



## راهنمای کاربری نرم افزار ActivInspire

### سیستم آموزشی پرومیتین



# آشنایی با برنامه

## ActivInspire(Studio) Ver. 1.4

پیش نیازهای استفاده از این مجموعه: آشنایی مقدماتی یا متوسطه با رایانه و سیستم عامل (Windows XP)، زبان انگلیسی مقدماتی در حد خواندن و فهمیدن اسامی و معنای آنها و خواندن پیام های برنامه.

نرم افزاری که در این راهنما بدان اشاره می گردد نسخه ۱.۴ ActivInspire است.

ترجمه و تهیه شده در واحد پرومیتین

بخش آموزش

تابستان ۱۳۸۹



۳	..... سیاحتی در برنامه ActivInspire Studio
۸	..... به برنامه ActivInspire خوش آمدید
۹	..... گشت و گذار در برنامه ActivInspire
۱۰	..... داشبورد
۱۱	..... پنجره اصلی ActivInspire
۱۲	..... جعبه ابزار اصلی Main ToolBox
۱۳	..... نسخه شخصی AI
۱۴	..... گزینه های جعبه ابزار
۱۵	..... جعبه ابزار اصلی
۱۶	..... تنظیمات
۱۷	..... مرورگرهای AI
۱۷	..... مرورگر چیست؟
۱۸	..... مرورگرها کدامند؟
۱۹	..... مشاهده یک برگه دان



- ۱۹ ..... مشاهده یک برگه در هر نوبت
- ۲۰ ..... مشاهده همزمان چندین صفحه
- ۲۱ ..... نمونه
- ۲۲ ..... به "جهان" پرومیتین خوش آمدید!
- ۲۲ ..... بزرگ و کوچک کردن 
- ۲۳ ..... جابجایی بر روی برگه
- ۲۴ ..... اداره چند برگه دان
- ۲۴ ..... مشارکت پای تخته
- ۲۵ ..... ارائه در پای تخته
- ۲۶ ..... توصیه هایی برای کار در وضعیت دوکاربر
- ۲۶ ..... دو قلم پویا بهتر از یکی است
- ۲۶ ..... تغییر نقش
- ۲۷ ..... پشتیبانی معلم
- ۲۷ ..... فضای کار جدید
- ۲۷ ..... ایجاد زوج همکار
- ۲۷ ..... ارائه مشترک
- ۲۷ ..... تشویق خلاقیت
- ۲۸ ..... نقش پذیری
- ۲۸ ..... درک نقطه نظرات دیگری



- ۲۸ ..... تشویق تفکر شفاف
- ۲۸ ..... شناسایی ابزارها
- ۳۲ ..... یک نرم افزار، دو کاربرد
- ۳۳ ..... درباره برگه‌دان ها
- ۳۴ ..... از پروفایل ها به نفع خود استفاده کنید
- ۳۴ ..... مرورگر صفحه
- ۳۴ ..... مثال
- ۳۵ ..... مرورگر منابع
- ۳۶ ..... مثال
- ۳۸ ..... مرورگر اشیاء
- ۳۹ ..... در باره لایه‌ها و پشته ها
- ۴۰ ..... مشاهده اشیاء
- ۴۰ ..... مثال
- ۴۲ ..... مثال
- ۴۴ ..... مثال
- ۴۶ ..... مثال
- ۴۸ ..... کار در پای تخته
- ۴۹ ..... مفهوم



- آموزش ..... ۴۹
- چه نیاز دارید ..... ۵۰
- چگونه کار می کند ..... ۵۱
- سینی ابزارهای مبتدی اضافی در AI ..... ۵۵**
- قوانین بکارگیری ..... ۵۵
- غیرفعال سازی وضعیت دوکاربر ..... ۵۷
- دلیل استفاده از وضعیت دو کاربر ..... ۵۷
- در باره پروفایل ها ..... ۵۹
- پروفایل چیست؟ ..... ۵۹
- چه پروفایل هایی در AI موجودند؟ ..... ۶۱
- بکارگیری لایه ها و پشته ها ..... ۶۳**
- اطلاعاتی بیشتر در باره لایه ها ..... ۶۳
- انتقال یک شیء به لایه دیگر ..... ۶۴
- نمایش ساختار لایه ها ..... ۶۸
- انتخاب ها ..... ۶۹
- ابزارهای اضافی ..... ۷۳
- دوربین ..... ۷۴
- استفاده از دوربین ..... ۷۵

## سیاحتی در برنامه

### ActivInspireStudio

آنچه در نخستین باری که برنامه AI را اجرا می‌کنید دیده می‌شود بستگی به این دارد که کدامیک از دو وضعیت اجرایی برنامه ActivInspire را انتخاب کرده اید Professional یا Personal.

تلاش می‌کنیم تا هر دو مورد را در زمان توضیح به شما نشان دهیم.

- داشبورد
- پنجره AI
- جعبه ابزار اصلی
- مرورگر AI
- مشاهده یک برگه دان
- مدیریت چند برگه دان
- طراحی بر روی کامپیوتر خودتان
- ارائه روی تخته
- مشارکت روی تخته
- ابزار پر مصرف



## به برنامه ActivInspire خوش آمدید

نرم افزار (ActivInspire) AI برنامه ای نوین و پیشرفته برای یاددهی و یادگیری کار با تخته های تعاملی شرکت پرومیتین است.

با AI شما قادر خواهید بود تا:

- مشابه با تخته های معمولی کار کنید، سرعت ارائه درس خود را بنا به دلخواه تغییر دهید و کلاسی آموزشی عملیاتی را اداره کنید.
- بنویسید و بکشید، سپس پاک کنید، درست همانطور که با تخته معمولی کار می کردید.
- صفحاتی را که درست می کنید در یک برگه دان (FlipChart) ذخیره کنید، در آینده آنها را برای کلاس های بعدی استفاده کنید. تصویر و فیلم و صدا به برگه دانهای درسی خود اضافه کنید.
- به سرعت برنامه های درسی خود را مرتب کنید به نحوی که با سرعت کلاسهایتان متناسب شود.
- متن را مستقیماً از برنامه های دیگر مانند یک واژه پرداز یا مرورگر اینترنت به برگه های خود اضافه کنید.
- این برنامه قادر است تا دستنویس شما (لاتین، عربی و بزودی فارسی) را به متن تایپی تبدیل کند.
- از ابزار سیستم پاسخگوی فراگیر (Learner Response Systems) استفاده کنید - برای فراگیران سوال مطرح کنید، یا برگه دانهای پرسش های تهیه شده از قبل را نمایش دهید. فراگیران می توانند با استفاده از ابزار ActiVote یا ActivExpression پاسخ های خود را ارسال نمایند. سپس معلم می تواند پاسخها را به شکل های مختلف (جدول عددی یا نمودار) نمایش دهد.
- از ابزارهای ساده استفاده کنید تا روند تفکر را مشابه سازی نمائید و مشارکت و توجه فراگیران را به خود جلب نمائید.





## گشت و گذار در برنامه ActivInspire


این راهنما برای کاربران برنامه های ActivInspire و ActivPrimary تهیه شده است. در این راهنما تلاش بر این بوده است که با ساده ترین روش ممکن خواننده با کلیات نرم افزار و نحوه کاربری آن آشنا شود. عناوین و توضیحات به نحوی مطرح می شوند که در ارجاعات بعدی بتوانند شما را به سرعت به موضوع مورد نظرتان رهنمون گردند. مطالعه این راهنما را به تمامی کاربران منظومه آموزشی جامع پرومیتین توصیه می کنیم.

حال شما را به گشت و گذاری در این دو برنامه ActivInspire و ActivPrimary دعوت می کنیم.

## داشبورد

پس از راه اندازی برنامه AI نخستین چیزی که مشاهده خواهید کرد پنجره معروف به داشبورد است. داشبورد شامل میانبرهایی به برگه دانهها و ابزارهای مفیدی است که در زمان صرفه جوئی می کنند. تا زمانی که پنجره داشبورد را نبندید همچنان باز خواهد ماند.



نکته:  اگر در پایین پنجره داشبورد و در مربعی که در آنجا قرار دارد کلیک کنید در نوبت بعدی که برنامه را راه اندازی می کنید این پنجره باز نخواهد شد.

## پنجره اصلی ActivInspire

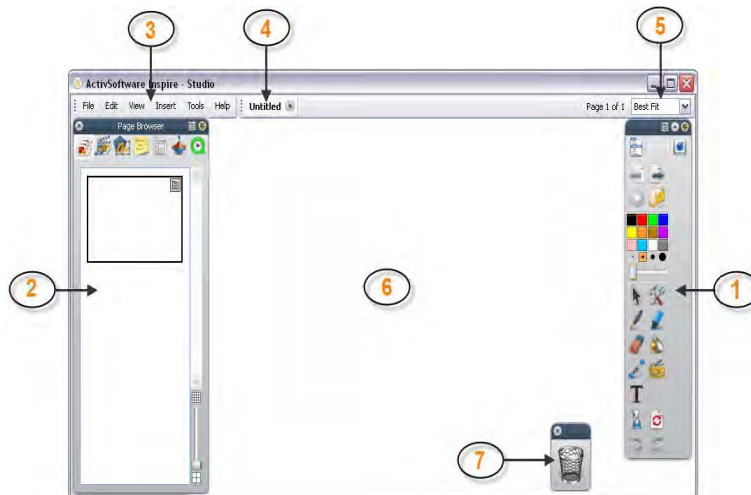
هنگامیکه برنامه ActivInspire راه اندازی می شود، پنجره ActivInspire در پشت پنجره داشبورد باز می شود.

شکل ظاهری این پنجره به چند چیز وابسته است:

- نوع تنظیمات انتخاب شده در زمان راه اندازی.
- استفاده از نسخه ActivInspireProfessional یا از نسخه Personal.
- و انتخاب گزینه خاص برای استفاده.

در این قسمت اجزاء اصلی پنجره AI را در نسخه های ActivInspireProfessional و ActivInspirePersonal معرفی می کنیم.

تصویر زیر نمائی از پنجره ActivInspireProfessional را نشان می دهد. اسامی اجزاء شماره زده شده در فهرست زیر آن دیده می شود.







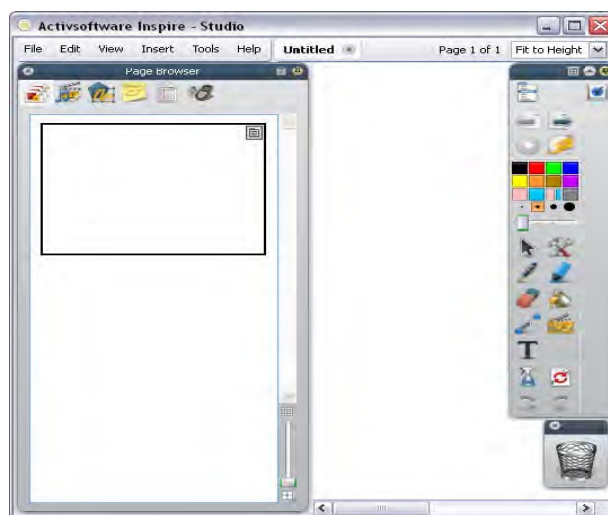
## جعبه ابزار اصلی Main ToolBox


- ۱- مرورگر
- ۲- سطر منوها
- ۳- نام برگه دان
- ۴- مشخصات اندازه تصویر
- ۵- صفحه برگه دان
- ۶- سطل باطله

## نسخه شخصی AI

تصویر زیر تصویر کوچک شده پنجره ActivInspirePersonal را نشان می دهد. نسخه AIP مجموعه کامل ابزارها و مرورگرهای نسخه ActivInspirePersonal را در اختیارتان قرار نمی دهد.

به عنوان نمونه، این نسخه ابزار شکل  را در اختیار قرار نمی دهد و همینطور مرورگر صفحات  را.



 **نکته:** به آیکان های کوچک در بالای مرورگرها، منوها و جعبه ابزارها نگاه کنید. اینها به شما امکان می دهند که به سرعت رفتار یک شیء را بسته به نیازتان تعیین کنید.



## گزینه های جعبه ابزار

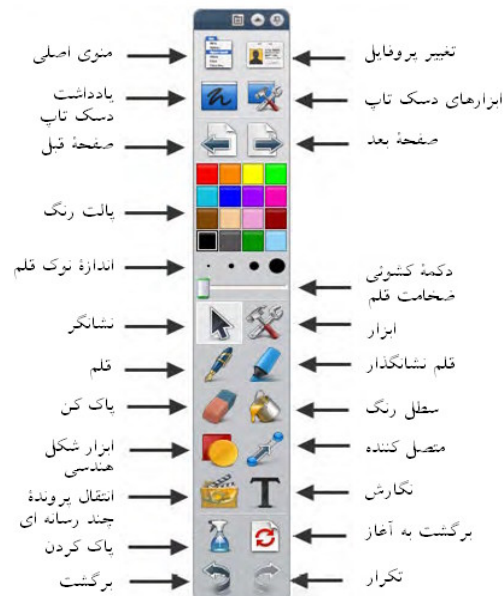
منوی جعبه ابزار را می‌توانید به دلخواه خود در هر جای صفحه قرار دهید، با کم و زیاد کردن ابزارهای آن، اندازه آن نیز تغییر می‌کند.

لوله کردن (Roll Up). یک کلید دو حالتی برای باز کردن و جمع کردن منوی جعبه ابزار تا فضای کمی را اشغال نماید.

ابزار سنجاق. کلیدی دو حالتی برای سنجاق کردن (ثابت کردن) یک منو در محل استقرار خود. سنجاق کردن مانع از این خواهد شد تا منو بطور خودکار پنهان شود، یا بطور تصادفی جابجا گردد.

## جعبه ابزار اصلی

جعبه ابزار اصلی در زمان راه اندازی برنامه AI روی نمایشگر ظاهر می شود. وقتی برای نخستین بار AI را راه می اندازید، جعبه ابزار حاوی مجموعه ای از پر مصرف ترین ابزارها است. این مجموعه از ابزارهای تنها بخشی از ابزارهایی است که در اختیار شما است. شما می توانید در منوی ابزارها (Tools) مجموعه مفصلی از ابزارها را پیدا کنید. در نوبت بعدی کار با برنامه AI، ابزارهای استفاده شده در نوبت قبلی در جعبه ابزار ظاهر می شوند.





## تنظیمات

شما می‌توانید ابزارهای استاندارد را نگاهدارید، ابزارها را حذف کنید، یا آنها را با دیگر ابزارها جایگزین کنید. شما می‌توانید تنظیمات خود را در پروفایلی جداگانه تعریف کنید و آنها را وقتی از انتخاب های خود راضی بودید، ذخیره نمایید.

شما می‌توانید به هر تعداد که خواستید پروفایل ذخیره کنید، و با استفاده از آیکان کلید پروفایل (Switch Profile)، به سرعت بین آنها جابجا شوید.

برای جزئیات بیشتر برای تنظیمات شخصی پروفایل به بخش "از پروفایلها به نفع خود استفاده کنید" مراجعه کنید.



## مرورگرهای AI

این بخش مرورگرهای AI را مورد بررسی قرار می‌دهد.

### مرورگر چیست؟

هر برگه‌دان می‌تواند تعداد زیادی برگه و اجزاء در اختیار شما قرار دهد، اجزائی که هر یک دارای مجموعه ای از خصصت‌ها و صفات خاص هستند.

AI کار با این خصصت‌ها و صفات را با فراهم آوردن یک مرورگر (Browser) اختصاصی برای هر کار ساده کرده است.

مرورگرها به شما امکان می‌دهند تا این اطلاعات را در یک نگاه ببینید:


- ببینید چه چیزهایی در برگه شما موجودند.
- ببینید چه چیزهای دیگری را می‌توانید به آن بیافزائید.
- چگونه کاری را انجام دهید.


از این مرورگرها استفاده کنید تا به سرعت برگه دانهای خود و دیگران را ویرایش کنید.  
هر مرورگر:


- به نحوی ساخت یافته که به شما اطلاعات دقیق در باره منطقه ای می‌دهد که مرور می‌کنید.
  - هر یک دارای یک منو و یا مجموعه ای از آیکن‌ها است تا به شما کمک کند با برگه دانتان به خوبی کار کنید.
- علاوه بر اینها شما قادر خواهید بود اندازه صفحه مرورگر خود را باریکتر یا پهن تر کنید و تعداد جزئیاتی را که نمایش می‌دهد بسته به نیازتان تغییر دهید.





## مرورگرها کدامند؟


مرورگر صفحه Page Browser 


مرورگر منابع Resource Browser 

مرورگر اشیاء Object Browser 

مرورگر یادداشت‌ها Notes Browser 

مرورگر صفات Property Browser 

مرورگر کنش‌ها (اعمال) Action Browser 

مرورگر رأی گیری Voting Browser 

## مشاهده یک برگه دان

هنگامیکه یک برگه دان را باز می‌کنید، مرورگر صفحه تصاویر کوچک شده ای از برگه های برگه دان را در اختیارتان قرار می‌دهد و منطقه کار در پنجره AI نخستین برگه از برگه دان را نمایش می‌دهد. ما در اینجا پنج راه ساده برای مشاهده یک برگه دان را برایتان توضیح می‌دهیم:

- مشاهده یک برگه در یک نوبت.
- مشاهده همزمان چندین برگه.
- افزایش و کاهش اندازه برگه.
- حرکت بر روی صفحه.

## مشاهده یک برگه در هر نوبت

دو راه برای مشاهده یک برگه در یک زمان وجود دارد:

- روی آیکان های "صفحه بعد" و "صفحه قبل" کلیک کنید.
- از منوی View، فرمان Next Page یا Previous Page را انتخاب کنید.

وقتی روی آیکان صفحه بعد کلیک می‌کنید بطور خودکار یک صفحه دیگر به انتهای برگه دان خود اضافه خواهید کرد.

برای ممانعت از ساخته شدن برگه های جدید خالی در انتهای برگه دان توصیه می‌کنیم در آخرین برگه خود عبارتی مانند "آخرین برگه" یا "پایان" را بنویسید.





## مشاهده همزمان چندین صفحه

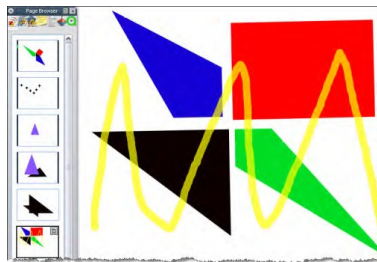
می توانید اندازه تصاویر کوچک شده در مرورگر صفحه را کوچک یا بزرگ کنید. هرچه این تصاویر بندانگشتی کوچکتر شوند تعداد برگه های قابل مشاهده بیشتر می شوند.

دو روش برای مشاهده چندین صفحه:

- لبه مرورگر صفحه را با نشانگر بکشید، یا از ستون کشویی واقع در پایین سمت راست مرورگر صفحه برای تغییر اندازه صفحه استفاده کنید.
- ستون کشویی واقع در قسمت بالا و گوشه راست مرورگر صفحه را گرفته و آنرا به بالا و پایین بکشید تا از محدوده مرورگر فراتر رفته و وارد منطقه صفحه اصلی برگه شود.

## نمونه

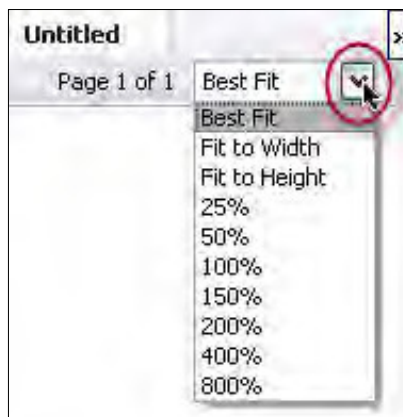
تصویر زیر تمامی برگه های یک برگه دان باز شده را به شکل بند انگشتی در مرورگر صفحه نشان می دهد. شما می توانید ببینید، هم در مرورگر و هم در صفحه اصلی، که صفحه ای که مشاهده می شود برگه آخر برگه دان است.



## زیاد و کم کردن اندازه صفحه

بطور پیش فرض برنامه AI طوری تنظیم شده که تمامی صفحه نمایشگر را اشغال کند. به اصطلاح به این می گویند بهترین نسبت (Best Fit). شما به سادگی می توانید این وضع را به کمک منوی بازشونده ای که در سمت راست و بالای صفحه قرار دارد، تغییر دهید.

ابتدا روی آن کلیک کنید و سپس اندازه دلخواهتان را انتخاب نمایید. اگر نتوانستید علامت فلش آن را ببینید روی آیکان >> کلیک کنید.





## به "جهان" پرومتین خوش آمدید!

اگر در تنظیم اندازه های صفحه اندازه ای کمتر از ۱۰۰٪ را انتخاب کنید، اندازه برگه‌دان بطور متناسب با پنجره ActivInspire تغییر اندازه می‌یابد. اینکار باعث باز شدن فضائی در اطراف برگه‌دان می‌شود که به "جهان" موسوم است. این فضا به منزله فضایی اضافی است که می‌توانید اشیاء و یا متن و دیگر چیزها را برای استفاده های بعدی در آن قرار دهید و استفاده نمائید. این فضا خارج از محدوده صفحه برگه‌دان است و هنگامیکه صفحه برگه‌دان را اندازه صفحه نمایشگر می‌کنید، از دیدرس بیننده خارج می‌شود. به عنوان مثال چیزهایی که نمی‌خواهید برای فراگیران قابل مشاهده باشد، یا مواردی که می‌خواهید در زمان خاصی طی تدریس آشکار شود.

### بزرگ و کوچک کردن

می‌توانید از ابزار بزرگ کردن صفحه برای بزرگ و کوچک کردن آنچه در برگه‌دان دیده می‌شود استفاده کنید. این ابزار در آنچه درون برگه‌دان موجود است تاثیری نمی‌گذارد و تنها باعث تغییر اندازه نمایشی برگه می‌شود.

#### بزرگ نمائی


۱. از منوی View فرمان Page Zoom را انتخاب کنید.
۲. روی صفحه کلیک کنید و کمی منتظر بمانید. بزرگنمائی آغاز می‌شود و تا زمانی که دکمه ماوس را رها، یا قلم را از تخته دور نکنید، عمل بزرگنمائی ادامه می‌یابد. ابزار بزرگنمائی درون جعبه ابزار تعبیه شده.

#### کوچکنمائی

پس از انتخاب کوچکنمائی (Page Zoom) اعمال زیر را انجام دهید:

۱. روی صفحه کلیک راست کنید.

۲. دکمه راست را فشرده و نگاهدارید.

 نکته: اگر در حالیکه فرمان Page Zoom انتخاب شده روی

صفحه برگه دوبار کلیک کنید، اندازه برگه متناسب با بهترین

مقیاس برای آن صفحه خواهد شد.

## جابجایی بر روی برگه

هنگامیکه یک برگه‌دان را به اندازه ای بزرگ کرده اید که برگه از صفحه نمایش بزرگتر شده باشد،

دیگر قادر به مشاهده تمامی محتویات برگه در یک نگاه نخواهید بود. در این وضعیت

می توانید به دو روش بر روی صفحه جابجا شوید:

۱- از کشویی های افقی یا عمودی برای جابجا کردن صفحه استفاده کنید.

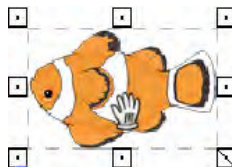
۲- از Page Zoom استفاده کنید. توجه نمائید که هنگامیکه این ابزار انتخاب شده است با

حرکت نشانگر روی صفحه یک دست کوچک مشاهده خواهد شد. اگر بر روی صفحه

کلیک کنید و بکشید، می توانید صفحه را جابجا کنید و بخش هائی را که خارج از دید قرار

دارند در معرض دید قرار دهید. توجه نمائید که این رفتار هنگامیکه کوچک نمائی می کنید

هم رخ می دهد.





## اداره چند برگه دان

هر زمان که یک برگه دان را باز می کنید یا یکی دیگر را می سازید، یک انگشتی (Tab) جدید برای آن برگه در سطر نام پرونده ها اضافه می شود. می توانید با تعداد بیشماری برگه دان در هر زمان کار کنید.

برای جابجا شدن از یک پرونده به پرونده دیگر کافی است روی نام آن در سطر اسامی برگه دان ها و روی نام آن کلیک کنید. پرونده مورد نظر فعال شده بر روی صفحه ظاهر می شود.

روی تغییر پروفایل کلیک کنید و پروفایل طراحی (Design Profile) را از فهرست بازشونده انتخاب نمایید.

همچنین، می توانید از مجموعه دلخواهتان از ابزارها و تنظیمات استفاده کنید، و مجموعه آنها را در یک پروفایل ذخیره نمایید.

برای کسب اطلاعات بیشتر در باره کار و ایجاد پروفایل به بخش "از پروفایل ها به نفع خود استفاده کنید" مراجعه نمایید.

## مشارکت پای تخته

راههای مختلفی برای تشویق فراگیران برای مشارکت پای تخته وجود دارد. اغلب اینکار به نوبت با قلم پویا (ActivPen) انجام می شود.

برنامه ActivInspire با فراهم آوردن قابلیت کار تعاملی دو نفر بطور همزمان بر روی یک برگه، مشارکت را یک قدم پیشتر می برد. به این روش کار "وضعیت دوکاربره" می گوئیم (Dual Users)، زیرا هر مشارکت کننده از قلم پویای خود و جعبه ابزار اختصاصی خود برای کار با تخته پویا استفاده می کند.

تنها معلم می تواند وضعیت دوکاربره را فعال سازد.





- راه اندازی وضعیت دوکاربره باعث فعال شدن دومین جعبه ابزار می‌شود، که حاوی زیرمجموعه ای از ابزار جعبه ابزار اصلی است.
- فردی که از ابزار دوگانه استفاده می‌کند تنها می‌تواند بر روی برگه‌دان فعال عمل کند.
- تنها کاربری که به جعبه ابزار اصلی دسترسی دارد به تمامی کنش های ActivInspire دسترسی خواهد داشت. یعنی جعبه ابزار دوتایی تحت فرمان کسی باقی می‌ماند که به جعبه ابزار اصلی دسترسی دارد.
- دسترسی به جعبه ابزار دومی از طریق جعبه ابزار اصلی در هر زمان ممکن است.

نکته: برای استفاده از وضعیت دوکاربر به نرم افزار ActivInspireProfessional احتیاج است.

## ارائه در پای تخته

- هنگامیکه در پای تخته قرار دارید، به دسترسی آسان به مجموعه ای از ابزارهای نمایش احتیاج دارید. بطور قطع تمایل دارید فضای بیشتر در اختیارتان باشد و خاطرتان جمع باشد. چند مورد را برایتان در زیر توضیح می‌دهیم:
۱. ابتدا باید وضعیت نمایش را به تمام صفحه تغییر دهید (Fullsreen -F5).
  ۲. منوها را پنهان سازید.
  ۳. جعبه ابزار را یا سنجاق (ثابت) کنید یا آنرا کوچک کنید.
  ۴. قبل از آغاز کار با تخته، ابزارهای مورد نیازتان را به جعبه ابزار منتقل کنید، مانند ابزارهای ریاضی، نور متمرکز (Spot Light)، دو کاربر همزمان، یا ابزار نمایش زمان (ساعت).
  ۵. ابزارهایی را که می‌دانید در زمان کار با تخته احتیاج ندارید از جعبه ابزار خارج کنید.
  ۶. عناصر تعاملی را فعال سازید، مانند کنش‌ها یا اتصالها.
  ۷. ابزارهای فعالیت ساز (action objects) را پنهان سازید.
  ۸. صفحه یا مرورگر منابع را باز کنید.
  ۹. سطل باطله را نمایان سازید.



با تنظیمهای مورد نظرتان آنقدر کار کنید تا مطابق نیازهایتان گردد، سپس آنرا در یک پروفایل ذخیره کنید.  
در هر نوبت بر روی آیکان (Switch Profile) کلیک کنید و پروفایل پای تخته را از فهرست کرکره ای انتخاب نمائید.

رجاع: برای کسب اطلاعات بیشتر درباره: ارائه در پای تخته، به بخش کار در پای تخته مراجعه کنید. در مورد ایجاد و کار با پروفایلها به بخش "از پروفایلها به نفع خود استفاده کنید" مراجعه نمائید.

## توصیه هایی برای کار در وضعیت دوکاربر

در ادامه چندین نکته کوچک برای ایجاد جرقه خلاقیت در زمان کار در وضعیت دوکاربر مطرح می شوند.

## دو قلم پویا بهتر از یکی است

فراگیران را تشویق کنید تا با یکدیگر برای دستیابی به یک هدف همکاری کنند. مطمئن شوید که فراگیران بطور دائم مشغول ارتباط و مراوده با یکدیگر هستند. چنین کاری را با حل یک معما بر روی تخته و یا رأی گیری در باره سوالی که روی تخته نوشته شده، به انجام رسانید.

## تغییر نقش

نقشهای فراگیران را در میانه راه جابجا کنید تا در راهی که با آن آشنا نیستند سردرگم نشوند.

## پشتیبانی معلم

معلم می‌تواند کنترل جعبه ابزار اصلی را در اختیار بگیرد و به فراگیرانی که پای تخته آمده‌اند راهنمایی‌های لازم را بدهد تا اعتماد به نفس وی تقویت شود.

## فضای کار جدید

وضعیت دوکاربر فضای کار جدیدی بوجود می‌آورد که در آن دو فراگیر، با هم یا به تنهایی، کار می‌کنند، که باعث می‌شود تخته پویا به تنهایی فضای جدیدی را ایجاد نماید.

## ایجاد زوج همکار

یک فراگیر قوی را با یک فراگیر ضعیف زوج کنید. فراگیر قوی به فراگیر ضعیف درس می‌دهد. فراگیر ضعیف باعث تقویت دانش فراگیر قوی تر خواهد شد.

## ارائه مشترک

فراگیران را تشویق کنید تا نمایش‌های خود را دونفری بوجود آورند، تا بتوانند در مورد اینکه کدامیک چه نقشی را به عهده بگیرند و چگونه در پای تخته کار کنند، با یکدیگر تبادل نظر کنند.

## تشویق خلاقیت

دوگروه می‌توانند نظرات خود را همزمان روی تخته بنویسند. مشاهده کارهای گروه دیگر به خلاقیت آنها کمک خواهد کرد.



## نقش پذیری

به فراگیران نقش هایی بدهید که در پای تخته ایفا کنند تا نتیجه کارگروهی را دریابند. به عنوان نمونه یک فرد مسئول متن و دیگری مسئول تصاویر باشد.

## درک نقطه نظرات دیگری

دو نقطه نظر متفاوت را می توان بطور همزمان پای تخته نمایش و مورد بررسی قرار داد. فراگیران با دقت در مورد هر مورد و بررسی این دو نظر متفاوت می توانند تشخیص دهند که نظرات در چه مواردی نزدیک یا دور می شوند.

## تشویق تفکر شفاف

معلم در کلاس دستورالعملی را برای دو فراگیر می خواند و از آنها می خواهد که همزمان آن دستورات را انجام دهند تا روشن شود که آیا هر دو فراگیر دستورات را یکسان متوجه شده اند.

برای اطلاعات بیشتر به بخش "کار در وضعیت دونفره" مراجعه کنید.


## شناسایی ابزارها

نرم افزار ActivInspire دربردارنده ابزارهای بسیاری است که به شما کمک می نماید دروسی جذاب برای جلب توجه مخاطبین خود هنگامیکه پای تخته مشغول کار هستید در اختیار بگیرید. جعبه ابزار اصلی (Main ToolBox) حاوی مرسوم ترین ابزارها است و مابقی ابزارها را می توانید از درون منوی ابزار پیدا کنید.


در اینجا تعدادی از ابزارهای جذاب را به شما معرفی می‌نمائیم.

- ضبط صوت (Sound Recorder). این ابزار به شما کمک می‌کند صدا را در یک پرونده ذخیره کنید و آنرا در برگه دانتان مورد استفاده قرار دهید. به عنوان مثال، می‌توانید پرونده های صوتی تولید و آنها را به واژه‌ها متصل کنید، تا به فراگیران در تلفظ صحیح واژه کمک نمائید، یا صداهایی را همزمان با کار با تخته توسط ضبط صفحه (Screen Recorder) ضبط نمائید.


#### Tools > More Tools > Sound Recorder

- ضبط صفحه (Screen Recorder) . این ابزار امکان می‌دهد تا هرآنچه روی تخته رخ می‌دهد را در یک پرونده ویدئویی ضبط کنید (با فرمت AVI)، که می‌توانید آنرا به برگه‌دان خود منتقل کنید، یا در یکی از پوشه های "منابع" برای استفاده های آتی ذخیره نمائید و در زمان مورد نیاز از آن استفاده نمائید.


#### Tools > More Tools > Screen Recorder > Full Screen Recorder / Area Screen Recorder

- نوارگردان (Tickertape) . ابزاری نمایشی است که به شما امکان می‌دهد پیامی را در هر جای تخته در زمان فعالیت بطور دائم نشان دهد. می‌توانید آنرا در هر زمان متوقف یا راه اندازی نمائید.

#### Tools > More Tools > Ticker Tape

- ساعت (Clock) . ساعتی برای استفاده در سر کلاس، به عنوان مثال برای تعلیم زمان به فراگیران و یا برای نشان دادن زمان باقی مانده از کل زمان انجام یک تکلیف، مانند برگزاری یک آزمون در مدت زمانی خاص.

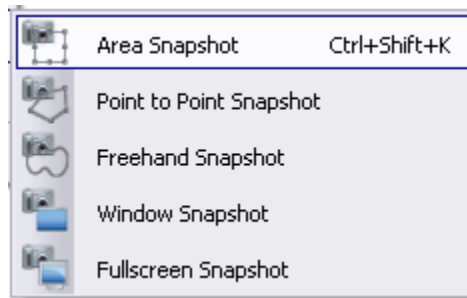
#### Tools > More Tools > Clock

- دوربین (Camera) . این ابزار امکان می‌دهد تا یک عکس فوری از هرچه روی صفحه دیده می‌شود بگیرید و آنرا روی برگه خود قرار دهید، یا به حافظه سیستم عامل (Clipboard) ببرید، یا آنرا به پوشه منابع خود منتقل سازید. مجموعه ای از انتخاب‌ها به



شما این امکان را می‌دهد که اندازه و شکل عکس برداشته شده خود را با نیازهایتان منطبق نمائید. برای عکس برداری با دوربین پنج وضعیت مختلف پیش بینی شده که در ادامه به آن خواهیم پرداخت.

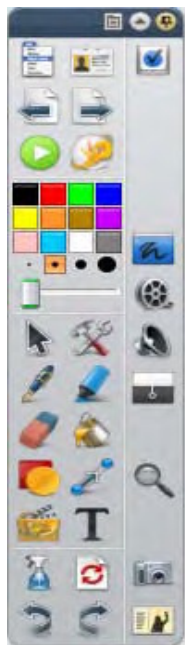
Tools > More Tools > Camera > . . .



- باز کردن یک برگه‌دان (Open . . .) . میانبری برای فرمان باز کردن پرونده که پنجرهٔ محاوره ای را باز می‌کند، که از طریق آن می‌توانید برگه‌دان مورد نظرتان را جستجو و آنرا باز نمائید.
  - آشکارساز (Revealer). ابزاری جالب برای پنهان کردن و آشکار ساختن مناطقی از صفحهٔ برگه‌دان! برای ایجاد هیجان در کلاس و حدس زدن آنچه در پشت آن پنهان است و برگرداندن توجهات دور افتاده از درس و همینطور تولید انواع بازیها.
  - مشترک پای تخته. این ابزار جعبه ابزار دومی را در اختیار می‌گذارد که می‌تواند مورد استفادهٔ نفر دوم (فراگیر) قرار گیرد تا با آن بنویسد، نقاشی کند، رنگها را عوض کند و با اشیاء روی صفحه کار کند.
- ابزارها تنظیمات خود را حفظ می‌کنند. هنگامیکه ابزار خود را عوض می‌کنید، آن ابزار آخرین تنظیم مربوط به خود را به یاد دارد. به عنوان مثال قلم و علامتگذار رنگ و ضخامت خود را حفظ می‌کنند.

## ابزارهایی که بیشتر مواقع استفاده می شوند

در حالیکه مشغول کار با برنامه ActivInspire هستید، باریکه سمت راست جعبه ابزار اصلی بتدریج پر می شود. ActivInspire بطور خودکار ابزارهایی را که بیشتر بکار می برید را در این مکان قرار می دهد، تا دسترسی به آنها برایتان آسان باشد. در این تصویر آخرین ابزارهای مورد استفاده را در جعبه ابزار اصلی می بینید.





## یک نرم افزار، دو کاربرد


در نسخه های قدیمی نرم افزار پرومیتین کاربر می بایستی بین دو نرم افزار یکی را انتخاب کند، یا Activstudio یا Activprimary. خبر خوب اینکه در نرم افزار ActivInspire این دو یکپارچه شده اند.

برای تسریع کار با نرم افزار ActivInspire ظاهر مورد نظران را در زمان اولین راه اندازی برنامه انتخاب کنید. برنامه ActivInspire ابزارها و شکل صفحه را منطبق با سلیقه شما نشان خواهد داد. هرچه را انتخاب کنید از منافع ویژگی های قدرتمند ActivInspire بهره مند خواهید شد. انتخاب های شما به قرار زیرند:

Promethean Activstudio  
Promethean Activprimary

Other Applications, such as Powerpoint®

هنگامیکه کار خود را شروع کردید می توانید بیش از این برنامه خود را به سلیقه خود تنظیم کنید، سپس تمامی تنظیم های خود را در پرونده ای به نام پروفایل برای استفاده های بعدی ذخیره کنید. برای اطلاعات بیشتر به بخش "از پروفایل ها به نفع خود استفاده کنید" رجوع کنید.

 نکته: در این راهنمای کمکی توجه ما نشان دادن نحوه کار با ActivInspirePrimary و ActivInspireStudio است.




## درباره برگه‌دان ها

یک برگه‌دان فضائی مستطیل شکل درون پنجره ActivInspire است، جائیکه دروس خود را طراحی خواهید کرد.

چند نکته در باره برگه دان:

- هنگامیکه برنامه ActivInspire را اجرا می‌کنید، یک برگه‌دان خالی باز می‌شود، آماده برای ورود داده توسط شما.
- برگه دانها می‌توانند مجموعه بزرگی از اشیاء را دربرگیرند، شکل‌ها و ویژگی‌های تعاملی، شامل صوت، تصاویر متحرک و کنش‌ها (Actions).
- می‌توانید با هر تعداد برگه‌دان که می‌خواهید بطور همزمان کار کنید.
- هر برگه دانی در بخش خود باز می‌شود و انگشتی بالای (Tab) صفحه ActivInspire نام آنرا نشان می‌دهد. با استفاده از این انگشتی‌های کوچک می‌توانید به سرعت مابین این برگه‌دانها حرکت کنید.
- در هر برگه‌دان می‌توانید به هر اندازه مایل باشید برگه نگهداری کنید.
- حتی می‌توانید از یادداشت‌های خود بر روی دسک تاپ هم برگه‌دان بسازید و ذخیره کنید، یا از تصویری که از دسک تاپ گرفته‌اید و رویش یادداشت گذاشته‌اید.
- برگه‌دانهایی که توسط ActivInspire تولید می‌شوند دارای شناسه flipchart هستند.
- می‌توانید تمامی برگه‌دانهایی را که با نسخه‌های قدیمی نرم افزار پرومیتین تولید کرده‌اید را به فورمت جدید تبدیل نمائید.

 نکته: می‌توانید برگه‌دانهایی را که با Activprimary یا Activstudio درست شده را در ActivInspire باز کنید. وقتی این برگه‌دانها را در ActivInspire ذخیره کردید، دیگر نمی‌توانید آنها را در Activprimary یا Activstudio باز کنید.



## از پروفایل‌ها به نفع خود استفاده کنید


برنامه ActivInspire مجموعه‌ای از منوهای پیش فرضی را در خود دارد که به خوبی درباره‌شان فکر شده تا هر بار که با یک برگه‌دان کار می‌کنید، تنظیم‌ها و رفتارهایی که به شما نتایج روشنی عرضه می‌دارند را در اختیارتان قرار دهند. با این وجود، آنچه بدست می‌آورید ممکن است دقیقاً همان چیزی نباشد که مایلید. اگر با برنامه‌های دیگر کار کرده باشید، ممکن است با تغییر تنظیمات و انتخاب‌هایی که متناسب با نیازهای شما هستند آشنا باشید. ما در پرومیتین به این نوع انتخاب‌ها و تنظیم‌ها نام "پروفایل" داده ایم.

### مرورگر صفحه

این مرورگر به شما کمک می‌کند تا به سرعت ساختار برگه‌دان خود را طراحی نمایید.  
از مرورگر صفحه استفاده کنید تا:

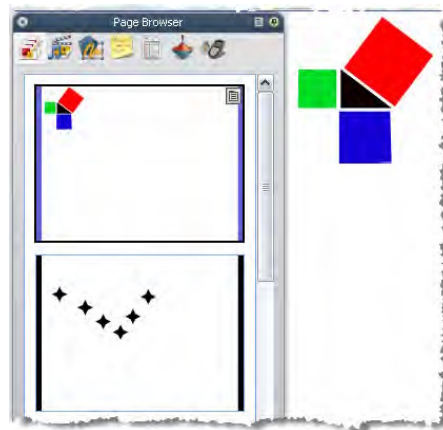
- یک برگه‌دان کامل را به شکل "بندانگشتی" (Thumbnails) مشاهده کنید.
- بین برگه‌های برگه‌دان حرکت کنید.
- پس زمینه و شبکه خط کشی برای صفحات خود تنظیم کنید.
- صفحات برگه‌دان را با استفاده از روش ساده کشیدن و انداختن مرتب سازی کنید، علاوه بر قابلیت استفاده از فرمان‌های کپی و چسباندن و حذف کردن و تکثیر کردن.

### مثال

تصویری که می‌بینید برگه دانی را نشان می‌دهد که شامل چندین صفحه است. مرورگر صفحه باز است و تصاویر بندانگشتی از دو برگه اول را نشان می‌دهد. آیکان  در قسمت بندانگشتی برگه نخست

نشان می‌دهد که این برگه فعال است. یعنی می‌توانید چیزی یا محدوده‌ای را در این صفحه انتخاب کنید و با آن کار کنید.

برای نشان دادن برگه دیگر، روی تصویر بندانگشتی آن کلیک کنید.



## مرورگر منابع

این مرورگر به شما کمک می‌نماید تا با سرعت از منابع تدارک دیده شده در ActivInspire برای غنا بخشیدن به طراحی برگه دانه‌های خود بهره برداری نمایید. کتابخانه منابع (Resource Library) حاوی مجموعه بزرگی از بازیها و کنش‌ها، یادداشت‌ها، ارزیابی‌ها، پس زمینه‌ها، نقشه‌های مفهومی، تصاویر، شکل‌ها، صداها و دیگر موارد است که فهرست بلند بالائی را می‌سازد. شما براحتی می‌توانید با افزودن داده‌های موجود در منابع شخصی خود یا دیگران و یا بسته‌های موجود در وب سایت سیاره پرومیتین ([www.prometheanplanet.com](http://www.prometheanplanet.com))، یا دیگر همکاران ما، منابع این کتابخانه غنا بخشید.



از مرورگر منابع استفاده نمائید تا:

- با سرعت تمامی منابع موجود در یک پوشه را ورق بزنید و ببینید، به عنوان مثال در پوشه My Resources، یا در پوشه Shared Resources یا هر محل دیگری در کامپیوتر خود یا شبکه محلی یا اینترنت.
- نمایش تصاویر "بند انگشتی" و اسامی پرونده های یک منبع انتخابی در مرورگر.
- کشیدن و انداختن منابعی همانند قالب بندی صفحات، صفحات عملیاتی و صفحات سوالات از مرورگر به داخل برگه دان.
- کشیدن و انداختن تولیدات خود از یک صفحه برگه دان به پوشه ای در کتابخانه منابع.
- وضعیت شفافیت یک منبع را در برگه دانتان تنظیم نمائید.
- از ابزار مهرزن (Rubberstamp) برای تولید چندین کپی از یک منبع در برگه دانتان استفاده کنید.

## مثال

در پیش فرض، مرورگر منابع پوشه Shared Resources را باز می کند. تمامی منابع موجود و همراه با برنامه ActivInspire در این مکان با اسامی مناسب طبقه بندی و مرتب سازی شده اند. تصویری که می بینید برخی از منابع موجود در پوشه Shared Resources را نشان می دهد. روی آیکان های بالای مرورگر کلیک کنید تا منابع زیر را مشاهده نمائید:

- My Resources
- Shared Resources
- Another resource folder
- Another folder on your computer
- Promethean Planet



در قسمت بالای مرورگر پوشه فعال را مشاهده می‌کنید. منوی بازشونده آن به شما امکان می‌دهد تا بسته‌های حاوی منابع را وارد و خارج کنید.




از این مکان می‌توانید:

- اندازه و قالب بندی بندانگشتی های منابع را تغییر دهید.
- منابعی را از کتابخانه منابع به برگه‌دان خود اضافه کنید.
- منابعی را از کتابخانه منابع حذف کنید.

محدوده مابین دو بخش تعداد مواردی که در پوشه انتخاب شده قرار دارند را نشان می‌دهند. همچنین دو ابزار مفید برای کپی کردن و تغییر دادن منابع در خود دارند:

تغییر وضعیت شفافیت (Toggle Transparency)  به شما امکان می‌دهد تا رنگ زمینه تصویری را که به برگه خود منتقل می‌نمائید شفاف سازد.

مهرزن (Rubberstamp)  به شما امکان می‌دهد تا به سرعت چندین نسخه از یک منبع را به برگه‌دان خود اضافه کنید.



## مرورگر اشیاء

در اینجا اشیاء و مرورگر اشیاء معرفی می‌شوند.

در برنامه **ActivInspire**، هر چیز که به برگه‌دان وارد می‌شود نوعی از انواع شیء تلقی می‌گردد. به عنوان مثال اگر چیزی با قلم بنویسید، یا شکلی رسم کنید، تصویری به برگه‌دان بیافزاید، یا یک اتصال به یک پرونده صدا برقرار سازید، هریک از این موارد یک شیء تلقی می‌شوند. مرورگر شیء به شما کمک می‌کند تا تعداد و نوع اشیاء برگه دانتان را ردیابی کنید و به سرعت اشیائی را که شخص دیگری در برگه‌دان خود قرار داده شناسایی کنید و با آنها کار کنید.

## در باره لایه‌ها و پشته‌ها

مرورگر اشیاء جزئیاتی در باره اشیاء در برگه فعال نمایش می‌دهد. اگر چه صفحات مسطح هستند، اما هر برگه‌دان دارای چهار لایه مجزا از هم است. این لایه‌ها همانند چهار لایه کاملاً شفاف روی یکدیگر قرار می‌گیرند و هریک اشیاء خاصی را قبول می‌کنند مگر اینکه یک شیء را عمداً از یک لایه به لایه دیگر منتقل سازید. درون یک لایه، می‌توانید اشیاء را در روی هم قرار دهید (پشته کنید Stack). بطور پیش فرض:

نام لایه	محتویات لایه
Top	یادداشت‌ها: هرآنچه با قلم  بنویسید یا بکشید، یا با قلم علامتگذاری  با رنگ علامتگذاری کنید، یا با جوهر جادویی بنویسید  از جنس یادداشت تلقی می‌شود.
Middle	تصاویر، شکل‌ها و متن‌ها
Bottom	هرچه که با ابزار اتصال دهنده رسم شود، اما اشیاء دیگر را هم می‌توانید بکشید و در این لایه قرار دهید.
Back Ground	پس زمینه‌ها، خط‌کشی‌ها و رنگ برگه

با انتخاب اشیاء فهرست شده در مرورگر اشیاء شما قادر خواهید بود آنها را مابین سه لایه نخست در این مرورگر بکشید و بیاندازید، بجز لایه پس زمینه. این کار لایه بندی آنها را در صفحات برگه‌دان تغییر خواهد داد. لایه‌های کاملاً مجزا از یکدیگرند. به بیان دیگر، شما قادرید پس زمینه را بدون اثر گذاری بر یادداشت‌ها و یا تصاویر تعویض کنید. یا قادر خواهید بود روی تصاویر یا پس زمینه خود یادداشت بگذارید بدون اینکه روی دیگر لایه‌ها تأثیر بگذارد.

برای اطلاعات بیشتر به بخش "کاربرد لایه‌ها و پشته‌ها" مراجعه کنید.



## مشاهدهٔ اشیاء

از مرورگر اشیاء برای دیدن فوری این موارد استفاده کنید:

- نمایش ترتیب قرار گرفتن اشیاء و اینکه کدام در لایهٔ بالایی، یا میانی و پائینی یک صفحه قرار دارد.
- چه اشیائی با یکدیگر گروه شده اند. این به شما امکان می‌دهد تا با تمامی آنها در یک لحظه کار کنید.
- آیا یک شیء پنهان در یک صفحه قرار دارد؟
- آیا در یک صفحه یک شیء قفل شده قرار دارد که نمی‌توان آنرا حرکت داد؟
- کار با اشیاء

از مرورگر اشیاء استفاده کنید تا:

- اشیاء را از یک لایه به لایهٔ دیگر بکشید و ببینید.
- اشیاء را گروه کنید، از آنها پشته بسازید یا ترتیبشان را تغییر دهید.
- اشیاء را آشکار یا پنهان سازید.
- اشیاءمنتخب را قفل کنید یا قفل آنها را بردارید، به عنوان مثال، اگر بنا دارید برای فراگیران فعالیتی ترتیب دهید که تنها اشیاءخاصی را بتوان جابجا کرد در حالیکه دیگران باید در سر جای خود باقی بمانند.

## مثال

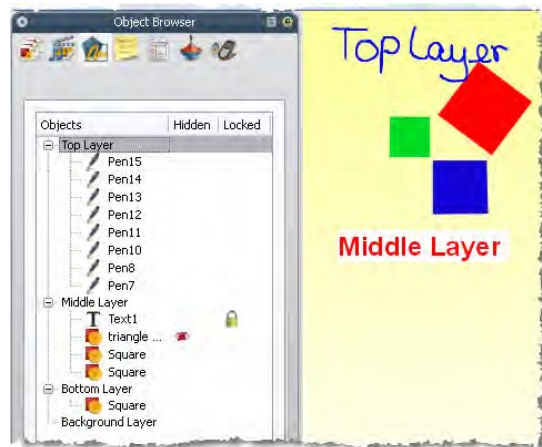
تصویر سمت راست جزئیاتی را در بارهٔ اشیائی نشان می‌دهد که درون برگهٔ فعال قرار دارد. می‌توانید در این مرورگر ببینید که اشیاء بدین شکل شناسایی شده اند:

- آیکان ابزارهایی که آنها را ساخته اند.
- نام آنها



مرورگر بوضوح نشان می‌دهد کدام شیء در کدام لایه قرار دارد:

- هشت شیء در لایه بالائی قرار دارند. اینها یادداشتهایی هستند که با قلم نوشته شده‌اند.
- چهار شیء در لایه میانی قرار دارد: متن رنگی که توسط ابزار نگارش نوشته شده.
- به علامت قفلی توجه کنید که در جوار شیء متن در مرورگر قرار دارد. این قفل کلیدی برای تغییر دادن وضعیت قفل شیء از بسته به باز است.
- مثلث و مربع‌ها توسط ابزار شکل (Shape) بطور پیش فرض در لایه میانی قرار داده شده. به شکل کوچک چشم ضربدر خورده در جوار شیء در مرورگر توجه کنید. این نشان می‌دهد که شیء مثلث پنهان است. این چشم ضربدر خورده کلید تغییر فوری است که به شما امکان می‌دهد شیء را آشکار یا پنهان نمائید.
- تنها یک شیء در لایه پایینی قرار دارد، مربعی که به وسیله ابزار شکل ترسیم شده.
- در مرورگر شیء این شیء را از لایه میانی بیرون کشیده ایم، جایی که در آن تولید شده بود.
- پس زمینه زرد در لایه خود مستقر است. ما این پس زمینه را تحت عمل مرورگر صفحه در آنجا وارد کرده ایم.



## مرورگر یادداشت ها

این مرورگر کمک می‌کند تا کار با برگه‌دان بسیار ساده شود، با فراهم ساختن این قابلیت برای شما تا در باره هر برگه در برگه‌دان یادداشت هایی مجزا بگذارید. شما می‌توانید هر طور که خواستید از این یادداشت‌ها استفاده کنید. همانطور که به تجربه درخواهید یافت،

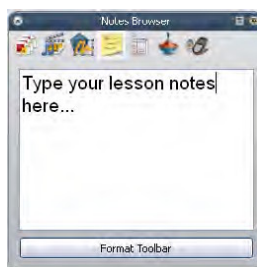
یادداشت های هر درس می‌تواند درسی بی روح را به درسی تبدیل نماید که کلاس را به پرواز درآورد. به همین خاطر شما را تشویق می‌کنیم از قابلیت های **مرورگر یادداشت** برای غنابخشی به تجربیات خود و دیگران در آموزش با **ActivInspire** استفاده کنید.

از مرورگر یادداشت استفاده کنید تا:


- یادداشت‌ها و تذکرات شخصی خود را به یک برگه‌دان بیافزائید، کمک کنید تا استفاده از آن برای همه آسان باشد.
- اگر از برگه‌دان فرد دیگری استفاده می‌کنید.
- یادداشت های معلمین دیگر و نظراتشان را در باره برگه‌دان مشاهده کنید و نظرات خود را هر جا لازم دیدید به آن اضافه کنید.
- یادداشت های طراح را در باره بهترین کاربرد برگه‌دان تولیدی وی مشاهده کنید و در صورت تمایل یادداشت های خود را به آن اضافه کنید.

## مثال

تصویری که مشاهده می‌کنید مرورگر یادداشت را نشان می‌دهد. شما می‌توانید یادداشت های خود را به شکل متن ساده در این محل قرار دهید و یا با استفاده از ابزار شکل دهی به متن آنرا زیباتر و خواناتر نمائید.





اگر برگه دانی که باز شده دارای متنی در مرورگر باشد آیکان مرورگر یادداشت  در سطر منو ظاهر می‌کند.

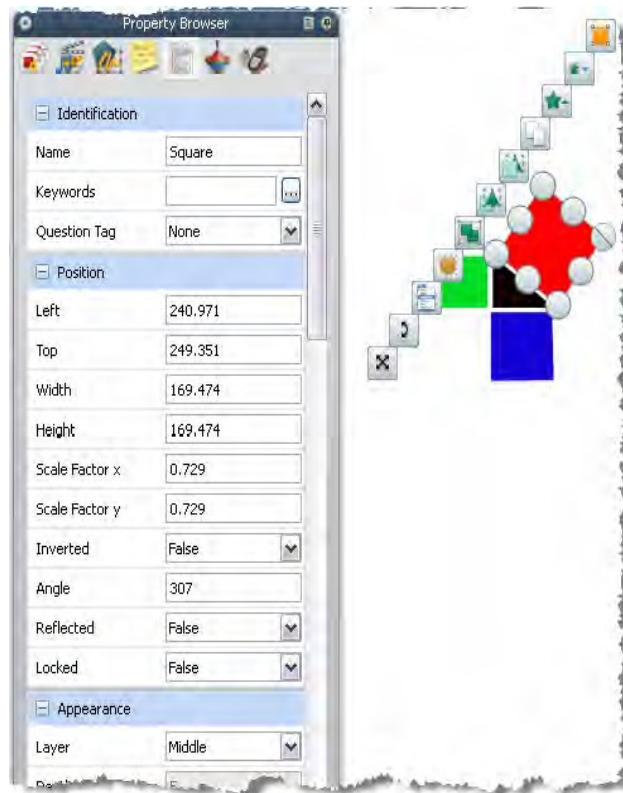
شما می‌توانید به هر صفحه از برگه‌دان خود یادداشتی الحاق کنید و آنها را چاپ کنید، چه به همراه صفحات برگه‌دان و چه مجزا از آنها.

## مرورگر صفات

این مرورگر به شما کمک می‌کند تا صفات یک شیء را در یک نگاه ببینید. ابزاری است قوی برای افزودن قابلیت تعاملی به درسهایتان. از مرورگر صفات استفاده کنید تا:

- تمامی صفات یک شیء را ببینید. با کمک کشویی‌های افقی و عمودی صفحه را بالا و پایین ببرید تا کلیه صفات قابل استفاده را بررسی کنید.
- تمامی تنظیمهای یک شیء را در این مرورگر ببینید و موقعیت و ظاهر هر شیء را با تغییر دادن تنظیمهای آن تغییر دهید. البته شما هنوز هم می‌توانید رنگ آنرا تغییر دهید و با کشیدن شیء آنرا جابجا و ویرایش کنید.
- ویژگی‌های تعاملی را به برگه‌دان خود اضافه نمائید و تصمیم بگیرید چگونه از آن باید استفاده شود.
- برچسب‌های همیشگی قابل مشاهده به اشیاء بچسبانید، یا برای جذاب تر شدن ماجرا ترتیبی دهید تا تنها بر اثر عبور نشانگر ماوس (قلم) بر روی آن شیء برچسب آن ظاهر شود.
- رفتار شیء را با تعریف قوانین برای آن محدود کنید، معروف به محدودکننده، که حرکت آن را محدود می‌کند. این ویژگی بسیار مفیدی است من باب مثال برای بوجود آوردن بازی‌هایی که خودتان می‌سازید.
- تمامی صفات به روشنی طبقه بندی شده اند تا بتوانید بسته به نوع آنها صفات مورد نظرتان را انتخاب کنید.

## مثال



تصویر زیر برخی از صفات مربع قرمز را نشان می‌دهد که در وضعیت انتخاب شده قرار دارد. شما نام شیء و برخی از جزئیات درباره آن مانند موقعیت استقرار آن را در صفحه می‌بینید. همچنین می‌توانید ببینید که مربع در لایه میانی قرار دارد. در صفحه برگردان همچنین مشاهده می‌کنید که ۸ دایره (Marquee Handles) در اطراف شیء قرار دارند. اینها نشان می‌دهند که می‌توانید این شیء را جابجا کنید و یا اندازه آنرا تغییر دهید. سطری از آیکان‌ها هم در کنار هر شیء انتخاب شده صف می‌بندند که منوی ویرایش شیء (Object Edit Menu) نام دارند.



## مرورگر کنش

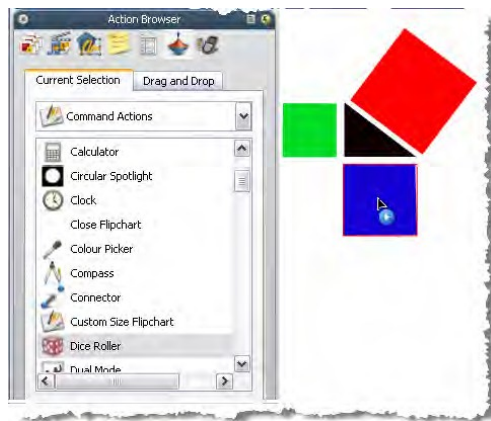
مرورگر کنش (Action Browser) یک کنش را به یک شیء نسبت می‌دهد. بدین معنی که زمانی که یک کنش به یک شیء نسبت داده شد می‌توان با انتخاب کردن آن شیء کنش نسبت داده شده به آن را در مرورگر کنش مشاهده نمائید. نمونه هائی از این کنش‌ها مواردی مانند اینها هستند: نوار پیام گردانی که پیامی را در بالای صفحه به نمایش می‌گذارد، صدائی که در زمان نمایش یک برگه پخش می‌گردد، آغاز یک رأی گیری. تمامی این کنش‌ها به روشنی طبقه بندی شده اند تا بتوان بر مبنای نوع آنها از آنها استفاده نمود. می‌توان هر تعداد از کنش‌ها را در یک برگه‌دان بکار گرفت تا درس تنوع و تعامل مورد نیاز را برای کلاس به ارمغان آورد.

از مرورگر کنش استفاده کنید تا:

- فرمان کنشی را به یک شیء نسبت دهید، مانند طاس ریختن برای تصادفی کردن عمل کاربر با آنچه در برگه‌دان مشاهده می‌شود.
- نسبت دادن ورق زدن به یک شیء برای ورق زدن برگه در برگه دان.
- نسبت دادن یک کنش به یک شیء، مانند تغییر اندازه یا موقعیت مکانی یک شیء.
- نسبت دادن یک کنش مربوط به یک رسانه به یک شیء، مانند وارد کردن یک اتصال به یک پرونده یا یک صفحه از یک وب سایت.
- نسبت دادن عمل آغاز رأی گیری به یک شیء، به عنوان مثال شروع و توقف رأی گیری در یک برگه دان.
- پاک کردن یک کنش در صورت تمایل.
- بررسی یک کنش برای بررسی اینکه آیا همان هست که مایلید.

## مثال

تصویری که در ادامه مشاهده می‌کنید مرورگر کنش را نشان می‌دهد. در این تصویر کنش ریختن طاس به شیء مربع آبی نسبت داده شده. این نسبت از اینجا فهمیده می‌شود که بردن نشانگر روی این شیء شکل آنرا به آیکان Preview (تبدیل می‌کند).



وقتی روی این شیء کلیک شود، پنجره طاس ظاهر می‌شود و طاس ریخته می‌شود. بدین ترتیب یک عدد بین ۱ تا ۶ بطور تصادفی انتخاب می‌شود، که می‌تواند اشاره به سوالی باشد که باید از فراگیر پرسید.

شما می‌توانید:

- تعداد طاس‌های ریخته شده را تعیین نمایید.
- سرعت ریخته شدن آنها را کم و زیاد کنید.
- هرچند نوبت که مایلید طاس‌ها ریخته شوند.
- اعداد طاس‌ها را به برگه‌دان منتقل سازید.

نکته: به برنامه ActivInspireProfessional برای استفاده از این  
کنش نیازمند هستید.



## مرورگر رأی گیری

مرورگر رأی گیری (Voting Browser) به شما کمک می کند تمامی مراحل ثبت ابزارهای متنوع رأی گیری (ActivSlate, ActiVote, ActivExpression) را انجام دهید و تمام مراحل رأی گیری را به انجام برسانید، همینطور کارهایی مانند ضبط کردن، ذخیره کردن و مرورکردن نتایج رأی گیری.

از مرورگر رأی گیری استفاده کنید تا:

- ابزارهای ActivSlate, ActiVote, ActivExpression را به سیستم معرفی و ثبت نمایید.
  - نام فراگیران را به هر ابزار متصل سازید.
  - رأی گیری بدون نام یا با نام برگزار کنید.
  - بین ابزارهای ActiVote و ActivExpression یکی را برای رأی گیری انتخاب کنید.
  - زمان رأی گیری را آغاز، متوقف، یا تغییر دهید.
  - رأی گیری را آغاز و متوقف سازید.
  - پیام "آغاز" رأی گیری (Vote Now) را آشکار و پنهان سازید.
  - نتایج رأی گیری را مرور و نتایج حاصله را به صفحه گسترده Excel منتقل سازید.
- برای مشاهده جزئیات بیشتر درباره نحوه ثبت کردن ابزارهای رأی گیری و استفاده از آنها در رأی گیری به بخش کاربرد "سیستم پاسخدهی فراگیران" مراجعه کنید.



## کار در پای تخته

در این بخش توضیح می‌دهیم که چگونه از ابزارهای نمایشی ActivInspire زمانیکه در پای تخته ایستاده اید، به بهترین نحو بهره برداری نمائید.

- فهرست قبل از شروع به کار
- یادداشت گذاری روی دسک تاپ
- بهره برداری از ابزارهای دسک تاپ
- استفاده از دوربین
- استفاده از ساعت
- استفاده از تشخیص دستخط
- استفاده از تشخیص شکل ها
- استفاده از جوهر جادویی
- استفاده از نوار متحرک Tickertape
- استفاده از آشکارساز
- کار با وضعیت دو کاربر
- استفاده از صفحه کلید مجازی
- استفاده از نور متمرکز
- استفاده از قفل معلم
- استفاده از ابزار ریاضی





## کار با دو کاربر

این بخش کار در وضعیت دو کاربر را توضیح می‌دهد و قابلیت تعاملی فراهم آمده با این ویژگی را:

- مفهوم
- آموزش
- چه نیاز دارید
- چگونه کار می‌کند
- جعبه ابزار اضافی در نسخه ActivInspirePrimary
- قواعد کار
- غیر فعال سازی وضعیت دو کاربر
- محتوی برای وضعیت دو کاربر

## مفهوم

فناوری بکار گرفته شده در سیستم پرومیتین قابلیت چند کاربره تعاملی واقعی و عملیات چندگانه همزمان را پشتیبانی می‌کند. این کار اندیشه چند-کاربر را به تراز نوینی ارتقاء می‌دهد. کاربران منفرد در سیستم پرومیتین از یکدیگر تفکیک می‌شوند و در حالیکه مشابه دیگر انواع سطوح حساس به چند تماس عمل می‌کند، مابین معلم و فراگیر تمایز قائل می‌شود.

## آموزش

نگرش پرومیتین فراهم آورنده سرمشقی نوین در دنیای تخته‌های تعاملی است - این نگرش درهای جهانی را به فرصت‌های یادگیری و یاددهی آموزش‌های پیشرو با مدیریتی آسان باز می‌کند. بهره‌مندی در زمان کار دو نفر:



- پیچیده نیست. به سادگی کار دو نفر روی یک ورقه بزرگ کاغذی.
- به افراد امکان می‌دهد تا بطور همزمان روی تخته و در یک نرم افزار کاربردی کار کنند (خصیصه ویژه)، در تمامی دیگر سیستم‌ها کاربران باید به نوبت کار کنند.
- کاربران می‌توانند همراه یکدیگر معما حل کنند.
- کاربران می‌توانند در زمان واقعی با هم رقابت کنند.
- به گروهها امکان می‌دهد که در پای تخته به فعالیت های گروهی بپردازند.
- فعالیت را در پای تخته بسیار افزایش می‌دهد.
- معلم می‌تواند در همراهی با کودک از نزدیک کار کند و از نزدیک به وی کمک نماید.

## چه نیاز دارید

برای فعال سازی دوکاربر شما باید ابتدا کسب اطمینان نمائید که سخت افزارها و نرم افزارهای زیر را در اختیار دارید:

- مدل تخته باید ActivBoard v3 (نسخه ۳) و ارتقاء ActivBoard v2 (دارای میان افزار (Firmware) نسخه ۲.۳ یا جدیدتر)
- قلم پویای دونفره (Dual User ActivPens)، قلم معلم و شاگرد.
- نرم افزار ActivDriver فعال شده برای دو نفر.
- و نرم افزار ActivInspire.

برای کسب اطلاعات بیشتر در باره پیش نیازهای سخت افزار و نرم افزار می‌توانید با شرکت پرومیتین یا نماینده پرومیتین، شرکت بدر الکتریک، تماس بگیرید.

## چگونه کار می کند

عملکرد دو کاربری ActivInspire زمانی در دسترس قرار می گیرد که نرم افزار وجود ActivBoard با قابلیت دو کاربری را که به کامپیوتر متصل شده را تشخیص دهد. اگر این وضعیت فعال نباشند، عملکرد دو کاربری در ActivInspire فعال نخواهد شد.

نکته: این بخش با این فرض نوشته شده است که عملکرد دو کاربری فعال باشد. این عملکرد با فکر فعالیت همزمان قلم معلم و قلم شاگرد تهیه شده.

Teacher Pen قلم معلم



Student Pen قلم شاگرد



بطور پیش فرض هنگامیکه وضعیت دو کاربره فعال نیست، هر دو قلم معلم و شاگرد بطور استاندارد عمل یک قلم ورودی را انجام می دهند، در این وضع از هر دو قلم می توانید استفاده نمایید، اما به نوبت. با هریک از این دو قلم می توانید عملیات دو کاربر را فعال سازید، به روش زیر عمل نمایید:

Tools > Dual User

از منوی اصلی این مسیر را دنبال کنید؛

یا در نسخه ۱.۴ روی صفحه کلید دکمه F4 را فشار دهید.



هنگامیکه دو کاربر فعال شد، یک جعبه ابزار اختصاصی برای شاگرد بر روی صفحه حاضر می شود.

جعبه ابزار شاگرد (ActivInspirePrimary)  
جعبه ابزار شاگرد (ActivInspireStudio)



هنگامیکه وضعیت دو کاربر فعال است:

- قلم شاگرد در این قسمت‌ها محدودیت حرکت دارد:
  - جابجا کردن جعبه ابزار شاگرد.
  - انتخاب و بکارگیری ابزارها از جعبه ابزار شاگرد در صفحه برگه دان.
  - تعامل با محتوای صفحه برگه دان.

- قلم معلم کماکان قادر به عملکرد کامل در برنامه ActivInspire است با این استثناء که نمی تواند از جعبه ابزار شاگرد استفاده نماید.
- ماوس کامپیوتر قادر به تعامل با محتویات برگه دان یا جعبه ابزار شاگرد نیست، اما کماکان قادر به اثر کنترل تمامی ویژگی های برنامه است.

و به شاگرد این امکانات را می دهد	جعبه ابزار شاگرد این ابزارها را در اختیار می گذارد
جابجا کردن و تغییر اندازه اشیا درون برگه.	انتخاب 
روی صفحه یادداشت بنویسد.	قلم 
مناطق از صفحه را علامتگذاری می کند	قلم علامتگذاری 
داخل اشیا، یا تمامی برگه، را از رنگ انتخابی پر می کند.	پرکننده (سطل رنگ) 
شکل های هندسی را ترسیم می کند.	شکل های هندسی 
اشیا را در برگه به یکدیگر متصل می کند.	متصل کننده 
قابلیت شناسایی دستنویس به متن تایپی را فعال می سازد.	تشخیص دستخط 
قابلیت تشخیص شکل های هندسی را فعال می سازد.	تشخیص شکل ها 

تمامی این ابزار درست همانند ابزار مشابه خود در جعبه ابزار اصلی عمل می کنند.  
برای اطلاعات بیشتر به پرونده کمک (Help->F1) بخشی که به توضیح این ابزارها اختصاص دارد مراجعه کنید.




**نکته:** مهم است بدانید که تمامی فعالیت های قلم شاگرد مستقل و همزمان با فعالیت های معلم رخ می دهند.

این وضعیت قابلیت انواع فعالیت های مشارکتی را ممکن می سازد:

- معلم و شاگرد همزمان می نویسند.
- معلم می نویسد و شاگرد آنرا علامتگذاری می کند.
- معلم می نویسد و شاگرد اشیاء را انتخاب می کند و جابجا می کند.
- شاگرد و معلم هر دو اشیاء را جابجا می کنند، تغییر اندازه می دهند، می چرخانند و از قابلیت کشیدن و انداختن بهره مند می شوند.
- تمامی کنش ها و صفات اشیاء درون برگه مانند حاملین (Containers) و محدود کننده ها برای هر دو قلم اعمال می گردند.

## سینی ابزارهای مبتدی اضافی در AI

وضعیت دوکاربر در رابط کاربر AI Primary چند ابزار را در یک سینی ابزار در اختیار قرار می‌دهد.

هنگامیکه قلم شاگرد ابزار قلم  را انتخاب می‌کند، سینی ابزار قلم شاگرد در پایین صفحه نمایش داده می‌شود و به شاگرد امکان می‌دهد که یکی از قلمها، علامتگذارها و رنگها را انتخاب کند. شکل

زیر:



هنگامیکه شاگرد ابزار سطل رنگ را انتخاب می‌کند، سینی رنگها در پایین صفحه نمایش داده می‌شود و به شاگرد امکان می‌دهد که یکی از رنگها را انتخاب کند. شکل زیر:



این سینی ابزار همراه با جعبه ابزار معلم ظاهر می‌شود و این دو تأثیری بر یکدیگر ندارند.

## قوانین بکارگیری

- در زمان بکارگیری وضعیت دوکاربر، ActivInspire قوانین زیر را در بکارگیری قلمها الزامی می‌کند:
- قلم معلم نمی‌تواند ابزارهای شاگرد را انتخاب نماید. قلم شاگرد نمی‌تواند ابزارهای معلم را انتخاب نماید.
  - تمامی پنجره‌های برنامه و پنجره‌های خبری (مانند ساعت، یا طاس ریز) برای قلم شاگرد غیر قابل دسترسی است.



- هنگامیکه یک شیء (یا چند شیء) را با یک قلم درون صفحه انتخاب می‌کنید، به نحوی که نشانه‌های انتخاب شدن در اطراف آن ظاهر می‌شوند، این اشیاء برای قلم دیگر غیر قابل دسترسی می‌شوند. این قوانین تا زمانی برقرار می‌ماند که حالت انتخاب شده شیء مشاهده می‌شوند. به عبارت دیگر، هر قلم که شیئی را انتخاب کند انتخاب مجدد آن توسط قلم دیگر ممکن نیست.
- اگر یک قلم در حال کار با یک شیء در صفحه باشد، به عنوان مثال، به محض آنکه نوک نخستین قلم روی یک شیء تکیه کند، قلم دوم قادر به اعمال عملی بر روی همان شیء نخواهد بود تا زمانیکه قلم اول از روی آن برداشته شود.
- ابزار شکل‌های هندسی (Shapes)  شاگرد جعبه ابزار شکل‌ها را نشان نمی‌دهد. جعبه ابزار شکل‌ها باید توسط ابزار شکل‌های معلم احضار شود، تا اینکه هم شاگرد و هم معلم بتوانند شکل‌های موجود در آن را انتخاب نمایند. هر دو قلم همیشه از آخرین شکل انتخاب شده در این مجموعه استفاده می‌کنند.
- هنگامیکه قلم شاگرد از قابلیت ابزار تشخیص دستنویس (دستخط)  استفاده می‌کند، جایگزین حرفی برای آن نمایش داده نخواهد شد (برخلاف قلم معلم).
- اگر هر دو قلم در حال نوشتن باشند، ترتیب صف بندی آنها در یادداشت نویسی بر مبنای زمان نسبی گذاشته شدن و برداشته شدن قلم بر روی تخته است. بنابراین اگر قلم ۲ در حال نگاشتن یک یادداشت باشد، قلم ۱ همیشه می‌تواند در بالای این نوشته بنویسد (و بالعکس).
- اگر دو ابزار ریاضی در صفحه حاضر باشند (مانند خط کش و نقاله یا پرگار) هر قلم می‌تواند با ابزار ریاضی خود کار کند.
- هنگام استفاده از چهره‌ظاهری AI مبتدی، موقعیت استقرار هریک از ابزارهای معلم و شاگرد وابسته است به موقعیت جعبه ابزارهای هریک. اگر جعبه ابزار معلم در سمت راست جعبه ابزار شاگرد است، پس سینی‌های مربوط به شاگرد نیز در همان ردیف ظاهر خواهند شد.



## غیرفعال سازی وضعیت دو کاربر


هنگامیکه وضعیت دو کاربر فعال شد، می‌توانید با استفاده از قلم معلم یا ماوس کامپیوتر وضعیت دو کاربر را غیر فعال سازید:  
از منوی اصلی فرمان مقابل را دوباره انتخاب کنید **Tools > Dual User**. وقتی دو کاربر غیر فعال شدند، هردو قلم به وضعیت عادی خود باز می‌گردند، وضعیت یک قلم فعال (وضعیت پیش فرض).

## دلیل استفاده از وضعیت دو کاربر

- تمامی برگه‌ها می‌توانند از وضعیت کار دو کاربر، کار یک کاربر و زنجیره ای از آنها استفاده کنند. چندین کاربر نمی‌تواند پیش نیاز استفاده از صفحات باشد، با این حال صفحاتی که بدین ترتیب استفاده می‌شوند بیشترین میزان مشارکت و سودمندی را بنا به طبیعت یادگیری مشارکتی دارا هستند. معیارهای الگوی چند کاربر به قرار زیرند:
- الگوهای فعالیت که شاگردان می‌توانند برای تمرکز در مقایسه اطلاعات، تبادل و بحث مورد استفاده قرار دهند.
  - الگوهای فعالیت که در آن شاگردان می‌توانند با یکدیگر همکاری نمایند تا اشیاء روی برگه را با هم دستکاری کنند تا شناختی را بنا کنند و آنرا قوام بخشند.
  - الگوهای فعالیت که مهارت‌های تفکر تراز بالا را ترغیب و شاگرد را تشویق نماید تا به مفاهیم به روشی پیشرفته تر یا پیچیده تر فکر کند (از ابتدائی ترین افکار تا ترازهای پیچیده تر تحلیل، ترکیب و ارزیابی)
  - الگوهای فعالیت که امکان تکمیل فعالیت های همگام یکسان و مشابه را ممکن می‌سازد – با یا بدون عنصر رقابت بسته به نظر معلم.
  - الگوهای فعالیت که امکان تمرین های خلاق مشترک را فراهم می‌آورد. الگوهای فعالیت که در خدمت افزایش فهمیدن قرار می‌گیرند وقتی در مرکزیت یاددهی قرار بگیرند- برای



- تشویق مشارکت شاگرد و تعامل با مفاهیم و دیگران، و نه الزاماً با تعامل های تراز پائین تر با ابزارهای تخته تعاملی (تعامل فنی در مقابل تعامل مفهومی).
- فعالیت هایی که روش های مشارکتی پی در پی یا تکالیف رقابتی را استفاده می کنند.

نکته:  تعداد بسیار زیادی الگوهای فعالیت و فعالیت های چند کاربر در پوشه کتابخانه منابع مشترک پیدا خواهید کرد.  
Shared Resources > ActivInspire



## در باره پروفایل ها

- پروفایل چیست؟
- چه مواردی را در پروفایل تنظیم می کنیم؟
- چه پروفایل هایی درون AI موجود هستند؟

## پروفایل چیست؟

برنامه AI را می توان متناسب با انواع مختلفی از روشهای تدریس منطبق نمود. چه به تعداد زیادی ابزار نیازمند باشید یا به فضای کار زیاد نیازمند باشید، AI با روش آموزش شما منطبق می گردد.

اگر قبلاً از برنامه های دیگری استفاده کرده باشید با انتخابها و تنظیمها آشنا هستید. برنامه AI پروفایلی مبتنی بر کاربردهای شما از برنامه را می سازد.

به عنوان مثال، هنگامیکه عملی را در مرورگر انجام می دهید، AI آنرا در پروفایلی یادداشت می کند. در نوبت بعدی راه اندازی برنامه بخش هایی مانند منوها و ابزارها درست همانگونه دیده می شوند که در آخرین بار استفاده شده بودند.

هم می شود با همین پروفایل کار کرد و هم می شود با استفاده از **Edit > Profiles** پروفایل دیگری را تهیه و ذخیره نمود. حتی می شود تعدادی پروفایل مختلف برای شرایط متفاوت طراحی نمود و آنها را برای استفاده های بعدی ذخیره و در زمان نیاز آنها را استفاده نمود. این پروفایلها را می توانید به



کامپیوتر دیگر نیز منتقل و از آنها استفاده نمود. هر معلم می‌تواند از پروفایل های خود در کامپیوتر کلاس درس استفاده نماید و معلم بعدی کافی است که پرونده پروفایل خود را روی آن کامپیوتر منتقل و از آن استفاده نماید. در پایان می‌توان به پروفایل قبلی بازگشت. پروفایل های کاربران در پوشه ای با نام My Profiles ذخیره می‌شوند.

### چه چیزهایی با پروفایل تنظیم می‌شوند؟

بکارگیری از پروفایل راهی فوق العاده است برای اختصاصی کردن فضای کار در نرم افزار AI. تقریباً همه چیز را می‌توانید در این پروفایل ذخیره نمایید. برای ساده کردن موضوع ما این مسئله را در چهار طبقه تقسیم کرده ایم. هر یک از این طبقات در انگشتی پنجره محاوره ای Edit Profiles نمایش داده می‌شود.

این طبقه بندی به شما امکان می‌دهد تا . .

- صفحه آرائی (Layout) کنید - انتخاب مکان، قابل مشاهده بودن و رفتارهای مواردی همانند جعبه ابزار اصلی، سطر منوها و انگشتی های پرونده ها.
- فرمانها (Commands) - تنظیم جعبه ابزار اصلی و اندازه مربع های نشانگر در محیط اشیاء، با افزودن و یا حذف کردن موارد برای تناسب یافتن با محیط کاری شما.

دکمه های تعریف شده توسط کاربر (User Defined Buttons) میانبرهای اختصاصی خود را می‌سازد، آنگاه هنگامیکه یکی از دکمه های خود ساخته را فشار می‌دهید برنامه AI یکی از کارهای زیر را انجام دهد:

- یک کلید خاص را فشار دهد.
- متنی را که با آن دکمه همراه نموده اید نمایش دهد.



• پرونده ای را باز و یا برنامه دیگری را باز نماید.

تنظیم‌ها (Settings) روشی را که با دستگاه‌های جانبی فراگیران (سیستم رأی گیری)، ابزار ریاضی، چند رسانه ای و بسیاری دیگر انجام می‌دهید را مختص شما تنظیم نماید.

## چه پروفایل هایی در AI موجودند؟

در برنامه AI پنج پروفایل از قبل تعبیه شده اند. اسامی آنها نمایانگر هدف از تولید آنها است. م‌توانید از آنها همینطور که هستند استفاده کنید یا آنها را بنا به نظر خودتان ویرایش نمائید.

پای تخته (At The Board). نمایانگر صفحه ای آراسته است، وضعیتی که صفحه نمایش در بهترین تناسب نمایش داده می‌شود، مرورگر پنهان است، سطل باطله دیده می‌شود، سطر ابزار میانبر مخفی است و جعبه ابزار اصلی حاوی چند ابزار برای نمایش در پای تخته است و همچنین آیکان های مرورگر صفحه و مرورگر منابع در آن وجود دارند.

طراحی (Authoring). ابزارهای طراحی را در زیر دست شما قرار می‌دهد تا با دسترسی سریع به آنها امر طراحی را با سرعت به انجام برسانید. این پروفایل با مرورگر صفحه باز و سنجاق شده به همراه جعبه رنگ بزرگ در جعبه ابزار اصلی باز می‌شود، و همچنین سطر ابزار دسترسی سریع (Quick Access Toolbar).

زبان (Languages). نمایشی تمیز در صفحه نشان می‌دهد، صفحه برگه‌دان در بهترین تناسب انتخاب شده، مرورگر پنهان شده، سطل باطله آشکار است، سطر منوهای دسترسی سریع پنهان است و جعبه ابزار اصلی شامل ابزارهای اضافی برای آموزش زبان است، مانند صفحه کلید مجازی، شناسایی دستنویس، نوار متحرک و غلط گیر.



ریاضیات (Mathematics). نشان دهنده فضائی مرتب و پاکیزه، وضعیتی که پنجره AI در بهترین تناسب نمایش داده می‌شود، مرورگر پنهان است، سطل باطله برگه‌دان آشکار است، سطر دسترسی سریع پنهان است و جعبه ابزار اصلی مشتمل بر ابزارهای اضافی ریاضی است، مانند خط کش، پرگار، نقاله و انتخاب مرکز دوران.

رسانه (Media). نمایش دهنده نمایشی مرتب و پاکیزه است، وضعیتی که AI دارای بهترین تناسب است، مرورگر پنهان است، سطل باطله برگه‌دان آشکار است، سطر دسترسی سریع پنهان است و جعبه ابزار اصلی مشتمل بر ابزارهای اضافی مانند ضبط صوت، ضبط تصویر، دوربین و داخل کردن پرونده های رسانه ای به پرونده برگه‌دان است.

## بکارگیری لایه‌ها و پشته‌ها

- آشنایی با لایه‌ها
- بردن یک شیء به لایه دیگر
- پشته سازی از اشیاء

## اطلاعاتی بیشتر در باره لایه‌ها

به یاد دارید که تمامی اشیاء بطور پیش فرض در لایه‌ها قرار داده می‌شوند ولی می‌توان هرکدام را از یک لایه به لایه دیگر منتقل کرد.

**لایه بالایی (Top Layer):** بطور پیش فرض این لایه حاوی تمامی اشیائی است که با قلم، قلم علامتگذاری و ابزارهای جوهرجاذوئی رسم شده‌اند. چنین اشیائی در روی مابقی اشیاء موجود در لایه‌های پائینی قرار داده می‌شوند.

**لایه میانی (Middle layer):** بطور پیش فرض این لایه حاوی تصاویر، شکل‌های هندسی و متن است. دستنویس تبدیلی به متن در آخر به لایه میانی منتقل می‌شود. این اشیاء در زیر هر شیء موجود در لایه بالایی نمایش داده می‌شوند، اما در روی اشیاء موجود در لایه پائینی قرار خواهند داشت.

**لایه پائینی (Bottom layer):** در حالت عادی این لایه خالی است، لایه پائینی می‌تواند اتصال دهنده‌ها و هر شیئی را که در آن رسم شوند در بر می‌گیرد.



لایهٔ زمینه (Background layer): لایهٔ زمینه حاوی سه عضو است:

- رنگ زمینه (دلخواه)
- تصویر زمینه (دلخواه)
- شبکه چهارخانه (دلخواه)

علاوه بر اینها می‌توانید هر شیئی را به لایهٔ زمینه منتقل نمایید. تمامی شیءهائی که به لایهٔ زمینه منتقل می‌شوند قفل می‌شوند و در زیر تمامی اشیاء لایه‌های دیگر دیده می‌شوند.

اگر در لایهٔ زمینه یک تصویر زمینه قرار داده شود، نحوهٔ اندازه شدن تصویر بستگی به صفات تنظیم شده در گزینهٔ تنظیم زمینه (Background Fit) دارد.

لایه‌ها بطور کامل از یکدیگر مجزا هستند. به بیان دیگر می‌توانید زمینه را بدون اثر گذاری بر دیگر اشیاء یا یادداشت‌های دیگر لایه‌ها جایگزین نمایید. یا می‌توانید روی تصاویر خود یادداشت بگذارید بدون اینکه دیگر لایه‌ها تاثیر بگیرند.

## انتقال یک شیء به لایهٔ دیگر

۱. کلیک راست روی شیء
۲. از منوی حاضر شده مسیر زیر را دنبال کنید:

Reorder > To Top Layer  To Middle Layer  or To Bottom





۳. Layer. این به شما امکان می‌دهد که به عنوان مثال یک متن دستنویس را با یک شیء

بپوشانید.

۴. یادداشت با جوهر جادویی هر شیء در لایه بالا (یا بخش هایی از شیء) را می‌پوشاند که

قلم جوهر جادویی از روی آن عبور نموده (مشمول بر دستنوشته‌ها و تصاویر)، که امکان

می‌دهد شما لایه های زیرین را ببینید.

نکته: با دقت زیاد از ابزار تمیز کننده (Clear) برای پاک کردن هر

لایه استفاده کنید.



## یادداشت نویسی روی دسک تاپ

یکی از کاربردهای مرسوم با تخته های تعاملی یادداشت نویسی بر روی دیگر نرم افزارها، بالاخص بر روی دسک تاپ است. از این امکان برای نوشتن بر روی صفحات دیگر برنامه ها استفاده کنید. آنچه بر روی این صفحات می نویسد در پرونده های آنها تأثیر نخواهد گذاشت، یعنی چیزی را خراب نخواهد کرد. چگونه؟ دلیل آن ساده است. در زمانی که برنامه AI فعال است وقتی دکمه Desktop Annotate را فشار می دهید، کلیه بخش های بلامصرف برنامه از روی صفحه نمایشگر محو می شوند و فقط قسمت هایی از برنامه فعال می مانند که برای یادداشت نویسی مورد استفاده هستند، مواردی مانند قلم، قلم علامتگذار و پاک کن. وقتی با این قابلیت ویژه کار می کنید یک برگه دان ویژه با نام برگه دان دسک تاپ (Flipchart Desktop) تولید می شود که برای استفاده های آتی می توان آنرا ذخیره نمود.

از این قابلیت برای کاربردهای زیر استفاده نمائید:

- آموزش نرم افزارهای کاربردی مختلف
- نمایش و کار با وب سایت ها

برای نوشتن یادداشت بر روی دسک تاپ مراحل زیر را دنبال کنید.



از منوی ابزار فرمان Desktop Annotate را انتخاب نمائید



دسک تاپ مابین صفحه مرورگر AI و جعبه ابزار اصلی مشاهده می‌شود.

۱. در جعبه ابزار اصلی روی آیکان Desktop Annotate کلیک کنید تا بخشهایی از برنامه که مخفی شده بودند دوباره آشکار شوند. در سطر منوها مشاهده می‌کنید که یک انگشتی جدید با نام Desktop flipchart ایجاد شده است. برگه‌دان ایجاد شده شفاف خواهد بود.

می‌توان روی دسک تاپ یادداشت نویسی نمود. درس کاملی را به کمک آن تهیه نمود، محتوای اصلی درس می‌تواند نرم افزار کاربردی دیگر و یا خود دسک تاپ باشد. هر وقت ابزار قلم را به نشانگر تبدیل نمودید دسترسی کاملی به تمامی نرم افزارها خواهید داشت. به بیان دیگر می‌توانید در پای تخته نرم افزار دیگری را باز کنید و با قلم پرومیتین خود با آن نرم‌افزار کار کنید. با بکارگیری قلم پرومیتین و دکمه روی آن (که معادل کلیک راست ماوس عمل می‌کند) دسترسی کامل به همه بخش های نرم افزار خواهید داشت. می‌توانید بخش های مورد نظرتان را از این برنامه‌ها انتخاب و کپی برداری نمائید و من باب مثال آنها را به برگه‌دان مورد نظرتان انتقال دهید.

با استفاده از این قابلیت تمامی نرم افزارهای کامپیوترتان را در اختیارتان قرار می‌گیرد. تصور کنید که از ابزارهای استاندارد پرومیتین همزمان با تمامی نرم افزارهای دیگر کاربردی چه اندازه خواهید توانست استفاده کنید. به کلاسهای آموزشی تعاملی و مشارکتی فکر کنید که فراگیران با بهره مندی از قابلیت های پیشرفته پرومیتین تمامی دروس آموزشی را، حتی دیگر نرم افزارها را، تدریس کند.



## نمایش ساختار لایه ها

برای مشاهده ترتیب لایه‌ها و اشیائی که در هر لایه قرار دارند و اعمال تغییرات در آنها از مرورگر اشیاء استفاده کنید. در این مرورگر تمامی صفات منتسب به هر شیء به تنهایی قابل تشخیص و دستکاری است. با کمک این مرورگر خواهید توانست با دقت زیاد تمامی برگه‌های برگه دانتان را مرتب نمائید.

مرورگر لایه‌ها را باز کنید تا ساختار لایه‌های اشیاء یادداشت شده دیده شوند:

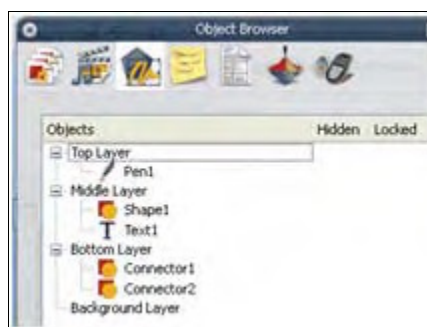
یادداشت‌های قلم، شامل قلم علامتگذاری در لایه بالائی قرار می‌گیرند.

متن تایپی و شکل‌های هندسی در لایه میانی قرار داده می‌شوند.

اتصال دهنده‌ها به لایه پائینی منتقل می‌شوند.

هنگامیکه یک برگه‌دان دسک تاپ ذخیره می‌کنید، اشیاء در لایه‌ای نامرئی در زمینه قرار داده می‌شوند.

آنچه در دسک تاپ دیده می‌شود به برگه‌دان انتقال نمی‌یابد و لذا ذخیره نخواهد شد.



## انتخاب ها

می توانید دسک تاپ را به روش های زیر در برگه دان خود قرار دهید:

- به شکل زمینه ای برای برگه های برگه دانتان.
- استفاده از Desktop Overlay و تصویر از دسک تاپ (Desktop Snapshot).

برای این نوع استفاده از دسک تاپ اینگونه عمل کنید: **Edit > Page Background**. پنجره محاوره ای پس زمینه باز می شود. روی دکمه مدور تصویر برداری از دسک تاپ (Desktop Snapshot) کلیک کنید. برای کسب اطمینان از موجود بودن تصویر مورد نظرتان در دسک تاپ قبل از تصویر برداری روی آیکان نمایش دسک تاپ (Show Desktop) کلیک کنید.

وقتی آماده تصویر برداری شدید روی آیکان تصویر برداری (Take Snapshot) کلیک کنید. وقتی تصویر برداری تمام شد کلید **Done** را فشار دهید.

اگر تمایل داشتید که صفحه فاقد پس زمینه باشد:

- بر روی دکمه مدور Desktop Overlay کلیک و سپس دکمه **Done** را فشار دهید.
- در این حالت تصویر دسک تاپ در برگه دان به عنوان بخشی از برگه دان ذخیره کنید.

برای انجام این عمل به روش زیر عمل کنید:

از سطر منوها به سراغ منوی **Edit** رفته فرمان **Page Background** را انتخاب نمایید. پنجره محاوره ای تنظیم پس زمینه باز می شود. بر روی دکمه مدور تصویر برداری از دسک تاپ کلیک کنید. برای مشاهده دسک تاپ قبل از تصویر برداری روی آیکان **Show Desktop** کلیک کنید. تصویری از آنچه



در زمان تصویر برداری از دسک تاپ گرفته خواهد شد را مشاهده خواهید کرد. در صورت مناسب بودن تصویر مشاهده شده کار تصویر برداری را با فشردن آیکان Take Snapshot به انجام برسانید. پس از این کار دکمه OK را فشار دهید.

اگر خواستید که صفحه فعال شما فاقد پس زمینه باشد، این اعمال را انجام دهید: ابتدا بر روی دکمه مدور Desktop Overlay کلیک و سپس کلید Done را بزنید. تصویر دسک تاپ نه به برگه برگه دانتان منتقل خواهد شد و نه ذخیره خواهد گردید





## بکارگیری ابزار دسک تاپ

ابزارهای دسک تاپ مجموعه ای از ابزارهای پر مصرف AI هستند که در زمان کار با برنامه های دیگر برایتان مفید خواهند بود، ابزارهایی که در وضعیتی که به تمامی امکانات قابل استفاده در یادداشت در



دسک تاپ (Desktop Annotate) نیاز دارید.






هنگامیکه روی آیکان ابزارهای دسک تاپ کلیک می کنید، AI به اندازه حداقل درآمده و از مقابل دید کنار می رود و جعبه ابزار اختصاصی دسک تاپ ظاهر می شود.

این جعبه ابزار را می توانید با کشیدن آن به هر مکانی از دسک تاپ جابجا کنید. این آیکان بر روی همه برنامه های کاربردی قرار می گیرد و همیشه قابل مشاهده است.

می توانید بر روی آن کلیک کنید تا همه ابزارهای آن قابل مشاهده شوند.



	بازگشت به برنامه AI	ابزار دسکتاپ را بسته به برنامه AI باز می گردد
	رای گیری متنی ExpressPoll	آشکار و پنهان نمودن گردونه شگرف رای گیری
	Screen Recorder ضبط از صفحه	ضبط کننده از صفحه AI را فعال می کند







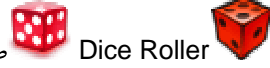
	<p>ابزارهای بیشتر</p>	<p>پائین تر را بخوانید</p>
	<p>دوربین</p>	<p>پائین تر را بخوانید</p>
	<p>صفحه کلید روی صفحه</p>	<p>صفحه کلید انتخابی شما را روی نمایشگر ظاهر می کند</p>
	<p>Promethean Planet</p>	<p>وب سایت Promethean Planet را باز می کند.</p>





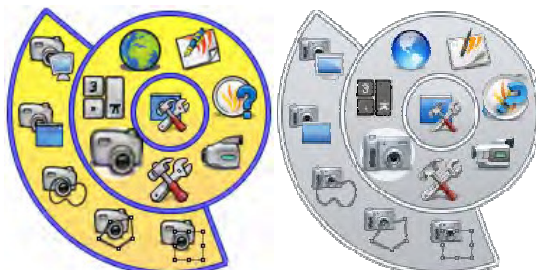
## ابزارهای اضافی

هنگامیکه نشانگر را روی آیکان ابزارهای اضافی می‌برید ابزارهای اضافی بیشتری در یک قوس ظاهر می‌شوند. در این جا به معرفی این موارد می‌پردازیم:

 Tickertape توار متحرک	ابزار نوار متحرک را راه اندازی می‌کند.
 Clock ساعت	ساعت AI را راه اندازی می‌کند
 Sound Recorder ضبط صوت	ضبط صوت AI را راه اندازی می‌کند.
 Calculator ماشین حساب	برنامه ماشین حساب را راه اندازی می‌کند.
 Dice Roller طاس ریز	پنجره طاس ریزی را راه اندازی می‌کند.

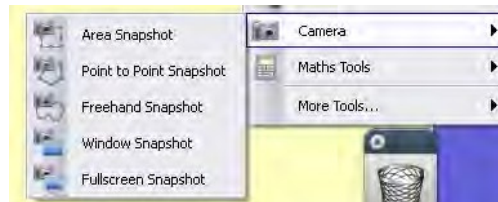
## دوربین

هنگامیکه نشانگر را روی آیکان دوربین ببرید یک قوس در کنار گردونه حاضر می‌شود که امکانات مختلف عکس برداری با دوربین را در اختیارتان می‌گذارد. توضیحات بیشتر را در ادامه بخوانید:



 Fullscreen Snapshot	عکس برداری از کل صفحه
 Window Snapshot	عکس برداری از پنجره فعال
 Freehand Snapshot	تصویر برداری با محدوده آزاد
 Point to Point Snapshot	تصویر برداری نقطه به نقطه
 Area Snapshot	تصویر برداری از محدوده

## استفاده از دوربین



دوربین کاربردهای مختلفی دارد و ابزاری است که کمک زیادی به شما در تهیه محتوای مختلف درسی می‌کند. با استفاده از دوربین می‌توانید از صفحات برنامه‌های دیگر تصویر برداری نمائید و طرح درس از نوع قدم به قدم را با سهولت بسیار تهیه نمائید. قابلیت‌های مختلف دوربین در این است که شما می‌توانید از تمامی یا بخش‌های انتخابی مورد نظرتان، از هرآنچه بر روی صفحه نمایش می‌بینید، تصویر برداری نمائید.

روش‌های مختلف عکس برداری در زیر توضیح داده می‌شوند:

- **Area Snapshot** – تصویر برداری از محدوده – با انتخاب این فرمان مستطیلی با رنگ روشن بر روی صفحه ظاهر می‌شود. این مستطیل را روی محل مورد نظر برای تصویر برداری بکشید، با استفاده از دسته‌های اطراف آن می‌توانید اندازه مستطیل را تغییر دهید.
- **Point To Point Snapshot** – تصویر برداری نقطه به نقطه – با این روش می‌توانید نقطه به نقطه در اطراف محل مورد نظر برای عکس برداری را تعیین نمائید. با هر کلیک یک نقطه روی صفحه ظاهر می‌شود. با اضافه شدن این نقاط در اطراف موضوع عکس برداری فضای داخلی انتخابی روشن می‌شود. در پایان تلاش کنید آخرین نقطه در نزدیکی نخستین نقطه قرار بگیرید، آنگاه دوبار کلیک کنید تا نقطه آخری به نقطه اولی متصل شود. بدین ترتیب محدوده عکس برداری مشخص شده. در این وضعیت امکان جابجا کردن محدوده انتخابی وجود ندارد و اگر اشتباهی صورت گرفته باید کارهای انجام شده را باطل و دوباره از مرحله اول شروع کنید.



- **Freehand Snapshot** - تصویر برداری آزاد - کلیک کنید و دستتان را بطور آزاد در اطراف موضوع عکس برداری بکشید. خطی در اطراف موضوع کشیده می‌شود و منطقه تصویر برداری را مشخص می‌کند. در این مورد نیز نمی‌توان محدوده انتخاب شده را جابجا کرد و در صورتی که منطقه انتخابی مطابق نظرتان نبود باید تمامی مراحل را از ابتدا آغاز کنید.
- **Window Snapshot** - تصویر برداری از پنجره - از پنجره های فعال، مانند پنجره های محاوره یا دیگر پنجره های فعال بدون زمینه های اضافی تصویر برداری نمائید.
- **Fullscreen Snapshot** - تصویر برداری از تمام صفحه - از تمامی صفحه نمایش تصویر برداری می‌کند.

انتخاب محلی که تصویر باید به آنجا منتقل شود:

- **Current Page** - صفحه فعال - تصویر را به برگه فعال در برگه‌دان انتخاب شده منتقل می‌کند.
  - **New Page** - صفحه جدید - تصویر را به صفحه جدیدی در انتهای برگه‌دان منتقل می‌کند.
  - **Clipboard** - تصویر را به فضای استاندارد کلیپ برد سیستم عامل منتقل می‌کند.
  - **My Resources** - منابع شخصی - تصویر را به پوشه منابع شخصی منتقل می‌سازد.
  - **Shared Resources** - منابع مشترک - تصویر را به پوشه منابع مشترک منتقل می‌نماید.
- شیء حاصل از این تصویر برداشته شده دارای تمامی امکانات دیگر اشیاء در AI است. بدین معنی که می‌توان آنها را ویرایش نمود، به برگه‌دان منتقل نمود، کلیه اعمال مجاز را بر روی آنها به انجام رساند، مانند تغییر اندازه و گرداندن و مانند اینها.

## جوهر جادویی و استفاده از آن

در این قسمت جوهر جادویی را معرفی می‌کنیم. جوهر جادویی ابزار بسیار پرکاربردی در امر تدریس است. با کمک این ابزار می‌توانید انواع شکل‌ها و متن‌های نوشته شده را از معرض دید پنهان سازید و سپس با کمک جوهر جادویی آنها را به آرامی آشکار سازید. این امر هم توجه فراگیر را بر می‌انگیزد و هم کاری مفرح است. جوهر جادویی می‌تواند شیء (یا اشیائی) را که در "لایه بالائی" قرار دارند نامرئی کنید. با استفاده از جوهر جادویی می‌توانید سوراخی در پوشش ایجاد کرده شیء پنهان شده را آشکار سازید.

**مثال ۱ -** تصویری را در لایه میانی قرار دهید. ابزار قلم را انتخاب و نوک آنرا پهن کنید و روی شیء را کاملاً بپوشانید. این یادداشت گذاری توسط قلم در لایه بالائی ایجاد خواهد شد. در آخر جوهر جادویی را انتخاب و آنرا روی یادداشت های قلم بکشید تا شیء پنهان شده در پشت آن آشکار شود.

تصویر ۱ - با قلم روی شکل یادداشت نویسی کنید تا تمامی شیء پوشیده شود.



تصویر ۲ - در مرحله دوم با کمک جوهر جادویی یادداشت نویسی قلم را پاک کنید.



تصویر ۳ - در مرحله پایانی شیء پنهان شده آشکار می‌شود.





**مثال ۲ -** دو تصویر از یک مکان یا یک شیء را که در دو زمان تهیه شده، مانند تصویری از یک مزرعه در تابستان و زمستان پیدا کنید و آنها را روی یکدیگر قرار دهید. سپس با جوهر جادویی تصویر روئی را پاک کنید تا تصویر زیرین نمایان شود.

### چرا جوهر جادویی تنها روی برخی از اشیاء اثر دارد؟

یادداشت نویسی با جوهر جادویی هم یک نوع شیء تلقی می‌شود. پس می‌توانید از جوهر جادویی برای پنهان سازی اشیائی استفاده نمائید که مایل هستید بعدها آنها را نمایان سازید. نکته: در زمان استفاده از جوهر جادویی لایه‌ها و پشته‌ها اهمیت بسیار دارند.

- جوهر جادویی تنها بر لایه بالائی اثر می‌گذارد.
- در لایه بالائی هم جوهر جادویی تنها بر اشیائی اثر می‌گذارد که در پائین پشته قرار دارند.
- بنابراین اشیائی که در لایه بالائی قرار دارند را می‌توان با جوهر جادویی پنهان ساخت.

### تغییر اندازه نوک قلم جوهر جادویی

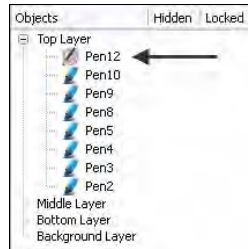
در جعبه ابزار اصلی:

- روی تنظیم پهنای قلم کلیک کنید.
- دکمه کشویی پهنای نوک قلم را به اندازه دلخواه تنظیم نمائید.

### یافتن مکان اثر جوهر جادویی

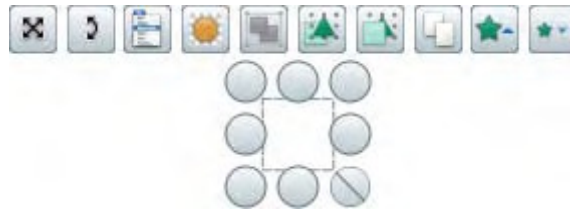
برای مشاهده شیء تولید شده توسط جوهر جادویی:

- مرورگر صفحه را باز کنید
- شیء تولید شده توسط جوهر جادویی با آیکان خاص خود قابل شناسائی است.



این شیء را می‌توانید در لایه‌ها و پشته‌ها جابجا کنید و یا آنرا پاک کنید. برای مشاهده شیء تولید شده توسط جوهر جادوئی می‌توانید مکان نما را روی صفحه جابجا کنید تا شکل آن بدین صورت تبدیل گردد.

با کلیک کردن در صفحه شیء تولید شده انتخاب می‌شود و به شکل زیر دیده می‌شود. نشانه‌های تغییر اندازه شیء و دوایر تغییر اندازه در اطراف آن مشاهده می‌شود. با این شیء نیز می‌توانید همانند مابقی اشیاء عمل کنید.



### پاک کردن جوهر جادوئی

برای پاک کردن جوهر جادوئی دو روش متفاوت در اختیار است.

- در مرورگر لایه‌ها، آیکان جوهر جادوئی را پیدا کنید و آنرا پاک کنید.
- با پیدا کردن شیء جوهر جادوئی آنرا پاک کنید.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.