурсов

1. Откройте нужную папку в обозревателе ресурсов.



- Щелкните на объект, перетащите его в папку, где он должен храниться, а затем отпустите кнопку. Вновь созданный ресурс сразу же появляется в области элементов обозревателя. По умолчанию ему присваивается имя **ResourceN**, где **Resource** указывает на тип ресурса (например, **Image** для изображений), а **N** – его порядковый номер.

### Как переименовать ресурс

- Выделите нужный ресурс в обозревателе ресурсов.
- Щелкните на пункте **Rename Resource File** (Переименовать файл ресурсов) всплывающего меню. На экран выводится диалоговое окно с таким же названием.
- Введите новое имя файла и щелкните на кнопке **OK**.

### Как создать новую папку и поместить в нее ресурс

- В обозревателе ресурсов найдите папку, внутри которой хотите создать новую папку, и выделите ее.
- В меню **Folders** (Папки) обозревателя ресурсов щелкните на пункте **Create New Folder** (Создать папку). На экран выводится диалоговое окно создания папки.
- Введите имя новой папки и щелкните на кнопке **OK**.
- В окне обозревателя ресурсов откройте новую папку и добавьте в нее ресурс, как описано выше.

## Использование сетки


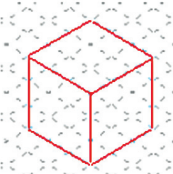
В настоящем разделе описываются экранные сетки и порядок их использования.

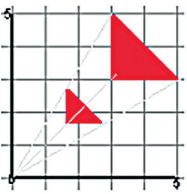
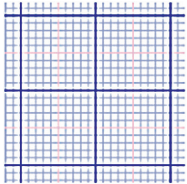
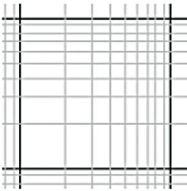
### Сетки на экране

Сетка – это один из компонентов, расположенных на фоновом слое флипчарта. Ее наличие на странице нисколько не мешает Вам изменять цвет фона и пользоваться фоновыми изображениями. Любые объекты, включая заметки и изображения, располагаются над сеткой, так как находятся на более высоком уровне. Вместе с тем, при желании Вы можете настроить сетку так, что она будет отображаться поверх всех других объектов.

### Когда нужна сетка

Сетка очень удобна при выполнении самых разных действий, примеры которых приведены ниже.


Аккуратно размещайте объекты при подготовке презентации и без труда выравнивайте их при перемещении на другое место	
Наносите на страницу опорные линии для создания трехмерных объектов	

<p>Добавляйте шкалы для таких демонстраций, как масштабирование объектов</p>	
<p>Разлиновывайте по собственному усмотрению листы для наглядной демонстрации числовых данных</p>	
<p>Создавайте линованную бумагу с любой шкалой для представления комплексных математических функций.</p>	

### Вставка сетки из библиотеки ресурсов

Библиотека ресурсов содержит ряд шаблонов сетки, полностью готовых для использования.

Как вставить любой из них в флипчарт, описано ниже.

1. Перейдите на страницу, куда хотите вставить сетку.
2. Щелкните на значке **обозревателя ресурсов** .
3. Щелкните на имени **Grids** (Сетки) в папке **Shared Resources** (Общие ресурсы).
4. Выберите нужную категорию, например **Graph Paper** (Линованная бумага) > **Green** (Зеленая).  
В окне обозревателя отображаются эскизы имеющихся в папке сеток.
5. Добавить сетку на страницу можно тремя способами. Сначала нужно щелкнуть на эскизе подходящей сетки, а затем выполнить одно из описанных ниже действий.
  - Перетащить выделенный эскиз на страницу.
  - Во всплывающем меню выбрать пункт **Insert into Flipchart** (Вставить во флипчарт).
  - Щелкнуть правой кнопкой и в появившемся контекстном меню выбрать опцию **Insert into Flipchart** (Вставить во флипчарт).

### Привязка к сетке

Эта опция позволяет автоматически выравнивать объекты по линиям сетки при их перемещении по странице.

#### Как выравнивать объекты по сетке

1. Найдите в библиотеке ресурсов подходящий эскиз сетки и добавьте его на страницу.
2. Щелкните на странице правой кнопкой и в появившемся контекстном меню выберите пункт **Snap to Grid** (Привязка к сетке).
3. Сдвиньте любой из имеющихся на странице объектов, либо создайте новый и убедитесь, что он располагается с привязкой к линиям сетки.

#### Как отменить выравнивание по сетке


Объекты будут выравниваться по сетке до тех пор, пока Вы не отмените их привязку к сетке или не удалите саму сетку.

### Как выводить сетку на экран и скрывать ее

Сетка удобна, когда Вы работаете над флипчартом, хотите выровнять объекты относительно друг друга или точно измерить их размеры. Когда же ведется работа на интерактивной доске, сетку иногда лучше сделать невидимой. Выравниванию объектов по ее линиям это не мешает.

В дальнейшем мы будем исходить из того, что сетка на страницу уже добавлена. Ниже описано два способа, позволяющих выводить сетку на экран и скрывать ее.

#### Обозреватель свойств


1. Щелчком на странице выделите ее.
2. Откройте обозреватель свойств .
3. Перейдите к опции **Grid** (Сетка). Задайте для параметра **Visible** (Видимый) значение **True** (Верно), чтобы сетка была видна на экране, или **False** (Ложь), чтобы скрыть ее.

#### Щелчок правой кнопкой мыши

1. Щелкните правой кнопкой мыши на нужной странице.
2. В появившемся контекстном меню щелкните на пункте **Hide Grid** (Скрыть сетку). Эта опция выполняет функции переключателя, позволяя выводить на экран скрытую сетку и скрывать ее, когда она видна.

## Создание объектов


### Создание фигур

1. Щелкните на значке **Shape** (Фигура) . Вид курсора изменяется на миниатюрное изображение заданной по умолчанию фигуры – прямой линии. На экран выводится меню геометрических фигур.
2. Щелкните на значке нужной фигуры, например, на треугольнике. Обратите внимание, что миниатюра на курсоре меняется и приобретает форму треугольника.
3. Подведите курсор в точку, где хотите начать рисовать фигуру, после чего протяните его, пока треугольник не увеличится до нужных размеров.

### Изменение цвета


Изменить цвет фигуры можно двумя способами.

#### Как изменить цвет контура

1. Щелкните на значке **Fill** (Заливка) .
2. Выберите цвет заливки на цветовой палитре.
3. Подведите курсор к контуру фигуры и нажмите кнопку. Цвет контура меняется на тот, что Вы выбрали в палитре.

#### Как изменить цвет заливки

Новые фигуры по умолчанию создаются с заливкой. Изменить ее цвет еще проще, чем на контуре фигуры.

1. Щелкните на значке **Fill** (Заливка) .
2. Выберите цвет заливки на цветовой палитре.
3. Подведите курсор к центру фигуры и щелкните кнопкой. Фигура заливается выбранным Вами цветом.

# Простые советы учителю

ActivInspire помогает сделать уроки интерактивными, обогатить их рисунками и цветом. Ниже изложено несколько идей по наилучшему использованию возможностей приложения.

## 1. Используйте разнообразные цвета и шрифты

Интерактивная доска открывает широкие возможности по использованию цвета на уроках. К тому же она избавляет от привычки ограничиваться одним-двумя шрифтами. Не стесняйтесь разнообразить гарнитуры, но при этом старайтесь выбирать яркие цвета и не загромождать рабочую поверхность, чтобы цели и задачи занятия не затерялись в пестроте деталей.

## 2. Обращайтесь к библиотеке ресурсов

Библиотека ресурсов предлагает широчайший выбор изображений, вариантов фона и самых разных материалов.

## 3. Не экономьте на числе страниц

Располагайте учебные материалы на странице посвободнее – это поможет четче контролировать ход занятия.




## 4. Сохраняйте все изменения в своих флипчартах

Перед каждым из занятий Вы наверняка вносите в свои флипчарты коррективы. После того, как урок закончен, сохраните измененную копию под другим названием, ведь правки очень быстро забываются. Да и для раздачи учебных материалов это пригодится.

## 5. Распечатывайте свои флипчарты

Распечатанные страницы можно раздать ученикам, чтобы они лучше усвоили материал.

## 6. Не забывайте о презентационных средствах

Активно обращайтесь к презентационным функциям ActivInspire, которые помогут сделать занятия творческими и увлекательными. Хорошую помощь в этом Вам окажут такие инструменты как **Revealer** (Шторка) , **Spotlight** (Прожектор)  или **Magic Ink** (Волшебные чернила) .

## 7. Вовлекайте учащихся

Побуждайте учеников проводить презентации на интерактивной доске, давайте им возможность самим готовить страницы, пользоваться инструментами и работать в парах, задавайте им текущие вопросы, которые могут вызвать горячее обсуждение.

### **8. Делитесь своими флипчартами с коллегами**

И предлагайте им обмениваться флипчартами с Вами.

### **9. Вставляйте в флипчарты собственные ресурсы**

Если Вы уже храните информацию на CD-ROM, DVD или USB-флэшке, используйте ее в своих флипчартах. С помощью сканера оцифровывайте бумажные материалы, которые приготовили раньше, не забывая при этом о богатых интерактивных возможностях ActivInspire.

### **10. Удерживайте внимание на главных темах**

ActivInspire делает обучение намного более гибким, позволяет Вам действовать экспромтом, оставаясь при этом в рамках изложенного на флипчарте плана занятия





**POLYMEDIA**  
решения для образования



[www.polymedia.ru](http://www.polymedia.ru)

■ Москва	8 495 956-85-81	■ Казань	8 843 292-05-80	■ Воронеж	8 473 2-611-550
■ Санкт-Петербург	8 812 448-16-37	■ Уфа	8 347 275-27-62	■ Краснодар	8 861 200-16-73
■ Екатеринбург	8 343 373-42-55	■ Новосибирск	8 383 363-28-38	■ Казахстан	8 10 7 7172 92-64-16
■ Самара	8 846 266-54-08	■ Ростов	8 863 203-59-00	■ Узбекистан	8 10 998 90 911-00-99