

Promethean og ActivInspire Leiðbeiningar



Promethan skjárinn og ActivInspire

Í þessum leiðbeiningum lærir þú að sækja og setja upp ActivInspire, einnig grundvallaratriði í að setja upp töflur og sækja og vista eigin töflur

Promethan skjárinn og ActivInspire.....	2
PROMETHEAN SKJÁRINN	4
VANDAMÁL MEÐ TENGINGAR	6
AÐ NÁ Í ACTIVINSPIRE	7
UPPSETNING.....	9
Fyrir Windows	9
Fyrir Mac	12
OPNA ACTIVINSPIRE Í FYRSTA SINN	14
FYLGISLUTAPAKKINN.	15
ACTIVINSPIRE – UPPHAFSSKJÁRINN	17
TÆKJASTIKAN	23
TÖFLUR	24
AÐ VISTA TÖFLU.....	25
AÐ FLYTJA INN SKJÖL	26
PowerPoint	26
PDF-skjöl	28
Töflur gerðar í SMART töfluforritinu	29
AÐ SETJA INN HLJÓÐ OG MYND	31
STÆRÐFRÆÐI VINNUTÆKI	33
Reglustika og gráðubogi	33
STÆRÐFRÆÐI VINNUTÆKI	35
Gerðu flöt og hring	35
XY-ás vinnuumhverfi	37
Teningakast.....	38
Reiknivél.....	39
KLUKKA OG TÍMAMÆLIR.....	40
ATHUGASEMDIR Á SKJÁNN	41
AFRITA – FLYTJA OG LÍMA	43

TÖFRABLEKIÐ	44
TJALDIÐ (REVEALER TOOL).....	46
SPOTT “SPOTLIGHT TOOL”	47
TÆKI TIL AÐ VINNA Á SKJÁBORDINU	48
MYND AF VÖLDU SVÆÐI Á SKJÁNUM	51
Þú getur notað punktana til að draga til og fínstilla valið svæði.....	51
HJÁLP OG STUÐNINGUR	53

PROMETHEAN SKJÁRINN

Neðst fyrir miðju eru ræsi og stýrihnappar fyrir skjáinn sem við skulum skoða nánar.



Þú finnur flesta hnappana líka á fjarstýringunni hún gefur hins vegar fleiri möguleika

Þessi hnappur hylur það sem er á skjánum



Með því að smella á hnappinn fyrir stýritölvu þessa mynd á skjáinn.

færðu upp

Þarna sérðu þá tengimöguleika sem eru til staðar fyrir skjáin. Grænn punktur þýðir að eftirfarandi tengi séu virk. Það sem er ljóst er sú tenging sem er í notkun hverju sinni. HDMI1 er tengi framan á skjánum og þar geturðu til dæmis tengt fartölvuna.



Þessa tengimöguleika finnur þú neðst til vinstri framan á skjánum.



Tvö USB-A tengi

HDMI tengi – HDMI1

USB-B tengi hér tengirðu við fartölvuna ef þú vilt virkja snertimöguleika á skjánum frá fartölvunni þinni

VANDAMÁL MEÐ TENGINGAR

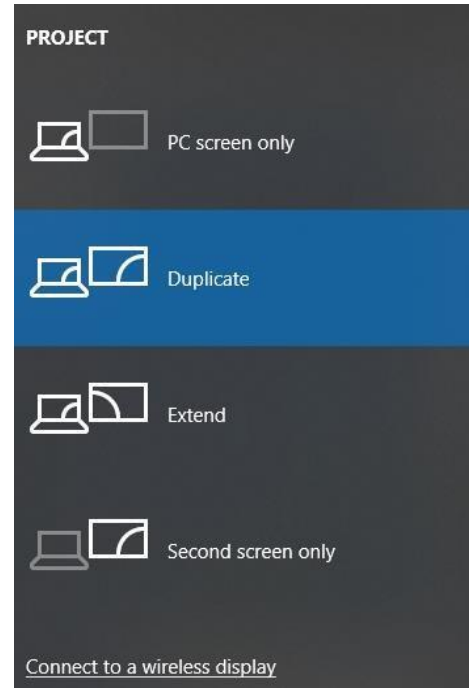
Ef ekkert hljóð kemur þegar þú hefur kveikt á skjá þarftu að endurræsa tölvuna það virkar yfirleitt alltaf.

Ef skjárinn gefur upp No Signal þegar þú hefur kveikt á honum og ert búinn að ganga úr skugga um að tengingar séu réttar þ.e. HDMI tengi með grænu ljósi sé valið þá velurðu +P og þá færðu upp eftirfarandi til hægri á skjáinn.

Þú velur Duplicate og þá á að birtast það sama á tölvuskjánum og Promethean skjánum.

Ef þú velur Extend þá hefurðu auðan skjá á Promethean skjánum og þú getur þá unnið sjálfstætt á báðum skjám. Nemendur sjá þá ekki hvað þú ert að gera á tölvuskjánum.

Ef þessi aðferð virkar ekki til að fá mynd á Promethean skjáinn skaltu hafa samband við Netstjóra.



Þegar þú hefur fengið allt til að virka þá smellirðu á ActivInspire táknið á skjáborðinu til að ræsa Activ Inspire.



AÐ NÁ Í ACTIVINSPIRE

Til að komast á heimasvæði ActivInspire og ná í frítt eintak ferðu á eftirfarandi slóð: <https://support.prometheanworld.com/activinspire-download>. Ef þig vantar aðstoð smelltu á [Contact Us](#).

Veldu tungumál.

Download ActivInspire

Select Language

English (British)	English (American)	Deutsch	Español	Français
Italiano	Русский	简体中文 繁體中文	العربية	
Bokmål	Català	Český	Dansk	Español de México
Euskera	Galego	עברית	Indonesia (Bahasa)	Irish
日本語	қазақша	한국어	Latviešu	Magyar
Melayu	Nederlands	Polski	Português (Brasil)	Português (Portugal)
Slovenščina	Slovenský	Suomi	Svenska	ภาษาไทย
Türkçe	Tiếng Việt			

Veldu viðeigandi stýrikerfi.

Download ActivInspire

Select an Operating System

☐ Microsoft Windows
☐ Mac
☐ Linux

[System Requirements & EULA](#)

Skráðu inn fullt nafn, stöðu, land og netfang. Staðfestu að þú hafir lesið og samþykkt skilyrði: Licensing Agreement til að halda áfram

Smelltu á **Submit**.

Niðurhal ætti að byrja strax. Ef ekki smelltu þá á hlekkinn á skjánum til að hefja niðurhal.

Meðan þú ert að hala niður hugbúnaði er gott að útbúa [generate an Activation Key](#) fyrir ActivInspire Professional Edition, og að hala niður ókeypis [ActivInspire Resource Pack](#).

Generate an Activation Key to Upgrade ActivInspire

Enter details

Hardware Serial Number

Product Code

Please enter your **hardware serial number**.

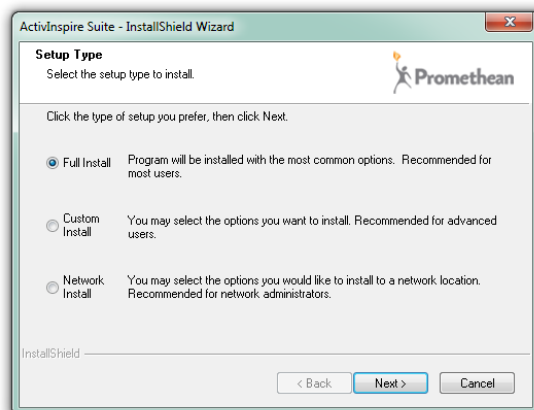
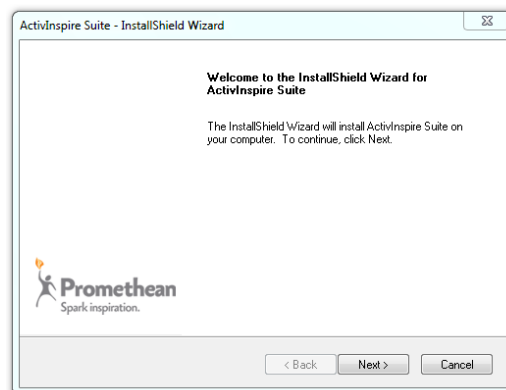
Note: One ActivInspire Activation Key can be generated per hardware serial number.

Validate

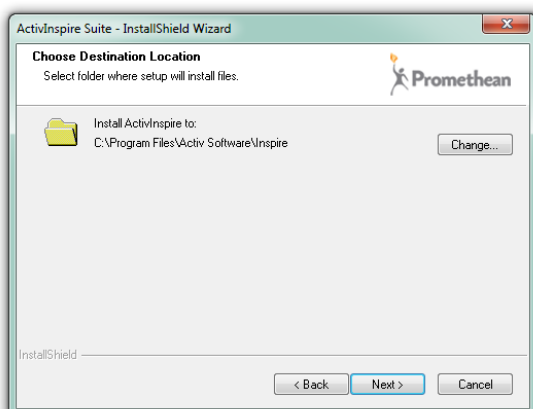
UPPSETNING

Fyrir Windows

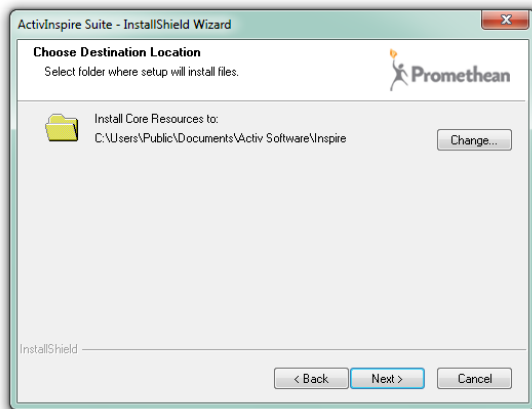
Þegar þú hefur halað náð í hugbúnaðinn, byrjar þú uppsetningu með því að smella á skrána.



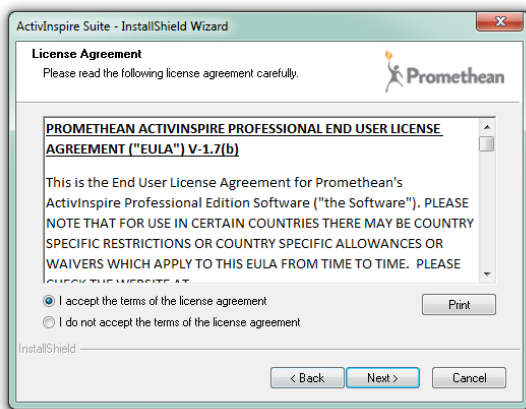
Veldu tegund uppsetningar **Setup Type** af listanum og semlltu á **Next**. Promethean mælir með því að valið sé **Full Install**.



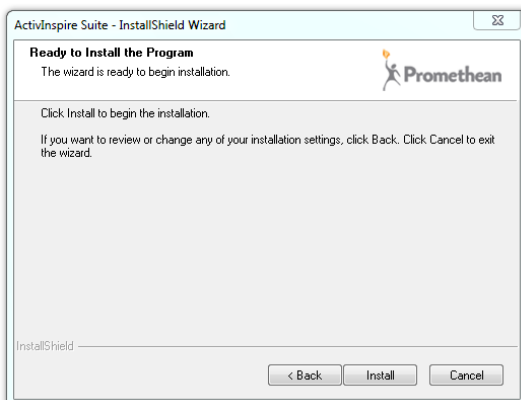
Veldu hvar þú vilt vista hugbúnaðinn og smelltu á **Next**.



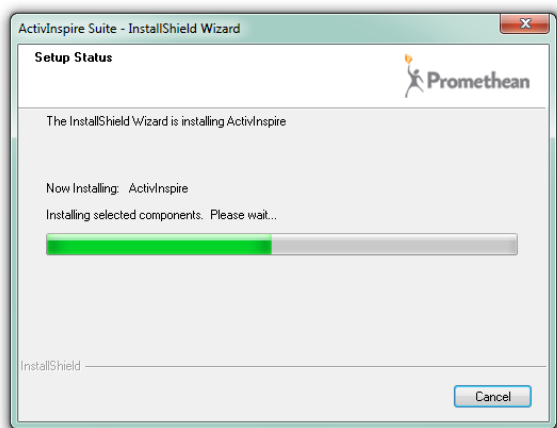
Veldu hvar þú vilt láta vista **Core Resources** og smelltu á **Next**.



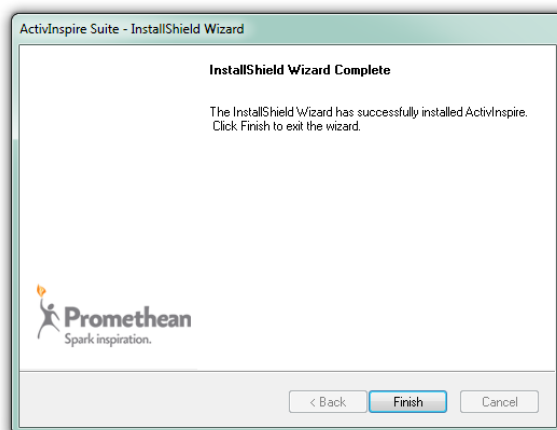
Hakaðu við að þú samþykkir leyfisskilmála og smelltu á **Next**.



Smelltu á **Install** til að hefja uppsetningu.



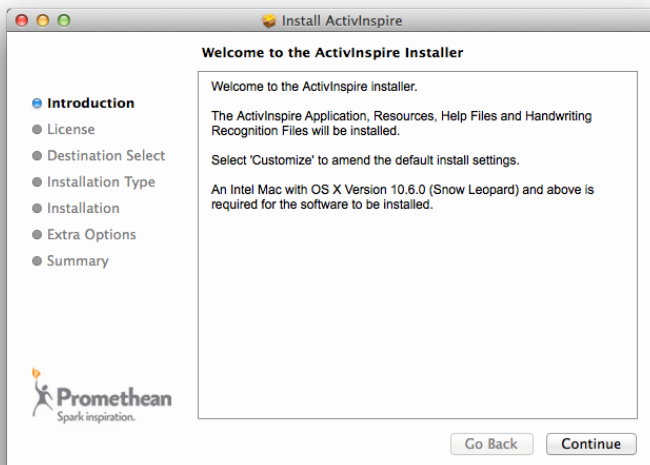
Uppsetningin tekur nokkrar mínútur.



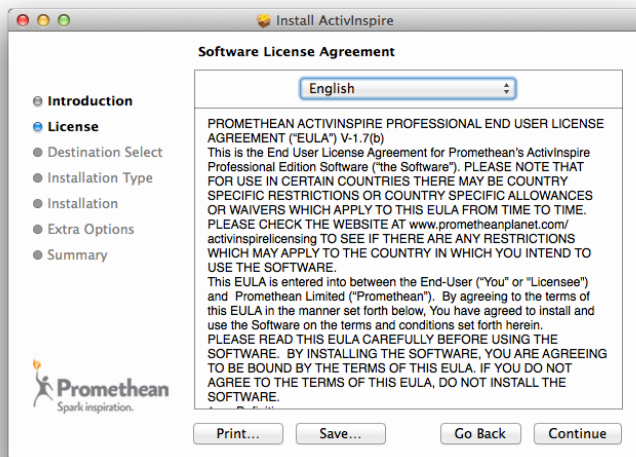
Smelltu á **Finish** til að loka glugganum.

Fyrir Mac

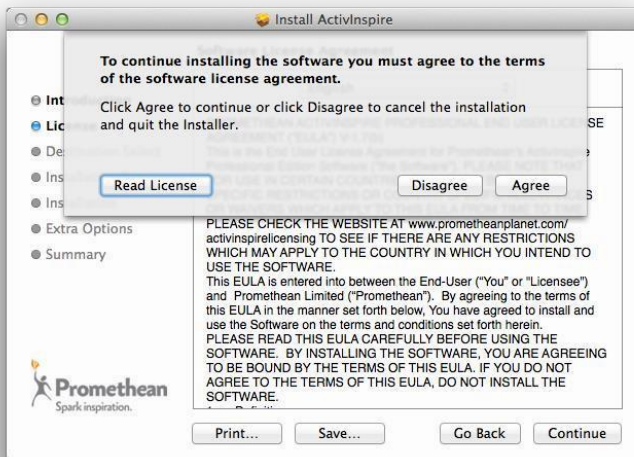
Þegar búið er að hlaða niður hugbúnaðinn, opnaðu þá pakkann með því að tvísmella á skrána. Þegar búið er að sprengja upp skrána verða til tvær skrár: ActivInspire og ActivDriver. Tvísmelltu á **ActivInspire** til að hefja uppsetningu.



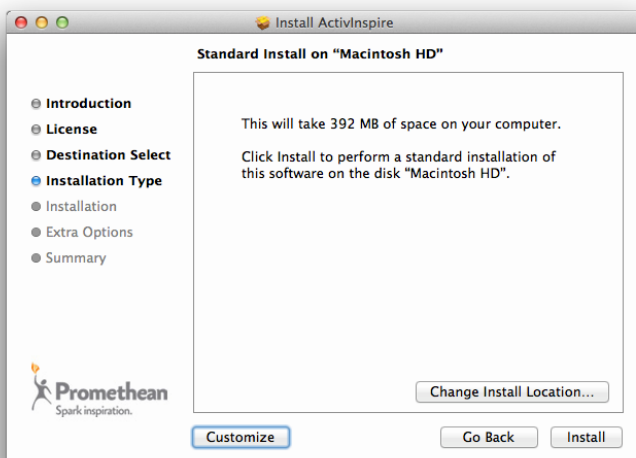
Uppsetning hefst.
Smelltu á **Continue**.



Veldu tungumál og smelltu á **Continue**.



Lestu og samþykktu uppsetningarskilmála.



Smelltu á **Install**.

Þegar uppsetningu er lokið – lokaðu glugganum.

OPNA ACTIVINSPIRE Í FYRSTA SINN

Þegar þú hefur lokið uppsetningu á ActivInspire. Er kominn ikon á skjáborðið, þú tvísmellir á hann til að opna ActivInspire.

Næst birtist Promethean License Agreement. Þú fyllir út viðeigandi reiti með notendanafni, stofnun, Activation Key og smellir á **OK**.

Please enter your license information. If you do not have a valid activation key ActivInspire will run in Personal Edition only.

License information

User Name

Organisation

Activation Key

PROMETHEAN ACTIVINSPIRE PROFESSIONAL END USER LICENSE AGREEMENT ("EULA") V-2.0
This is the End User License Agreement for Promethean's ActivInspire Professional Edition Software ("the Software"). PLEASE NOTE THAT FOR USE IN CERTAIN COUNTRIES THERE MAY BE COUNTRY SPECIFIC RESTRICTIONS OR COUNTRY SPECIFIC ALLOWANCES OR WAIVERS WHICH APPLY TO THIS EULA FROM TIME TO TIME. PLEASE CHECK THE WEBSITE AT www.prometheanplanet.com/activinspirelicensing TO SEE IF THERE ARE ANY RESTRICTIONS WHICH MAY APPLY TO THE COUNTRY IN WHICH YOU INTEND TO USE THE SOFTWARE.
This EULA is entered into between the End-User ("You" or "Licensee") and, if the Territory is the United States, Canada or any United States territory or possession, Promethean, Inc., if the Territory is the United Kingdom and in all other Territories, Promethean Limited ("Promethean"). By agreeing to the terms of this EULA, the user agrees to the following: You agree to install and use the

☒ I accept the terms of this license

27 Days Remaining

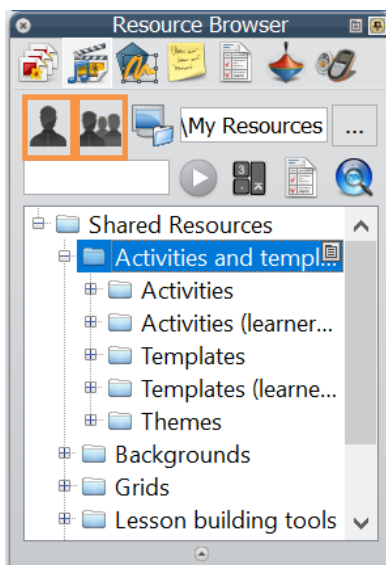
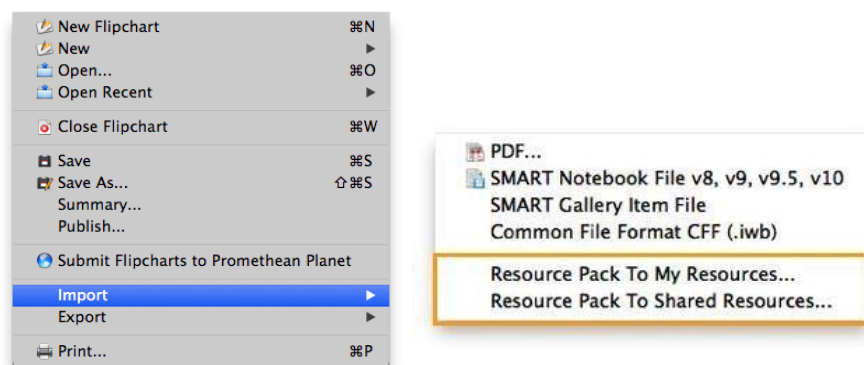
Ef þú hefur ekki ActivInspire Activation Key geturður skilið þann glugga eftir auðan. Þú getur prófað ActivInspire Professional Edition í sextíu daga með því að smella á **Trial** hnappinn. Ef þú vilt nota ActivInspire Personal Edition, eða ef prufutíminn er liðinn, smelltu á **Run Personal Edition** til að halda áfram.

Í fyrsta sinn sem þú notar hugbúnaðinn ertu beðinn að staðfesta hvaða hugbúnaðu þú notar: ActivStudio, ActivPrimary eða Microsoft Office forrit (eins og t.d. PowerPoint).

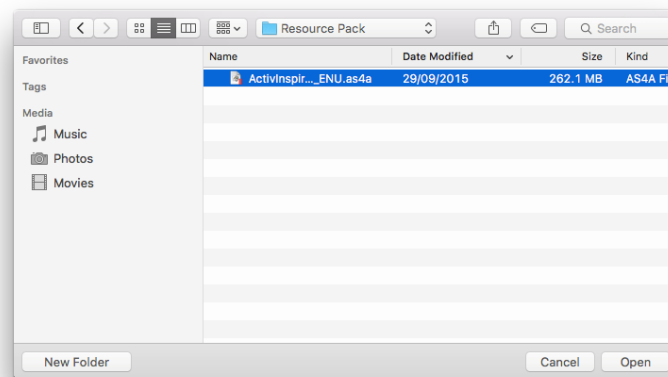
FYLGISHLUTAPAKKINN.

Þegar þú ert búinn að ná í fylgihluta pakkann, opnaðu ActivInspire's **File** og veldu **Import**. Þú getur valið um að vista fylgihlutapakkan í **My Resources** eða **Shared Resources**. Best að nota **Shared Resources** þá hafa allir notendur á viðkomandi tölvu aðgang að pakkanum.

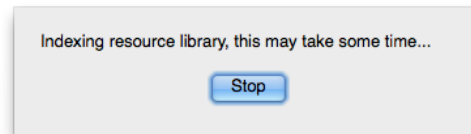
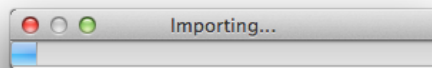
Með því að velja **Shared Resources** mun pakkinn vistast undir þrem hausum í **Resource** glugganum. Með því að velja **My Resources** mun pakkinn vistast undir einum haus í **Resources** glugganum



Finndu **Resource Pack** og smelltu á **Open**.



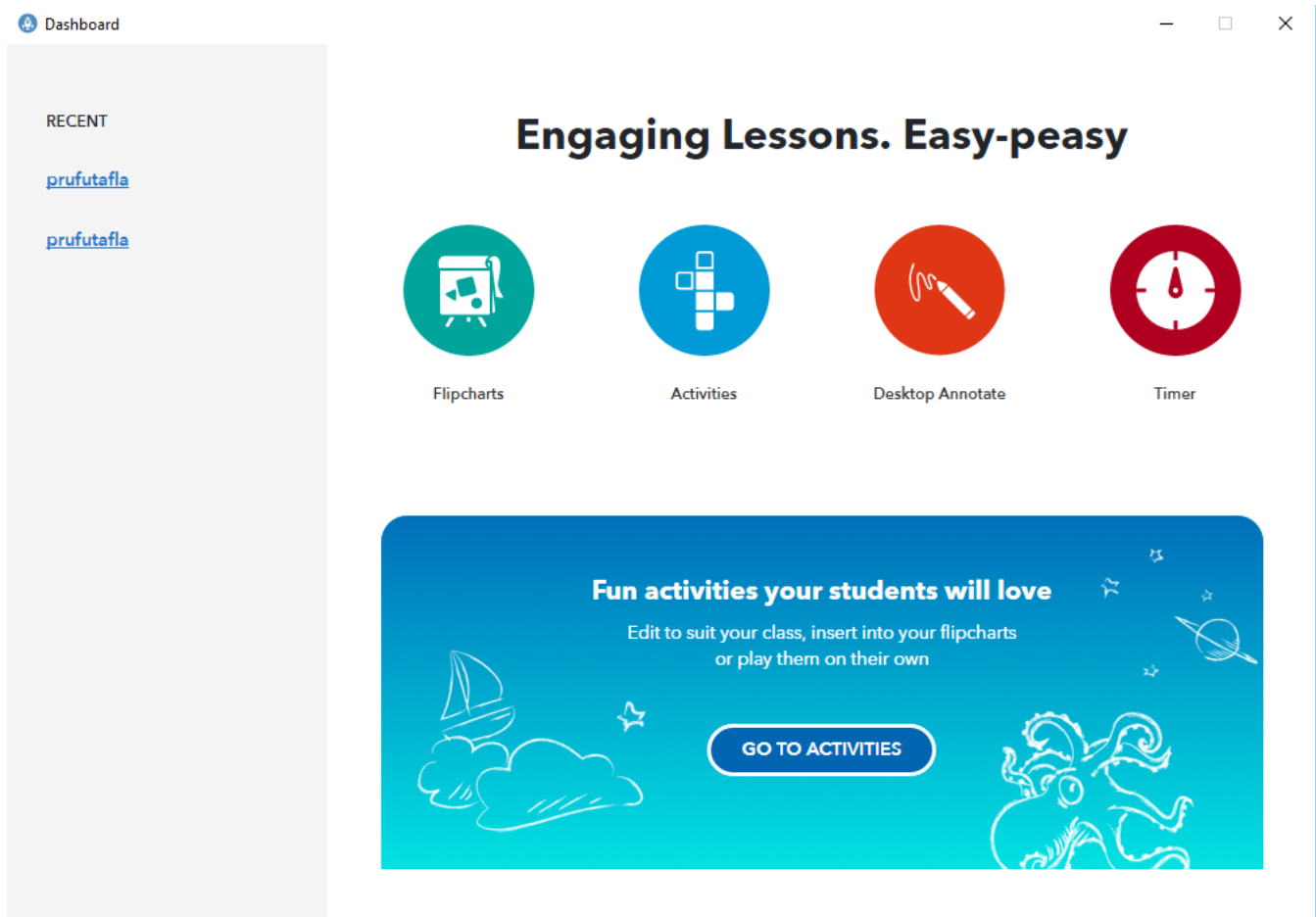
Resource pakkinn verður flutter inn í **Activ Inspire** og flokkaður.



Þegar flutningi er lokið er hægt að nálgast hluti úr pakkanum í **Resource Browser**.

ACTIVINSPIRE – UPPHAFSSKJÁRINN

Á upphafsskjá ActivInspire birtist fyrst þessi upphafssvalmynd.



Flipcharts Ný tafla tilbúin til þess að vinna á – þú getur líka lokað myndinni, það er tilbúin tafla í bakgrunni. Nánar fjallað um þennan möguleika á næstu síðu

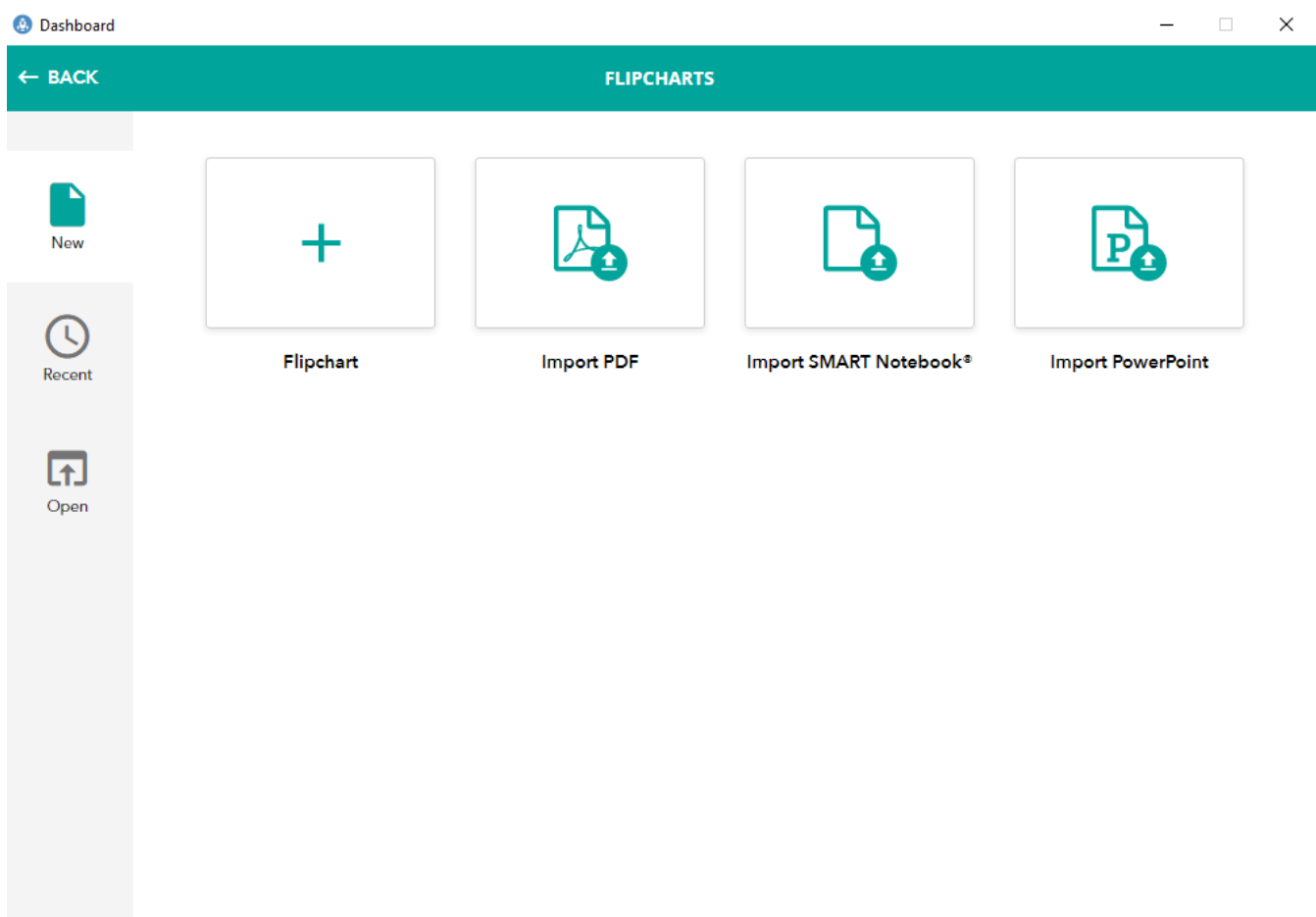
Activities Hér undir eru ýmsir valmöguleikar til að útbúa námsefni og vinna með nemendum. T.d. krossgátur og ýmsir fleiri möguleikar. Við kíkjum nánar á þennan möguleika á eftir

Desktop Annotation Hér ertu flutt(ur) yfir á skjáinn í tölvunni og getur gert þar athugasemdir. Þú getur svo tekið mynd af skjánum og flutt inn í töflu.

Timer Hér færðu upp klukku, þú getur valið um skeiðklukku, tímamæli eða þessa venjulegu

Ef þú lokar myndinn ertu með auða töflu til að vinna á.

Þú færð upp þessa valmynd ef þú smellir á **Flipcharts**



Hér að ofan eru fjórir möguleikar til að setja upp töflu.

+ Með þessum möguleika færðu upp nýja auða töflu til að vinna á. Þú hefur hana reyndar fyrir með því að loka upphafsskjánum þá er auð tafla tilbúin til notkunar.

Import PDF Þú getur flutt inn PDF skjöl og þá fer hver PDF síða inn sem ný töflusíða.

Import SMART Notebook Þú getur flutt inn töflur sem eru gerðar með SMART töflugerðar hugbúnaði.

Import PowerPoint Þú flytur inn PowerPoint glærur. Þar getur þú valið um hvort hver glæra komi sem töflusíða eða allar glærurnar á eina töflusíðu.

Möguleikarnir til vinstri skýra sig sjálfir.

Þú færð þessa valmynd upp ef þú smellir á **Activities**

Dashboard

← BACK

ACTIVITIES

New

Recent

Open

Categorise

Crossword

Flash Cards

Labelled Diagram

Matching

Memory

Sequencing

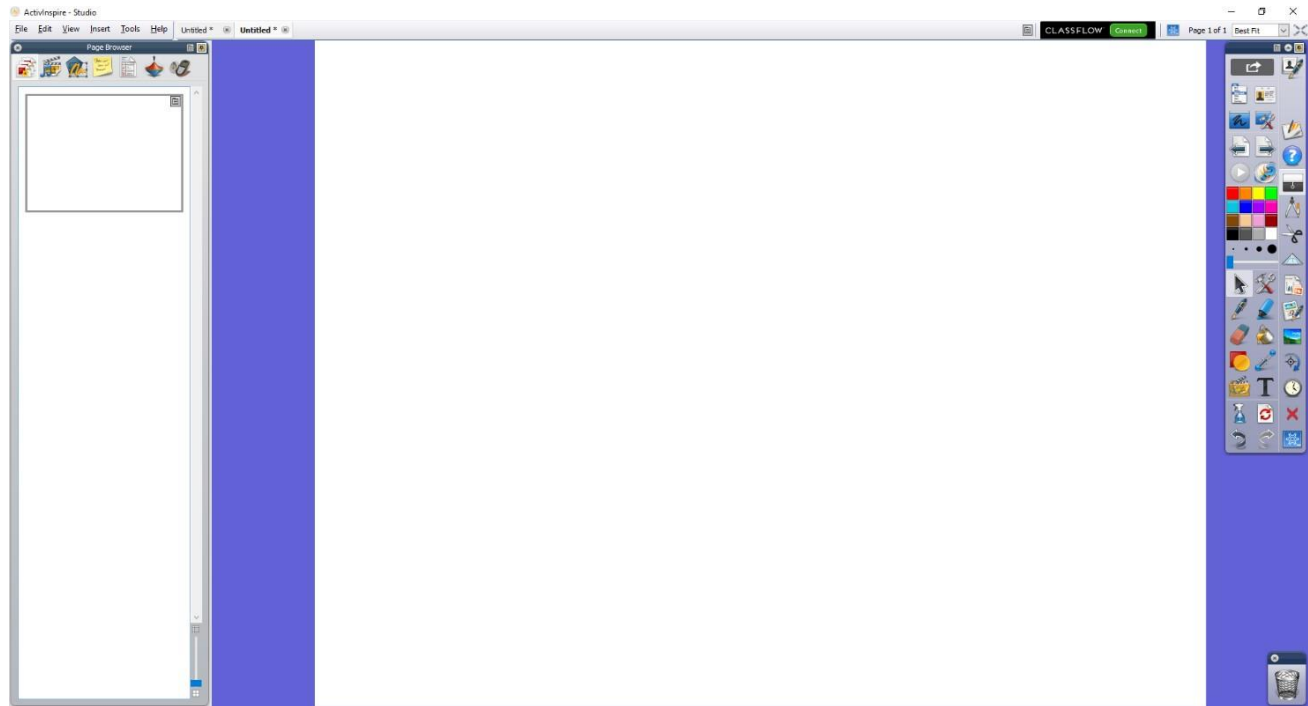
Timeline

Venn Diagram

Word Search

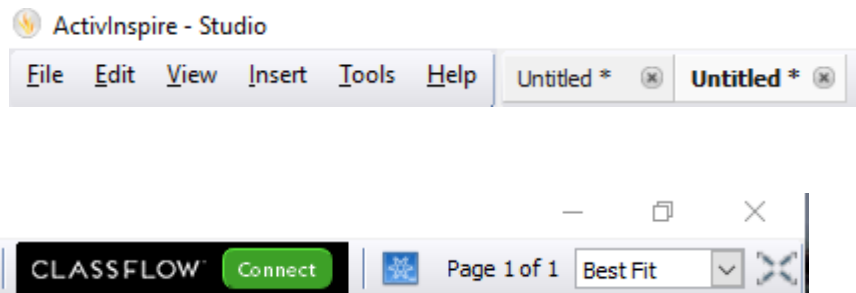
Hér að ofan sérðu ýmsa möguleika til að útbúa efni fyrir nemendur. Það verður ekki farið nánar út í möguleikana hér.

Nú er bara um að gera að prófa og láta hugmyndaflugið ráða för.



Hér að ofan er ActivInspire upphafsskjáronn. Við skulum nú líta nánar á það sem hér era ð finna.

Efst til vinstri eru vallistar þar sem þú getur valið allar aðgerðir og hluti sem eru í boði í ActivInspire

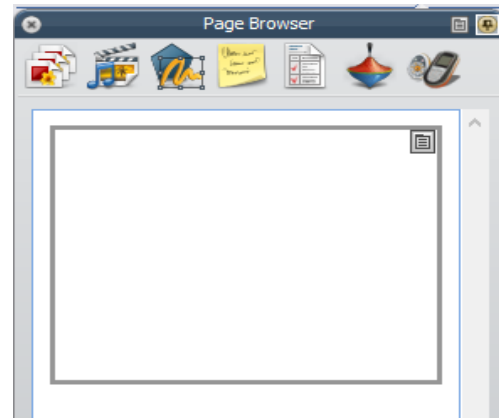


Efst hægra megin er fyrst val um að flakka á milli ActivInspire tafla. Næst getur þú fengið upp upphafsvalmyndina. Þá kemur tenging við ClassFlow. Blái hnappurinn hægra megin við ClassFlow tenginguna er fyrir hönnunar eða sýningarham á töflunni. Á eftir kemur blaðsíðutal og stærð á töflu

Ruslafatan er neðst í hægra horninu

Vinstra megin eru svo nokkrir möguleikar á valgluggum sem við skulum líta nánar á

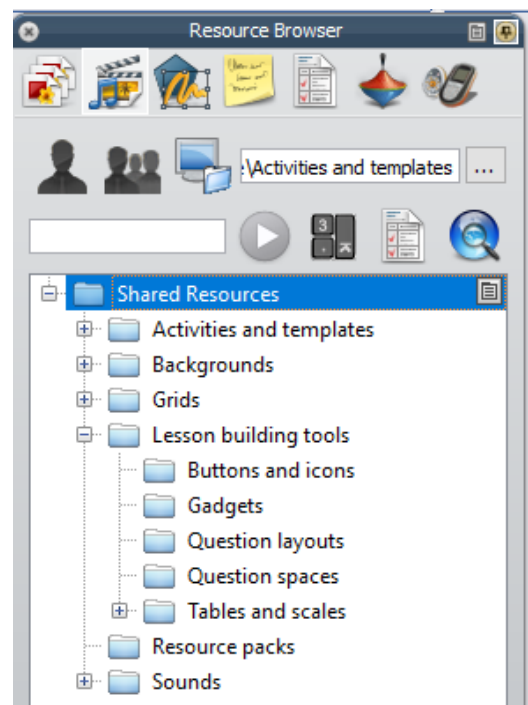
Pager Browser Hér sérðu smámyndir af þeim töflusíðum sem þú ert búinn að gera. Það bætist við mynd fyrir hverja töflusíðu



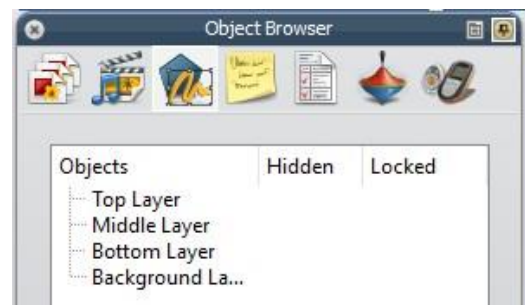
Resource Browser Hér er yfirlit yfir þá fylgihluti sem hægt er að fá með ActivInspire.

Einn haus – þar eru þeir fylgihlutir sem þú hefur búið til eða þér hefur áksofnast með öðrum leiðum.

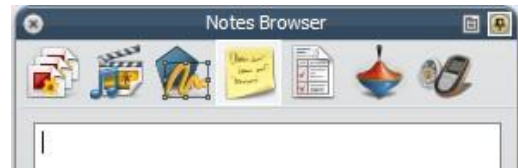
Þrír hausar – þar er stór fylgihlutapakki sem hægt er að nálgast á heimasvæði Promethean.



Object Browser Græjur sem þú notar þegar þú ert að vinna með **Töfrablekið** – það er fjallað nánar um það síðar í þessu hefti



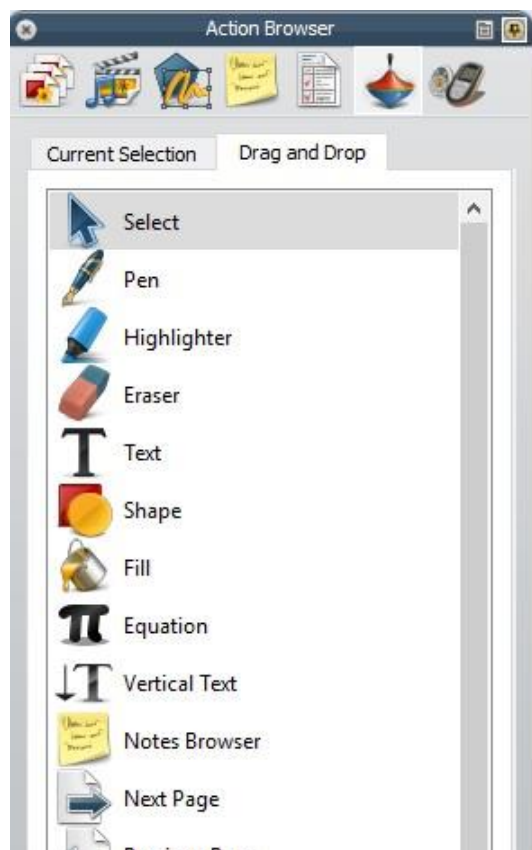
Notes Browser Hér getur þú sett inn athugasemdir varðandi töflu og annað sem þér dettur í hug.



Property Browser Hér eru allar upplýsingar um töflurnar sem þú ert að vinna með hverju sinni.



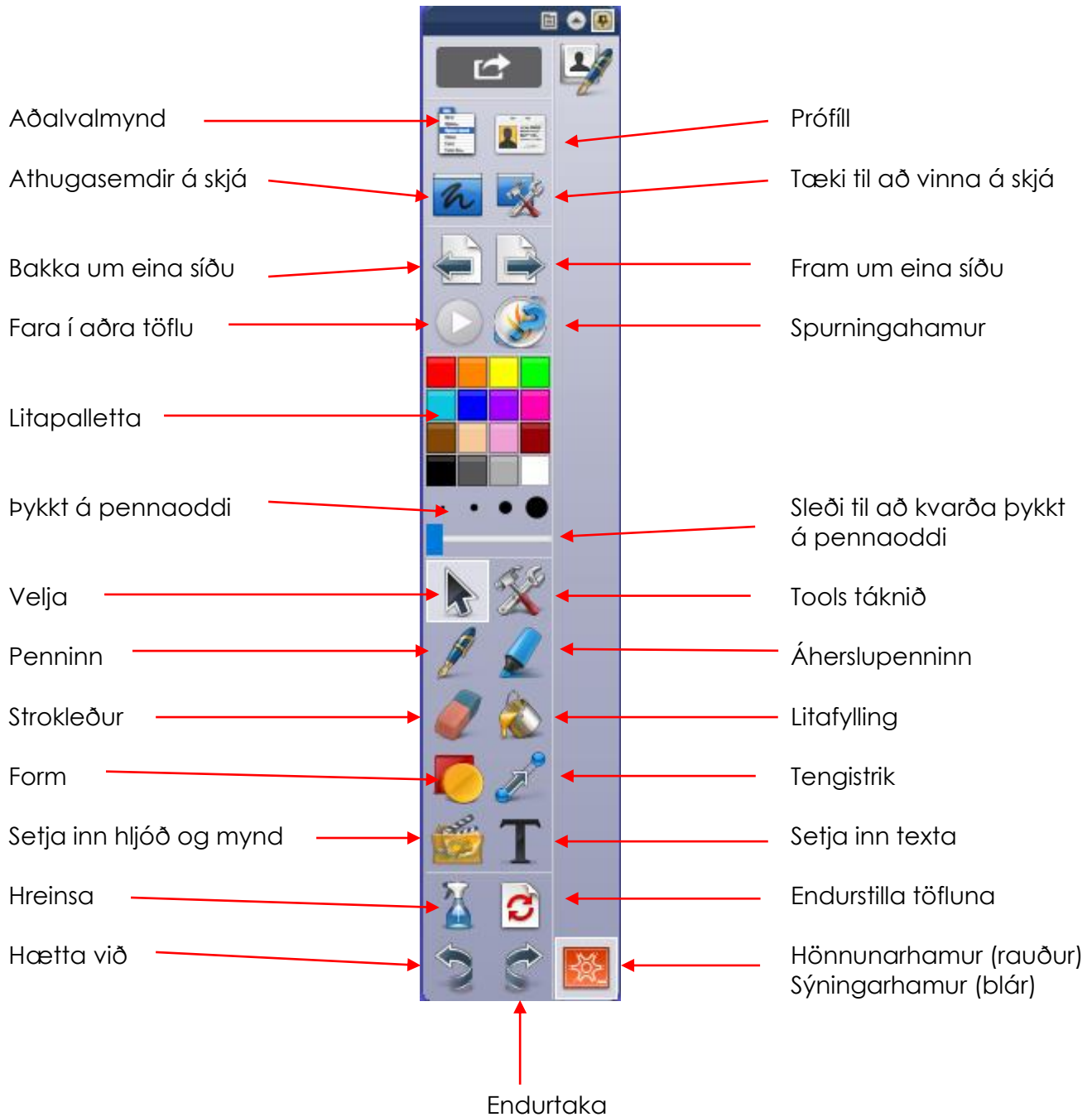
Action Browser: Hér getur þú unnið með flest töl og tæki sem eru í boði í AcitvInspire.



Síðasti möguleikinn **ActivVote** er ekki til umgjöllumar í þessum leiðbeiningum.

TÆKJASTIKAN

Hér að neðan er mynd af tækjastikunni sem er til hægri á aðalskjánum. Við skulum líta nánar á hana.



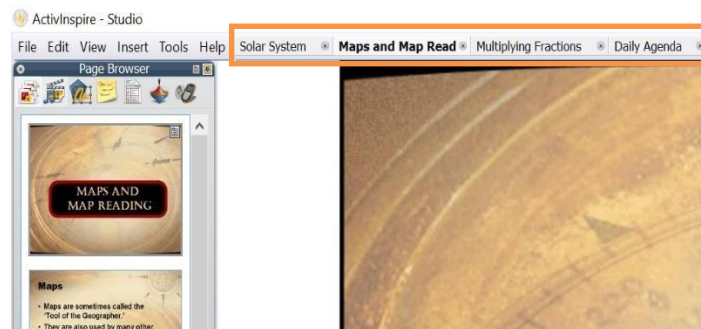
TÖFLUR

Tafla er stórt ferhyrnt vinnusvæði í **ActivInspire** glugganum þar sem þú getur útbúið kennsluefni.

Þegar þú ræsir upp **ActivInspire**, opnast auð tafla sem er tilbúin fyrir vinnslu..



Tafla getur innihaldið ýmis konar efni, form, gagnvirka hluti m.a. hljóðskrár hreyfimyndir og aðgerðir.



Þú getur unnið með eins margar töflur og þú óskar á hverjum tíma. Sérhver tafla opnast í ActivInspire glugga. Þú getur farið fram og aftur milli taflna með Alt + Tap tókkunum.

Tafla getur innihaldið eins margar “blaðsíður” og þú óskar.

Töflur gerðar í **ActivInspire** hafa skráarendinguna .flipchart.

AÐ VISTA TÖFLU

Til að vista töflu velurðu **File**, og svo **Save** eða **Save As**.

Þú verður beðinn að velja vistarsvæði. Þú gefur töflunni nafn og velur **Save**.

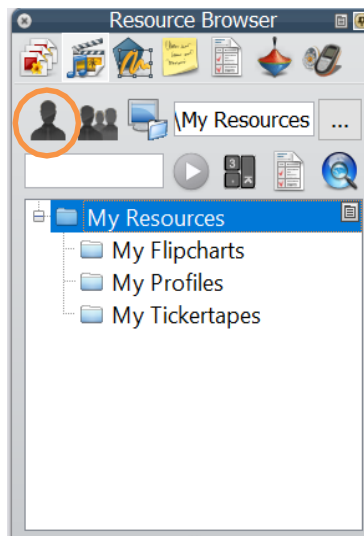
Þú getur líka valið að vista töfluna þannig að hún birtist í **My Resources** í **Resource Browser** til að auðvelda aðgang. Til að gera það þarftu að vista töfluna undir réttri skráarslóð

Windows tölvu:

Documents and Settings\username\My Documents\Activ Software\ActivInspire\My Resources

Mac tölvu:

/Users/username/Documents/Activ Software/ActivInspire



Til að vista töfluna sem PDF skjal, veldu **File**, **Export**, **All Pages to**, veldu svo **PDF**.

Þú verður beðinn um að velja slóð á tölvunni til að vista PDF skrána. Veldu síðan **Save**.

ATH: Þó að þú eða nemendur hafið gert breytingar á töflunni í kennslustund, þá getið þið alltaf notað **Reset Page** hnappinn til að fá töfluna í það form sem hún var þegar hún var vistuð síðast.



Reset Page táknið

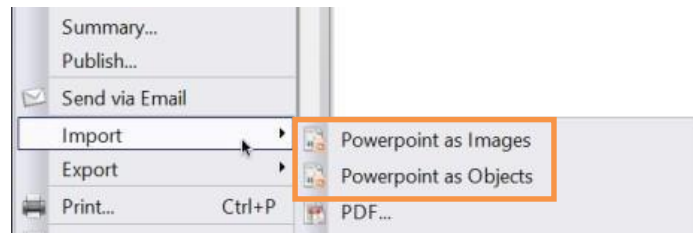
AÐ FLYTJA INN SKJÖL

PowerPoint

Það er hægt að flytja inn skjöl sem gerð eru í öðrum hugbúnaði en ActivInspire, eins og til dæmis PowerPoint, það getur sparað þér tíma, og einnig gert þér og nemendum kleift að setja inn skýringar og/eða athugasemdir.

ATH: Það er eingöngu hægt að flytja inn **PowerPoint** skjöl í **Windows**. Notendur Mac tölva verða fyrst að vista PowerPoint skjöl sem PDF og síðan að flytja þau inn í **ActivInspire**

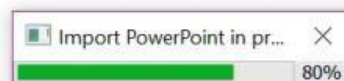
Veldu **File - Import** og annan eftirfarandi möguleika.



Powerpoint as Images þýðir að hver síða í PowerPoint er flutt eins og ein mynd sem fyllir út í eina töflusíðu

Powerpoint as Objects þýðir að hver síða í PowerPoint er flutt sem svæði á eina töflusíðu og þú getur síðan unnið með svæðið og bætt og breytt að vild.

Þú ert beðinn um að finna skjalið. Veldu **Open**. Það fer svo eftir stærð PowerPoint skjalsins hversu langan tíma tekur að flytja það inn í **ActivInspire**



PowerPoint skjalið opnast nú sem tafla. Til að vista skjalið sem töflu, farðu í **File** og **Save As**.



Ath. ActivInspire styður ekki Microsoft PowerPoint 2013 eða nýrra. Ef þú ert með Microsoft Office 2013 eða nýrra á tölvunni færðu væntanlega villumeldingu þegar þú reynir að flytja inn PowerPoint skjal.

Taktu öll stafabil og séríslenska stafi úr skráarnafninu og vistaðu PowerPoint skjalið sem Office 97-2003 skjal og þá er auðvelt að flytja það inn sem töflu í **ActivInspire**

AÐ FLYTJA INN SKJÖL

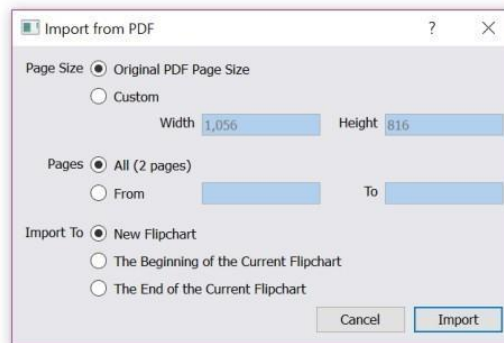
PDF-skjöl

Í ActivInspire er möguleiki á að flytja inn skjöl, eins og til dæmis PDF skjöl, þetta getur sparað þér og nemendum tíma aukið gæði kennslunnar.

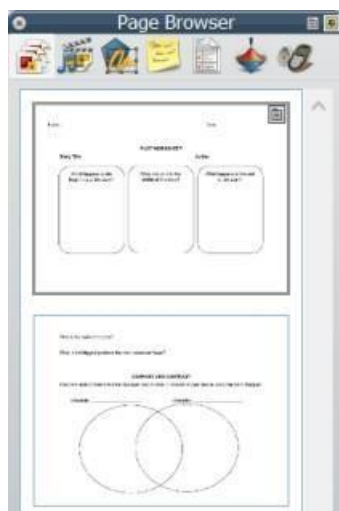
Til að flytja inn PDF skjal, ferð þú í **File**, - **Import**. veldu svo **PDF**. þú ertbeðinn um velja skrá, veldu skrá og smelltu á **Open**.

Þegar þú hefur valið skrá eru nokkrir möguleikar til staðar– þú getur valið síðustærð að vild, þú getur einnig valið um að nota alla töfluna, og notað PDF skjalið til að búa til nýja töflusíðu eða skeytt því inn í aðra töflu sem þú hefur þegar opnað.

Þegar þú hefur ákveðið formið , smelltu á **Import**.



Hver síða í PDF skjalinu verður sjálfstæð síða í töflunni.



Til að vista, ferð þú **File**, **Save As**.

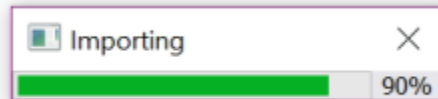
AÐ FLYTJA INN SKJÖL

Töflur gerðar í SMART töfluforritinu

Í ActivInspire er möguleiki á að flytja inn skjöl, eins og til dæmis úr SMART töfluforritinu, þetta getur sparað þér og nemendum tíma og gert ykkur mögulegt að setja inn athugasemdir og skýringar.

Til að flytja inn töflur úr SMART töfluforritinu, ferðu í **File - Import**, og velur **SMART® Notebook File v8, v9, v9.5, v10**.

Þú ert beðinn að finna skrána. Veldu **Open**. Það fer svo eftir stærð töflunnar hversu langan tíma tekur að flytja skrána inn í ActivInspire.



Smart skjalið opnast sem ný tafla.

Hver síða úr SMART forritinu vistast sem síða í ActivInspire .

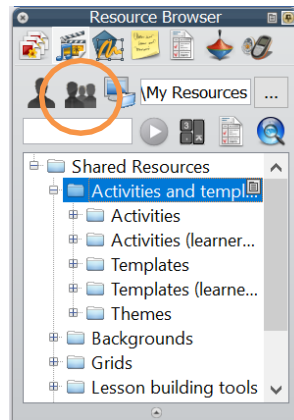


Til að vista, ferðu í **File - Save As**.

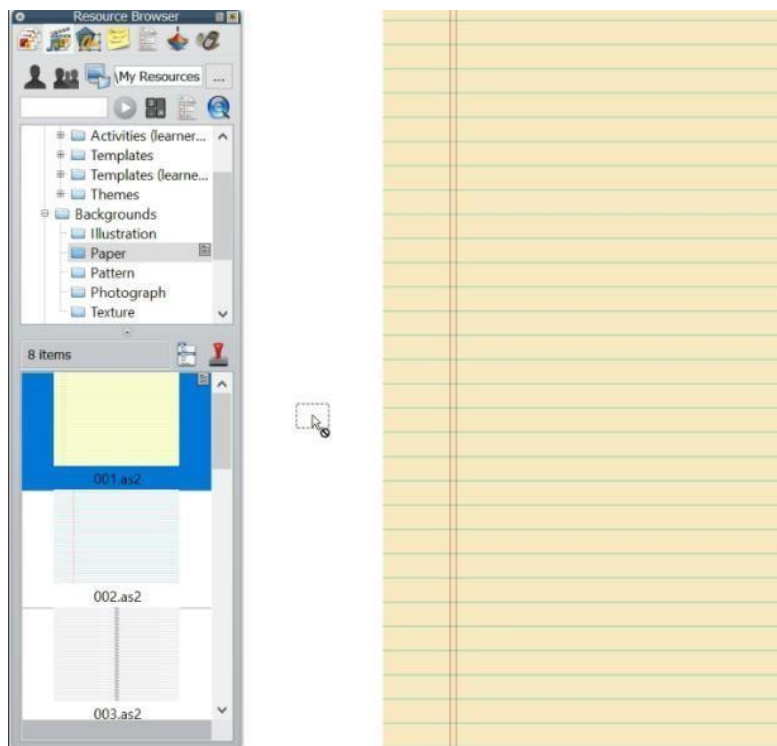
FYLGIAHLUTIR

Með **ActivInspire** fylgir stór fylgihlutapakki sem gerir þér kleift að búa til töflur með alskyns myndum, gagnvirkum skráum og öðrum spennandi hlutum til að gera kennslustundina áhugaverðari og skemmtilegri.

Til að nálgast fylgihlutina ferðu í **View - Resource Browser**, og velur **Shared Resources**. Fylgihlutapakinn inniheldur form, bakgrunna, rúðustrik og lárétt strik, ikona, hljóð, fagtingda fylgihluti og fleira.



Til að bæta við fylgihlut í töfluna þína, velurðu viðkomandi og dregur hann á réttan stað.



Fyrir hjálp eða frekari upplýsingar varðandi fylgihlutapakann með **ActivInspire**, farðu á heimasíðu **Promethean** og leitaðu að "resource pack."

AÐ SETJA INN HLJÓÐ OG MYND

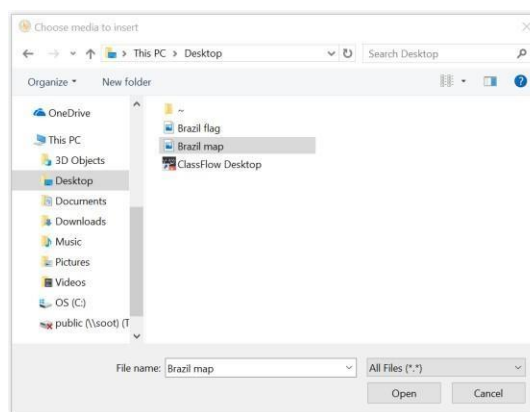
Í ActivInspire er möguleiki á að setja inn myndir, hljóðskrár, video skrár og vefsíðuhlekki með fáum tölvusmellum, til að bæta við frekari hreifingum og gagnvirkni í töflurnar

Bættu við skráum með því að nota **Insert Media From File** táknið, eða farðu í **Insert** og veldu **Media**.



Insert Media From File táknið

Þú ert beðinn um að finna rétta skrá. Smelltu á **Open**.

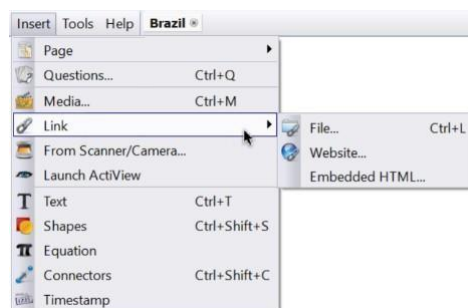


Þú getur unnið með viðkomandi skrá að vild.

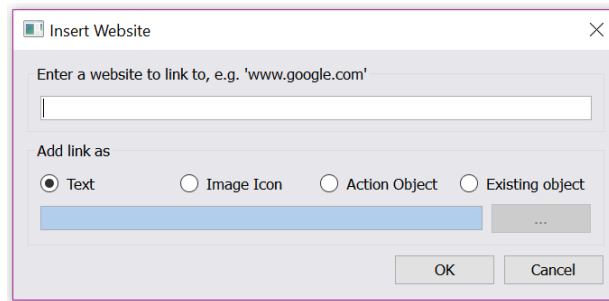
ATH: Myndir, þú getur afritað og vistað myndir inn í töflur frá hvaða staðsetningu sem er.

Til að setja vefhlekk inn í töflu, farðu í **Insert** og veldu **Link**. Veldu úr skrá, vefsíðu eða vefhlekk.

Veldu **Website** til að setja inn vefslóð.



Þú þarft að ákveða hvernig þú vilt að slóðin birtist.



Ef þú setur hlekk á vefsíðuna í mynd sem er í töflunni, Muntu sjá bláan hringlaga íkona með ör þegar þú ferð yfir myndina í sýningarham. Það staðfestir að hlekkurinn er virkur. Með því að smella á íkonann ferðu beint yfir á vefsíðuna.



STÆRÐFRÆÐI VINNUTÆKI

Reglustika og gráðubogi

Þau stærðfræðitæki sem eru innbyggð í ActivInspire hugbúnaðinn gera þér keift að vera með lifandi kennslustundir og útskýra og kenna stærðfræði á áhrifaríkan hátt.

Til að nálgast stærðfræði vinnutækin, veldu **Tools** táknið, eða farðu í **Tools**, og veldu **Maths Tools**. Veldu **ruler** eða **protractor**.

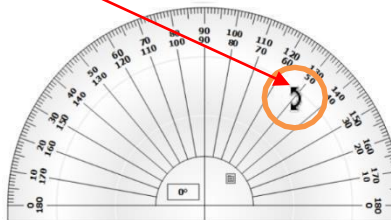


Tools táknið

Til að hreyfa reglistiku eða gráðuboga um töfluna, hreyfðu X ikonann.

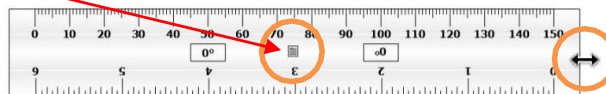


Finndu örvatáknið til snúa gráðuboganum eða reglustikunni.

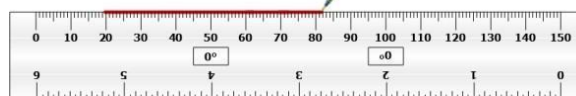


Breyttu stærð á hlutum með því að fara í jaðar og breyta þannig stærðinni.

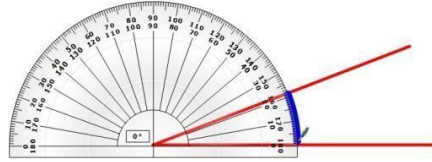
Farðu í litla **menu** táknið á hlutum til að finna fleiri aðgerðir.



Ef þú vilt teikna strik meðfram hlutum, Veldu **Pen**. Haltu pennanum niðri og dragðu hann meðfram jaðrinum á viðkomandi hlut.



Settu inn stærð á horni með því að bera gráðubogann við , strikaðu svo meðfram jaðrinum á gráðugboganum.



Farðu í tool **menu**, og **Close** til að fjarlægja stærðfræði hlutina af töflunni.

STÆRÐFRÆÐI VINNUTÆKI

Gerðu flöt og hring

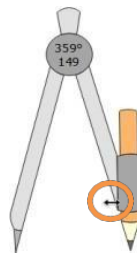
Þau stærðfræðitæki sem eru innbyggð í ActivInspire hugbúnaðinn gera þér keift að vera með lifandi kennslustundir og útskýra og kenna stærðfræði á áhrifaríkan hátt.

Til að nálgast stærðfræðihluta, veldu **Tools** táknið, eða farðu í **Tools**, og veldu **Maths Tools**. Veldu **ruler** eða **protractor**.

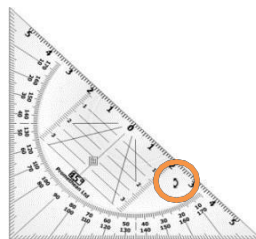


Tools táknið

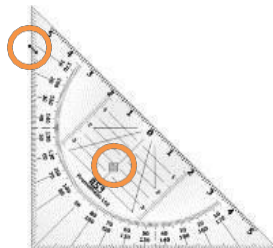
Til að hreyfa hringfarann eða gráðurmælinn um töfluna, hreyfðu X ikonann.



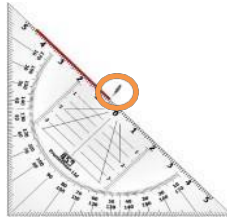
Finndu örvatáknið til að snúa



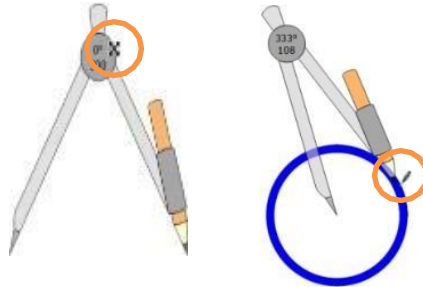
Breyttu stærðinni á hlutunum með því að fara í jaðarinn og draga til. Veldu litla **menu** ikonann á hlutnum fyrir fleiri aðgerðir.



Ef þú vilt teikna strik meðfram hlutum, Veldu **Pen** . Haltu pennanum niðri og dragðu hann meðfram jaðrinum á viðkomandi hlut.



Dragðu til pennaendann á hringfaranum til að ákveða radíusinn. Haltu pennaendanum niðri og hreyfðu hann í aðra hvora áttina til að teikna hring. Þú getu breytt lit á pennanum og breiddinni á strikinu.



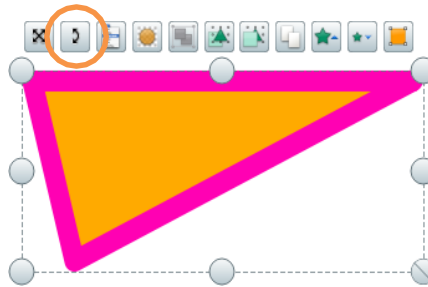
Veldu tools **menu**, og **Close** til að fjarlægja stærðfræðihlutina af töflunni.

STÆRÐFRÆÐI VINNUTÆKI

XY-ás vinnuumhverfi

Þú getur á auðveldan hátt gert flutning, snúning og speglun lifandi með því að nota **XY-ás** vinnuumhverfið í **ActivInspire**

Snúðu myndinni með því að velja hana og nota **Rotate Object** til að snúa henni um ákveðinn snúningspunkt



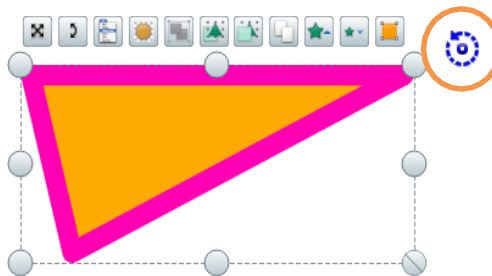
Þú notar XY-ás vinnuumhverfið til að færa snúningspunktinn. Þú notar **Tools** táknið, eða ferðu í **Tools - Maths Tools**, og velur **XY Origin**.



Tools táknið

Þú getur sett snúningspunktinn hvar sem er á töflusíðunni.

Þú getur snúið myndinni um nýja snúningspunkt með því að nota **Rotate Object**



Þú notar sömu aðferð og fyrr við að fjarlægja **XY-ás** valmyndina af töflunni.

STÆRÐFRÆÐI VINNUTÆKI

Teningakast

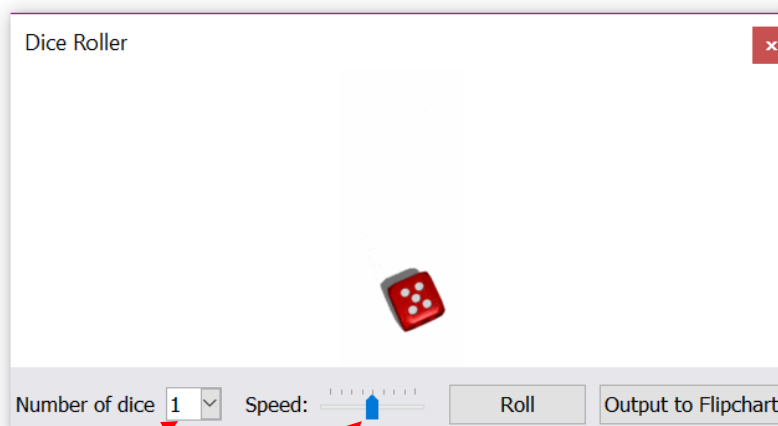
Í ActivInspire er innbyggt forrit til að kasta teningum. Það er tilvalinn möguleiki til að gera tilviljanaúrtak í bekknum.

Þú notar annað hvort **Tools** táknið eða ferð í **Tools - Maths Tools**, og velur **Dice Roller**.



Tools táknið

Þú getur staðsett **Dice Roller** gluggann að vild á töflunni eftir að hann birtist.



Veldu fjölda teninga. Þeir geta verið allt að 5. Þú ákveður hraðann á teningakastinu á sleðanum

Veldu **Roll** til að kasta teningunum.

Með því að smella á Output to Flipchart flyturðu summuna yfir í töfluna.

Þú smellir á **X** til að loka glugganum.

STÆRÐFRÆÐI VINNUTÆKI

Reiknivél

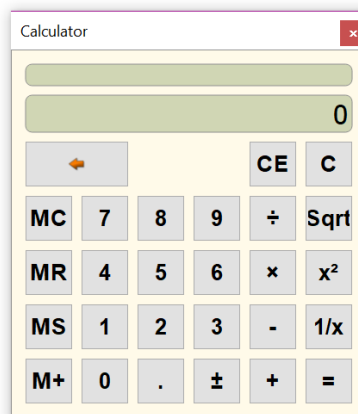
Það er innbyggð reiknivél í ActivInspire hugbúnaðinum sem gerir þér kleift að hafa kennslustundirna lifandi að sýna útreikninga á áhrifaríkan hátt í kennslunni.

Til að virkja reiknivélina, veldu **Tools** táknið, eða farðu í **Tools**, veldu **Maths Tools**. og **calculator**.



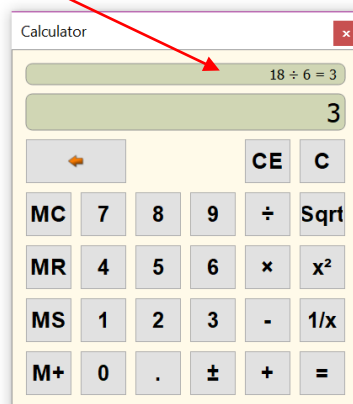
Tools táknið

Þú velur svo staðsetningu á reiknivélinni á töflunni.



Aðgerðin sem þú hefur slegið inn birtist í efsta glugganum á reiknivélinni.

Smelltu á aðgerðina og dragðu hana inn á töfluna. Þú getur svo unnið með textann að vild á töflunni.



$$18 \div 6 = 3$$

Þú smellir á **X** til að loka reiknivélinni.

KLUKKA OG TÍMAMÆLIR

Það er innbyggð klukka og tímamælir í **ActivInspire** hugbúnaðinum sem hægt er að nota bæði í kennslu og eins til að stjórna og tímamæla í tengslum við töfluforritið.

Veldu **Tools** táknið til að opna klukkuna, veldu svo **More Tools**, og **Clock**. Eða farðu í **Tools - More Tools**, og **Clock**.



Tools táknið

Þú getur valið um hefðbundna klukku, digital klukku, eða hvoru

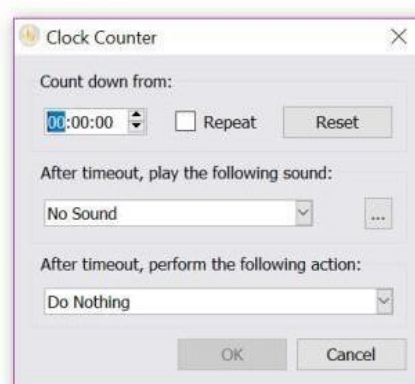
tveggja. Þú getur líka stækkað klukkuna eða minnkað

Veldu **Count Down** eða **Count Up** hnappinn til að fá upp tímamælinn.



Þú getur ákveðið tíma, sett inn hljóð við endapunkt, og jafnvel bætt við aðaerð. Þegar þú hefur ákveðið skilyrðin smellirðu á **OK**.

Til að stöðva tímamælingu smellirðu á **Pause** hnappinn og svo aftur til að halda áfram.

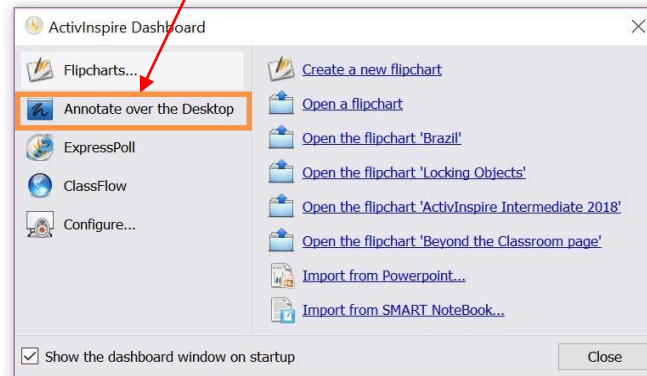


Þú smellir á **X** til að loka klukkunni eða tímamælinum.

ATHUGASEMDIR Á SKJÁINN

Með ActivInspire fylgir sérstakur hugbúnaður til að skrifa eða setja inn áherslur eða athugasemdir á skjáinn t.d. vefsíður eða annað efni sem er unnið með.

Þú hefur val um að opna **Desktop Annotate** bæði þegar þú ræsir ActivInspire og eins þegar þú ert að vinna með töflur.



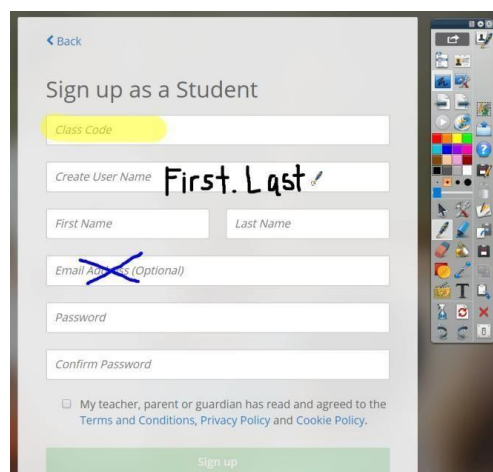
Þú getur líka opnað **Desktop Annotate** á tækjastikunni.



Desktop Annotate táknið

Þegar þú opnar Desktop Annotate þá hverfur ActivInspire þannig að aðal tækjastíkan og töflusíðu hlutinn og ruslafatan er einungis til staðar, þú getur fært til eða lokað **Resource Browser** og ruslafötunni. Hafðu aðaltækjastíkuna opna til að geta nálgast **Desktop Annotate** táknið og lokað athugasemda umhverfinu

Þú getur unnið með það sem er á skjánum bæði skrunað um síður í vafra eða unnið með önnur skjöl þó að **Desktop Annotate** sé virkt



Athugasemdir sem þú gerir í Desktop Annotate verða á sínum stað, en þú getur notað strokleðrið eða Clear til að fjarlægja þær.

Þú getur lokað Desktop Annotate með því að smella á táknið á aðal tækjastikunni.

AFRITA – FLYTJA OG LÍMA

Þú getur afritað og límt allar myndir og hluti með skipuninni **Drag a Copy** sem gefur marga möguleika á lifandi kennslu með töflunni.

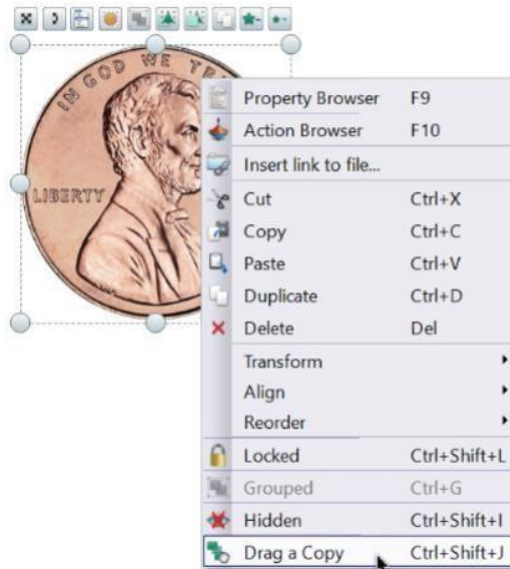
Þú getur notað **Drag a Copy**, bæði í sýningar (Presentation Mode) eða

hönnunar (Design Mode) ham. Þú hægri smellir á hlutiinn og velur **Drag a**

Copy af vallistanum.

Sjá nánar um Presentation og Design mode

<https://www.youtube.com/watch?v=8b1cxT7cN-o>



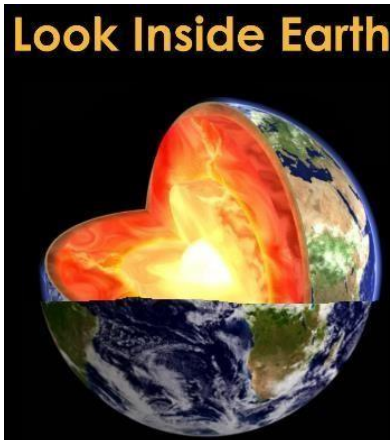
Til að sjá hvort flutningur hefur átt sér stað, ferðu í **Presentation Mode**. Þú sérð þá litla hönd með grænu + merki. Þegar þú dregur músarbendilinn yfir hlutinn þá hreyfist hann og nýr verður til með sama útliti.



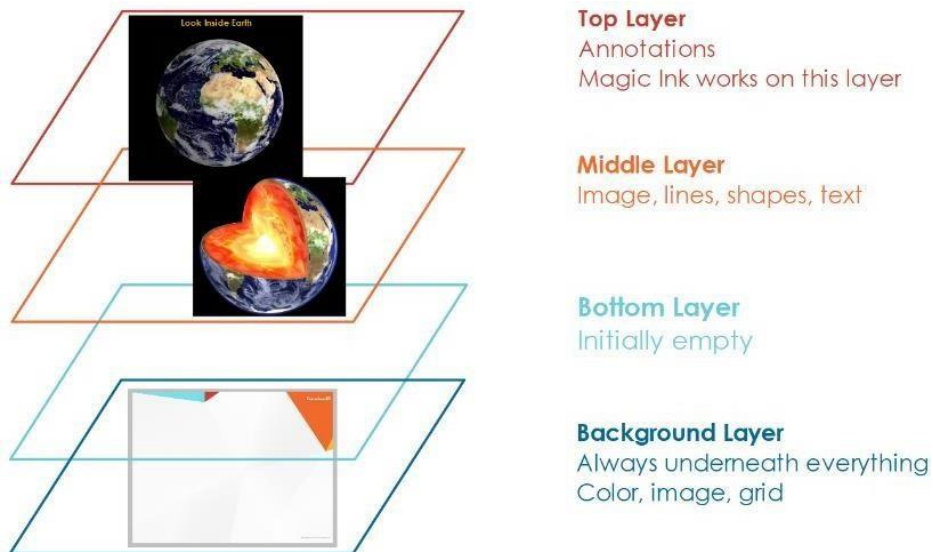
Til að hætta í **Drag a Copy**, Hægri smelltu á upprunahlutinn og veldu **Deselect**.

TÖFRABLEKIÐ

Magic Ink gerir þér kleift að kalla fram faldar myndir og getur gert kennslustundina meira spennandi.

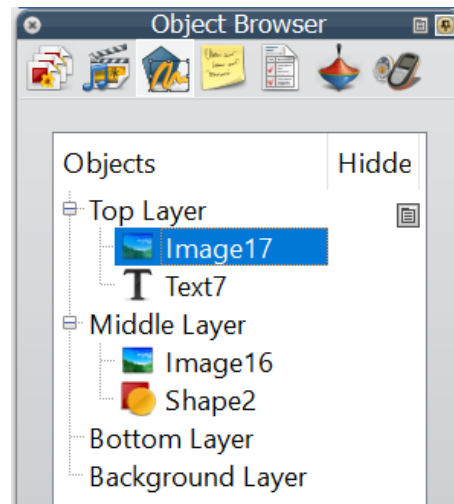


Magic Ink virkar vegna þess að **ActivInspire** töflurnar eru verða til í lögum (layers). Töfrablekið virkar einfaldlega eins og strokeður í efsta laginu þar sem þú gerir venjulega athugasemdir eða áherslur.



Ef þú vilt vinna með töfrablekið, ferðu í **Object Browser**. Þar geturðu séð og unnið með lög in í töflunni

Myndir eru venjuglega settar í miðjulagið. Settu myndina sem á að þurrka út í efsta lagið – þú getur dregið myndir og hluti milli laga



Nú getur þú unnið með **Magic Ink**, sem þú finnur undir **Tools** eða á tækjastikunni



Magic Ink táknið

TJALDIÐ (REVEALER TOOL)

Tjaldið sem er hluti af ActivInspire hugbúnaðinum er skemmtileg leið til að ná athygli nemenda og auðveld leið til að birta upplýsingar í kennslustundinni.

Til að nota **Tjaldið**, veldur **Tools** táknið af tækjastikunni, eða veldu **Tools**, og **Revealer**.



Tools táknið

Þú getur afhjúpað falda hluti með því að draga tjaldið niður, frá hægri, vinstri eða upp. Þú leitar að bendilnum til að draga.

Veldu **Revealer menu** til að ákveða staðsetningu á tjaldinu eða til að loka og vista.



Tornado in a Bottle



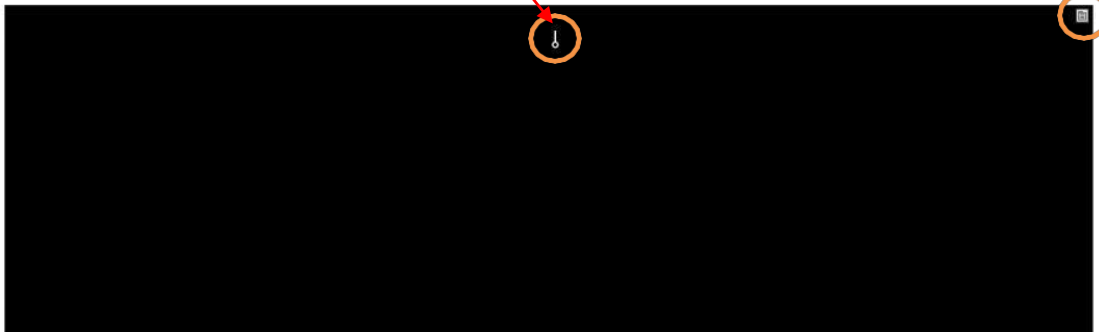
1. Fill your plastic bottle three quarters (3/4) full of water.

2.

3.

4.

5.



SPOTT “SPOTLIGHT TOOL”

Spottið sem er innbyggt hluti af ActivInspire hugbúnaðinum er frábært tæki til að ná athygli nemenda og til að leggja áherslu á upplýsingar eða námsefni.

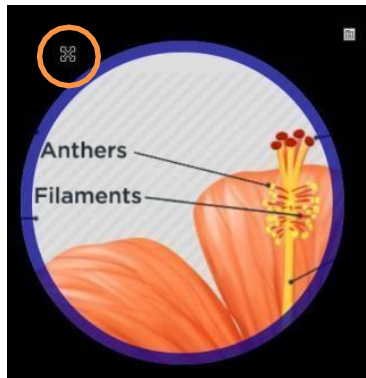
Til að opna spotlight veldu **Tools** táknið á tækjastikunni, eða farðu í **Tools**, og **Spotlight**.



Tools táknið

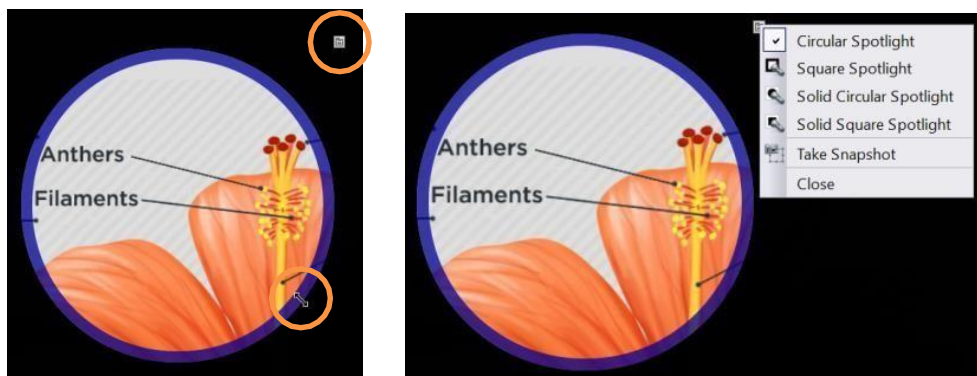
Þú getur valið um nokkrar aðgerðir.

Finndu **X-ið** til að færa spottið um falda svæðið.



Notaðu stærðartáknið í jaðrinum á spottinu til að ákveða stærð og lögun á spottaða svæðinu

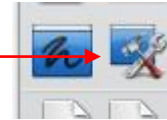
Farðu í **Spotlight menu** til að ákveða lögun eða til að taka mynd af spottaða svæðinu eða hlutum.



Farðu í **Spotlight menu** til að loka spottinu.

TÆKI TIL AÐ VINNA Á SKJÁBORDINU

Þú velur skjáborðstáknið af tækjastikunnu til að virkja Skjáborðsverkfærin í **ActivInspire**



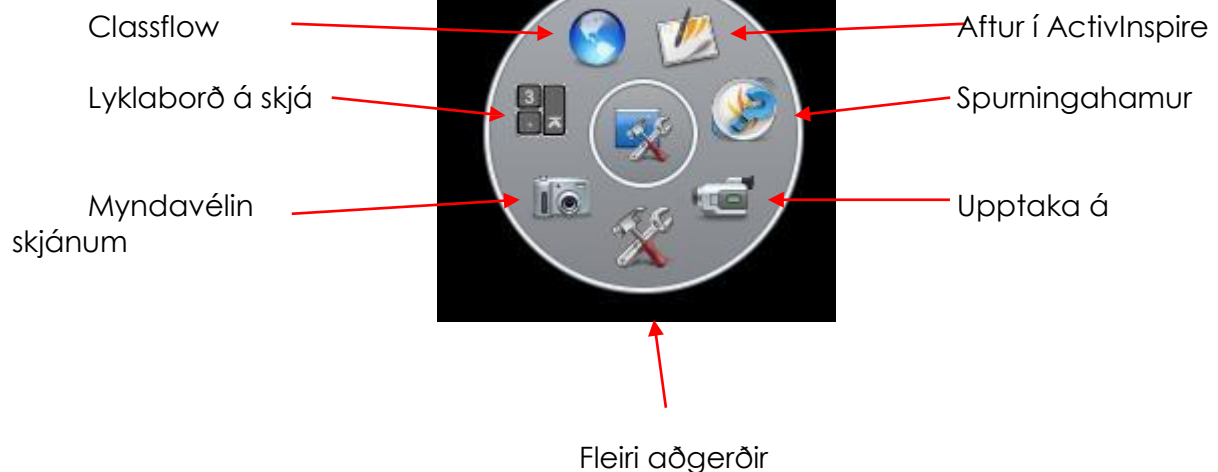
Þegar þú smellir á tákninu þá hverfur ActivInspire af skjánum og þetta tákn birtist einhvers staðar á skjánum.



Þegar þú smellir á tákninu birtist þessi hringur með mismundandi aðgerðarhnöppum sem við skulum líta nánar á



Aðgerðarhnappar:



Ef þú smellir á **Fleiri aðgerðir** þá færðu efitfarandi valmöguleika

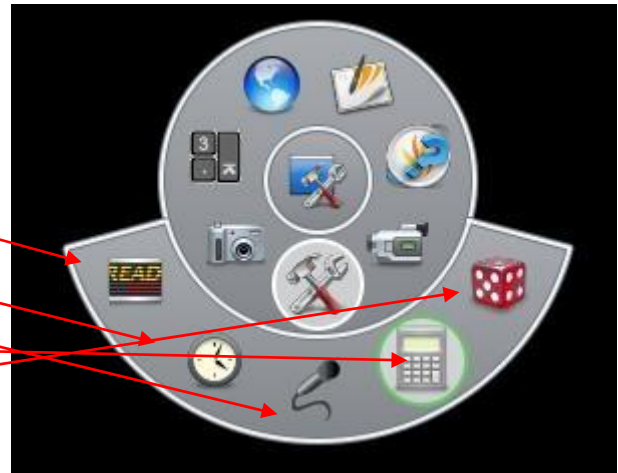
Banner

Klukka

Hljóðupptaka

Reiknivél

Teningakast



Með því að smella á **Myndavélina** þá færðu nokkra möguleika á því að nota hana á mismunandi vegu.

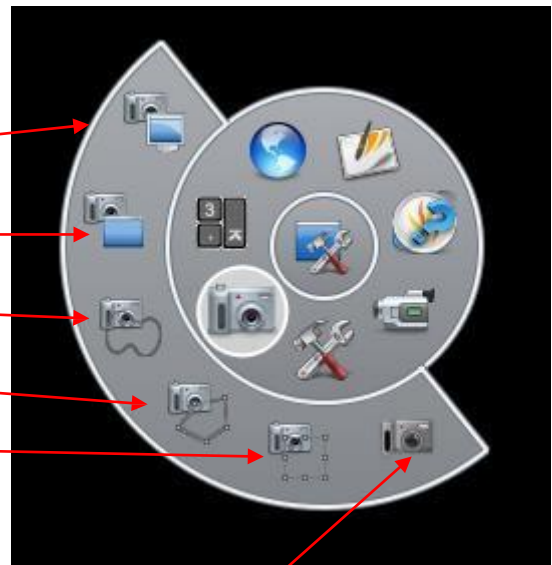
Mynd af öllum skjánum.

Mynd af ákveðnum glugga

Mynd af ákveðnu svæði

Frá einum stað til annars

Mynd af völdu svæði

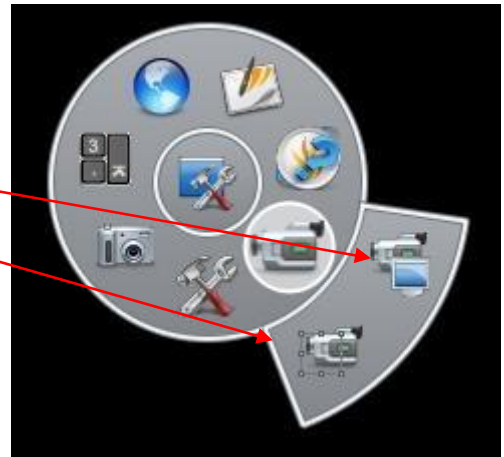


Ef þú ert með myndavél tengda við tölvuna notarðu þessa

Þú getur tekið upp myndskleið af skjánum með því að nota videovélina – annað hvort allan skjáinn eða hluta hans.

Þessi tekur myndskleið af öllum skjánum

Þessi tekur upp valið svæði af skjánum

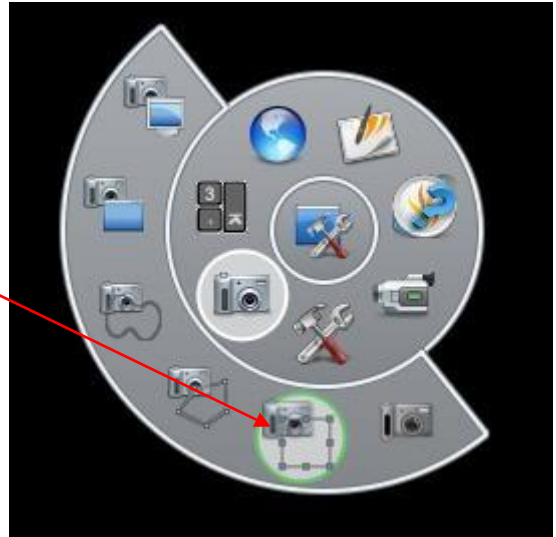


MYND AF VÖLDU SVÆÐI Á SKJÁNUM

Þegar þú notar myndavélina til að taka mynd af ákveðnum myndfleti á skjánum opnar þú fyrst Tæki til að vinna á skjá og opnar það forrit sem þú vilt taka mynd af

Veldu myndavél sem tekur mynd af svæði

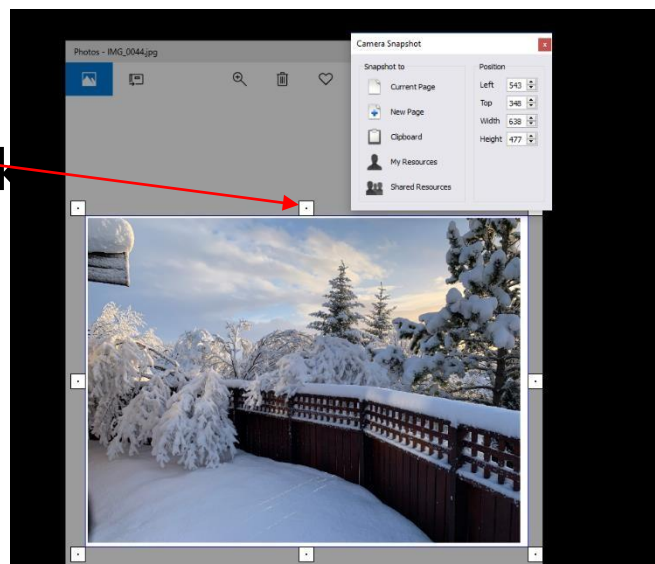
Þú getur líka teiknað upp svæði fríhendis ef þú vilt frekar fá óreglulegt myndsvæði



Ræstu forritið sem þú ætlar að nota og veldu svo ákveðið svæði til að mynda.

Smelltu og afmarkaðu svæðið sem þú vilt mynda.

**Þú getur notað punkta
fínstilla valið svæði**



Þú getur valið um nokkra möguleika til að geyma myndina

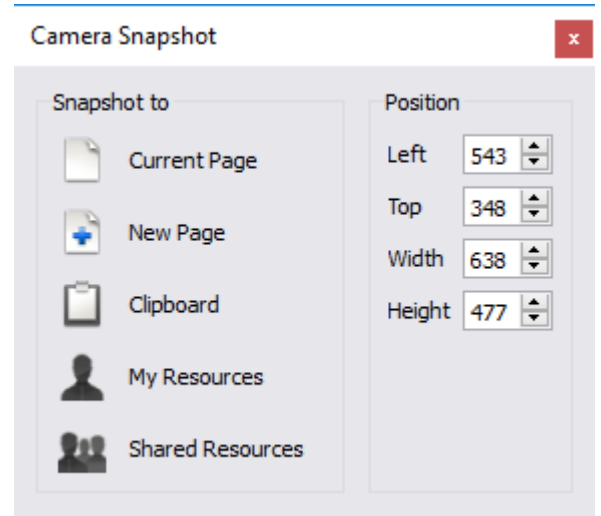
Að flytja hana í AcitvInspire þaðan sem þú komst í skjáborðsvinnslu

Að setja myndina í nýja síðu í AcitvInspire

Að flytja hana í klippiborðið og notað í Word, Powerpoint o.s.frv.

Setja hana á þitt fylgihlutasvæði

Setja hana á almenna fylgihlutasvæðið



Þegar þú hefur lokið við vinnu á skjáborðinu ferðu til baka með því að smella á til baka í AcitvInspire



Myndin birtist nú í töflunni hjá þér hafir þú valdið svo

Þú getur svo fært myndina til, stækkað eða smækkað að eigin ósk.

HJÁLP OG STUÐNINGUR

Veldu **Help** í vallistunum til að leita að ákveðnum **ActivInspire** atriðum. Farðu á heimasíðu [Promethean's website](#), til að athuga með uppfærslur

Til að fá stuðning frá Promethean, farðu á support.prometheanworld.com.



Til að fræðast meira um ActivInspire og aðrar lausnir frá Promethean:

- Fylgdu okkur á [@LearnPromethean](#)
- Fylgstu með á Youtube, [PrometheanVideo](#)
- [Sign up](#) Til að fylgjast með okkur
- Heimsæktu vefsíðuna okkar www.prometheanworld.com