



Manuel de formation

Interface studio



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Bienvenue dans ActivInspire

ActivInspire est un logiciel Promethean d'enseignement et d'apprentissage, conçu pour être utilisé conjointement avec des ordinateurs et des tableaux numériques interactifs.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





ActivInspire vous offre les possibilités suivantes :

- Enseignement "à l'ancienne" avec tableau, vous permettant d'adapter la rapidité de vos présentations et d'organiser des sessions de formation pratiques.
- Outils traditionnels d'écriture et de dessin ainsi que de suppression.
- Enregistrement des pages dans un fichier de paperboard avec possibilité de les extraire pour les présenter à une autre classe ou dans une autre salle.
- Ajout d'images, de vidéos et de sons aux pages du paperboard de la leçon.
- Structuration rapide du contenu et du rythme de la leçon en fonction du plan établi.
- Ajout de texte (à partir de Microsoft Word® ou directement à partir d'Internet, par exemple). ActivInspire peut également reconnaître votre écriture et la convertir en texte.
- Boîtiers d'évaluation pour les apprenants : ce système vous permet de poser des questions à vos élèves ou d'afficher des questions préparées dans les paperboards. Les élèves peuvent voter ou envoyer leurs réponses en utilisant les boîtiers ActiVote et ActivExpression ; les résultats peuvent ensuite être affichés dans différents formats.
- Adaptation rapide des paperboards aux résultats obtenus de la classe ou aux exigences du programme de cours.
- Outils simples mais efficaces de stimulation de la réflexion favorisant la participation et la concentration des élèves.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Les nouveautés en bref la version 1.6 :

De nouvelles fonctions et améliorations ont été apportées aux systèmes d'évaluation instantanée :

- Utilisation de l'outil Equation Editor dans le Gestionnaire de questions
- Navigation dans les questions
- Résultats d'évaluation auto-rythmée
- Importation de questions
- Affectation des élèves aux unités
- Améliorations apportées à Capital de mots
- ActivProgress
- Prise en charge du rétro éclairage

De nouvelles fonctionnalités et améliorations ont été ajoutées aux outils utilisés avec les paperboards :

- Incorporation de code HTML
- Menu contextuel de l'outil Stylo
- Modification du curseur de l'outil Stylo
- Texte vertical
- Outil Extension de page
- Intégration d'ActiView
- Equation Editor



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Cette section contient des informations sur les améliorations supplémentaires apportées à ActivInspire 1.6 :

- Mise à jour automatique



Pour en savoir plus sur les nouveautés de la mise à jour 1.6, veuillez vous reporter au document « Nouveautés de la 1.6 » téléchargeable sur Promethean Planet dans la rubrique « formation »

Intégration d'ActiView (toutes les plate-formes)

Disponible pour Windows, Mac et Linux, ActivInspire (v.1.3) offre une intégration harmonieuse à l'outil de présentation de Promethean, ActiView, qui vous permet de capturer des images d'objets en temps réel, de les importer directement dans le paperboard et même de créer vos propres packs de ressources personnalisés.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [En savoir plus sur ActivInspire > Utilisation des objets > Ajout d'images](#).



Prise en charge de Windows 7 et Snow Leopard

ActivInspire est compatible avec les systèmes d'exploitation Windows et Mac. N'oubliez pas qu'il existe également une version Linux disponible au téléchargement !

Variantes de langues du monde entier

Davantage d'enseignants peuvent désormais utiliser ActivInspire grâce à un choix de 22 langues, y compris le français, l'arabe, le suédois, le chinois et bien plus encore.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Plus de 30 nouvelles améliorations depuis la sortie d'ActivInspire (avril 2009)

Toujours à l'écoute de vos commentaires et demandes, Promethean a amélioré la vitesse de la fonction d'annotation des outils Reconnaissance d'écriture, Marqueur et Encre magique et apporté une multitude d'autres améliorations de fonctionnalités.

Avant de commencer

Cette rubrique est destinée aux débutants et aux personnes souhaitant mettre à jour leurs connaissances relatives à l'utilisation de l'ActivPen, de l'ActivBoard et des paperboards :

Utilisation de l'ActivPen

Ignorez cette rubrique si vous n'utilisez pas ActivInspire avec ActivBoard ou ActivSlate.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Vous trouverez aussi quelques astuces pour l'utilisation de l'ActivPen avec ActivBoard.

Il présente les mêmes fonctions qu'une souris d'ordinateur standard.

Déplacement du curseur

Appuyez légèrement la pointe de l'ActivPen sur le tableau. Déplacez l'ActivPen. Le curseur suit le mouvement du stylo.

Clic gauche

Tapez l'ActivBoard avec la pointe de l'ActivPen fermement, mais rapidement.

Clic droit

Déplacez la pointe de l'ActivPen à moins d'un centimètre de l'ActivBoard. Appuyez sur le bouton latéral de l'ActivPen.

Clic et déplacement

Cliquez sur l'objet que vous souhaitez déplacer en maintenant la pointe de l'ActivPen appuyée sur le tableau, puis déplacez l'ActivPen. L'objet sélectionné se déplace avec l'ActivPen.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Double clic

Tapez deux fois fermement mais rapidement avec la pointe de l'ActivPen pour simuler le double clic d'une souris d'ordinateur.

Calibrage d'ActivBoard

Ignorez cette rubrique si vous n'utilisez pas ActivInspire avec l'ActivBoard.

Votre ActivBoard nécessite-t-il un recalibrage ?

L'ActivBoard et l'ordinateur étant sous tension, mettez l'ActivPen doucement en contact avec l'ActivBoard, sans pousser sur la pointe de l'ActivPen. Le curseur sur l'ActivBoard devrait s'aligner sur la pointe de l'ActivPen. Si ce n'est pas le cas, vous devez recalibrer l'ActivBoard.

Trois méthodes de calibrage de votre ActivBoard

La méthode de calibrage de l'ActivBoard dépend du type de l'ActivBoard.

Méthode 1

1. Déplacez l'ActivPen sur le témoin de calibrage situé dans l'angle supérieur gauche de l'ActivBoard pendant quelques secondes.
2. Suivez les instructions à l'écran.

Méthode 2

1. Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'icône **ActivManager**  dans l'angle inférieur droit de l'affichage.
2. Sélectionnez Calibrer.
3. Suivez les instructions à l'écran.

Vérifiez que la pointe de votre ActivPen s'aligne avec le curseur sur l'ActivBoard. Si ce n'est pas le cas, essayez la méthode 3.

Méthode 3

Depuis l'ordinateur :



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





1. Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'icône **ActivManager**  dans l'angle inférieur droit de l'écran.
2. Sélectionnez Calibrer.
3. Une fois que le programme de calibrage démarre, passez au tableau et suivez les instructions à l'écran.



Suite au recalibrage, vérifiez que la pointe de votre ActivPen s'aligne avec le curseur sur l'ActivBoard. Si ce n'est pas le cas, réinitialisez le tableau en le mettant hors tension pendant trente secondes. Remettez-le ensuite sous tension et réessayez de calibrer ou contactez le support technique.

Utilisation d'un autre tableau blanc

Ignorez cette rubrique si vous utilisez ActivInspire avec ActivBoard ou ActivSlate.

Cette rubrique est destinée aux utilisateurs d'ActivInspire équipés de TNI d'autres fabricants.

Tableau blanc interactif SMART Board™

Si le logiciel ActivInspire est installé sur un **ordinateur portable équipé du système d'exploitation Mac OS® X** :

Fonction	Conseils et astuces
Reconnaissance d'écriture	L'utilisation d'un stylo plutôt que du doigt améliore la précision de la reconnaissance.
ExpressPoll	Si vous souhaitez utiliser ExpressPoll, vérifiez que le pilote Promethean pour Mac OS® X ainsi qu'ActivInspire sont installés.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Si le logiciel ActivInspire est installé sur un **ordinateur de bureau équipé de Windows[®] mais non de SMART Notebook** :

Fonction	Conseils et astuces
Utilisation générale	Vous pouvez utiliser votre doigt pour écrire sur le tableau blanc interactif SMART Board.
Stylos de couleur	ActivInspire ne reconnaît pas les différentes couleurs de stylo. Vous pouvez en revanche sélectionner des couleurs dans la palette de couleurs d'ActivInspire.

Hitachi[™] DuoBoard[™]

Si le logiciel ActivInspire est installé sur un **ordinateur portable équipé du système d'exploitation Windows XP[®]** :

Fonction	Conseils et astuces
Utilisation générale	Vous pouvez utiliser ActivInspire sans exécuter simultanément le logiciel StarBoard [™] .
Commandes du tableau	Les commandes du tableau ne fonctionnent toutefois pas si vous utilisez ActivInspire.

Interwrite[™]

Si le logiciel ActivInspire est installé sur un **ordinateur portable équipé du système d'exploitation Windows XP** :

Fonction	Conseils et astuces
Stylos	Pour pouvoir utiliser le tableau et les stylos avec ActivInspire, vous devez installer le logiciel Interwrite.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Tableau

Si le logiciel ActivInspire est installé sur un **ordinateur portable équipé du système d'exploitation Mac OS X** :

Fonction

Conseils et astuces

Stylos

Pour pouvoir utiliser le tableau et les stylos avec ActivInspire, vous devez installer le logiciel Interwrite.

Tableau

ExpressPoll

Si vous souhaitez utiliser ExpressPoll, vérifiez que le pilote Promethean pour Mac OS X ainsi qu'ActivInspire sont installés.

Si le logiciel ActivInspire est installé sur un **ordinateur de bureau équipé du système d'exploitation Windows XP** :

Fonction

Conseils et astuces

Stylos

Pour pouvoir utiliser le tableau et les stylos avec ActivInspire, vous devez installer le logiciel Interwrite.

Tableau



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Visite d'ActivInspire

Cette rubrique est destinée aux utilisateurs, anciens et nouveaux, des logiciels ActivStudio et ActivPrimary.

Une application, deux produits, deux éditions

Les anciennes générations de logiciels Promethean vous obligeaient à choisir entre les logiciels ActivStudio et ActivPrimary. Avec ActivInspire, vous ne devez plus choisir.

ActivInspire inclut à la fois ActivInspire Studio et ActivInspire Primary.

Deux produits

Pour pouvoir rapidement commencer à travailler avec ActivInspire, vous pouvez en sélectionner l'apparence souhaitée dès sa première exécution. Le programme adapte les outils et la présentation de l'écran à vos choix. Quoi que vous choisissiez, vous bénéficierez des puissantes fonctions d'ActivInspire.

Vous pouvez choisir :

- Promethean ActivStudio
- Promethean ActivPrimary
- D'autres applications (telles que Powerpoint[®])



Cette aide illustre principalement l'utilisation d'ActivInspire Studio et d'ActivInspire Primary.

Passage d'une interface à l'autre

Passer d'ActivInspire Primary à ActivInspire Studio, ou inversement, est enfantin.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





1. Dans le **menu Aperçu** , sélectionnez **Tableau de bord** . Le tableau de bord ActivInspire s'ouvre.
2. Cliquez sur **Configurer** . En fonction de l'apparence que vous utilisez, le tableau de bord s'affiche :
 - Activez l'option Au prochain lancement, utiliser l'apparence Primaire.
OU
 - Activez l'option Au prochain lancement, utiliser l'apparence Studio.
3. Cochez la case pour utiliser l'autre apparence au prochain démarrage d'ActivInspire.

Deux éditions

ActivInspire est disponible en deux éditions : ActivInspire Personnel et ActivInspire Professionnel.

L'édition ActivInspire Personnel est gratuite. Vous pouvez la télécharger à partir du site Web Promethean. Elle est idéale pour se familiariser avec ActivInspire et convient aux élèves, qui peuvent l'utiliser à domicile. Toutefois, elle n'inclut qu'un sous-ensemble des fonctions et fonctionnalités disponibles dans ActivInspire Professionnel.



Lorsque vous utilisez ActivInspire Personnel, vous ne bénéficiez pas d'une large gamme d'outils avancés, mathématiques et de présentation.

Dans ActivInspire Personnel, les outils Enregistreur d'écran, Enregistreur de son, Verrouillage du formateur, Annotation de bureau, Reconnaissance d'écriture, Reconnaissance de forme et Compas, pour n'en citer que quelques-uns, ne sont pas disponibles.

En outre, l'édition ActivInspire Professionnel offre l'intérêt de pouvoir être davantage personnalisée et de pouvoir enregistrer toutes vos préférences dans un profil pour un usage ultérieur.



Pour découvrir la large gamme d'outils disponibles dans ActivInspire Professionnel, consultez la rubrique [Référence > Différences entre les éditions Professionnel et Personnel](#) .

Pour plus d'informations sur la personnalisation d'ActivInspire, consultez la rubrique [En savoir plus sur ActivInspire > Utilisation optimale des profils](#) .



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





À propos des paperboards

Un paperboard correspond au vaste espace de travail rectangulaire de la fenêtre ActivInspire dans lequel vous créez des leçons.

Quelques faits concernant les paperboards :

- À l'exécution, ActivInspire s'ouvre sur un paperboard vierge dans lequel vous pouvez effectuer vos saisies.
- Les paperboards peuvent inclure une vaste gamme d'objets, de formes et de fonctionnalités interactives, notamment des sons, des animations et des actions.
- Vous pouvez utiliser simultanément autant de paperboards que nécessaire.
- Chaque paperboard s'ouvre dans un onglet distinct de la fenêtre ActivInspire.
- Vous pouvez naviguer rapidement entre les paperboards en utilisant les onglets de document.
- Un paperboard peut contenir autant de pages que nécessaire.
- Vous pouvez également créer des paperboards de bureau, dans lesquels vous pouvez annoter soit le bureau actif, soit une capture du bureau.
- Les paperboards créés avec ActivInspire présentent l'extension de fichier .flipchart.
- Tout paperboard créé avec une ancienne version des logiciels Promethean (version 2.0 et ultérieure) peut être converti au nouveau format.



Vous pouvez ouvrir des paperboards créés avec ActivPrimary et ActivStudio dans ActivInspire. Une fois enregistrés dans ActivInspire, ces paperboards ne pourront plus être ouverts ni dans ActivPrimary, ni dans ActivStudio.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Exploration d'ActivInspire Studio

Ce qui s'affiche lors de la première exécution d'ActivInspire Studio dépend de l'édition dont vous disposez : ActivInspire Professionnel ou ActivInspire Personnel.

Tableau de bord

Lorsque vous lancez ActivInspire, après avoir choisi vos préférences initiales, le premier élément visible est le tableau de bord.



1	Activez cette option pour afficher le tableau de bord au prochain démarrage d'ActivInspire.
2	Affiche le site Web Promethean http://www.prometheanworld.com dans votre navigateur Web.
3	Affichez les outils de configuration les plus utilisés dans le panneau droit du tableau de bord.
4	Affichez le site Web Promethean Planet http://www.prometheanplanet.com dans votre navigateur Web.
5	Lancez l'expressPoll, ce qui vous permet de lancer des questions à la classe.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





	6	Réduit ActivInspire et permet d'écrire des annotations sur le bureau actif de votre ordinateur et d'interagir avec d'autres applications sur le bureau. ⊘ Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personnel.
	7	Affiche des outils de paperboard et des liens vers des paperboards récemment utilisés dans le panneau droit du tableau de bord.
	8	Panneau droit.
	9	Ferme le tableau de bord.



Pour afficher le tableau de bord, sélectionnez **Tableau de bord** dans le menu **Aperçu** .



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Fenêtre ActivInspire



Lorsque vous exécutez ActivInspire, la fenêtre du programme s'ouvre derrière le tableau de bord. Son apparence dépend de plusieurs éléments :

- Vos préférences enregistrées au démarrage.
- L'édition du logiciel utilisée : ActivInspire Professionnel ou la version Personnelle.

Cette rubrique présente les composants principaux de la fenêtre ActivInspire pour ActivInspire Professionnel et ActivInspire Personnel.

ActivInspire Professionnel

L'image suivante représente la fenêtre ActivInspire Professionnel. La liste permet d'identifier chaque composant numéroté.



1	Page de paperboard
2	Navigateurs
3	Barre de menu



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





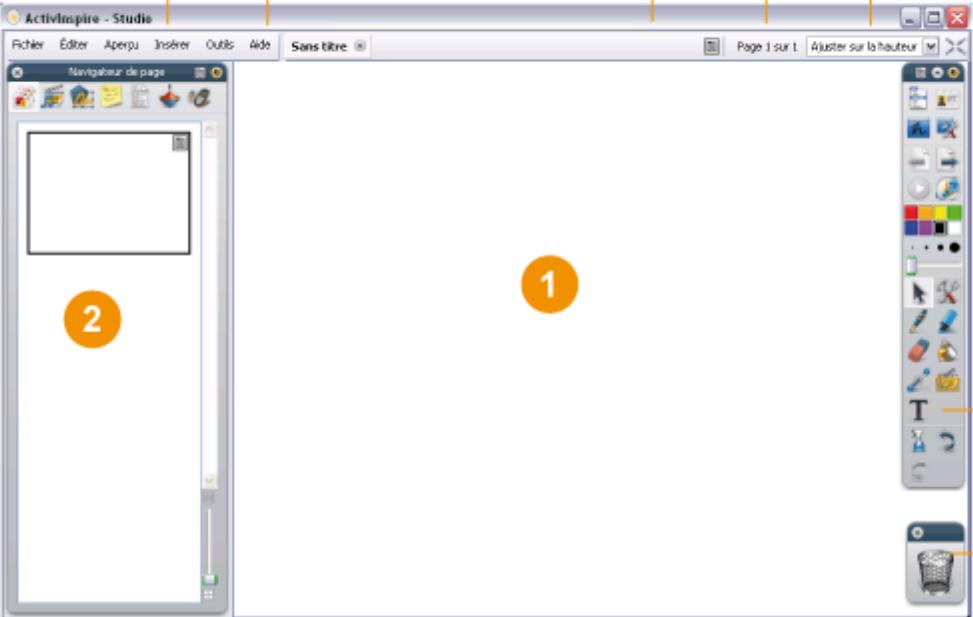
	4	Nom du paperboard
	5	Mode Création
	6	Indicateur de page
	7	Indicateur de redimensionnement
	8	Palette d'outils principale
	9	Corbeille du paperboard





ActivInspire Personnel

L'image suivante représente la fenêtre ActivInspire Personnel. ActivInspire Personnel ne présente pas la même gamme d'outils et de navigateurs.



The screenshot shows the ActivInspire Studio window. The interface includes a menu bar (Fichier, Éditer, Aperçu, Insérer, Outils, Aide), a toolbar on the left, a central workspace, and a toolbar on the right. Numbered callouts identify the following elements:

1	Page de paperboard
2	Navigateurs AUCUN navigateur d'action 
3	Barre de menu
4	Nom du paperboard
5	AUCUN Mode Création 
6	Indicateur de page
7	Indicateur de redimensionnement
8	
9	





8

Palette d'outils principale

Conseil

Localisez ces petites icônes en haut des navigateurs, des menus et des palettes d'outils. Elles vous permettent de personnaliser rapidement le comportement d'un élément :

Options de palette d'outils

Sélectionnez dans un menu déroulant l'emplacement et la visibilité de l'élément.

Réduire

Bouton de permutation permettant de réduire l'élément de façon à ce qu'il prenne moins d'espace ou de l'agrandir à nouveau.

Épingler la palette d'outils

Bouton de permutation permettant d'épingler l'élément à sa place actuelle et d'éviter qu'il ne soit automatiquement masqué ou déplacé accidentellement.

Palette d'outils principale

La palette d'outils principale s'affiche à l'ouverture d'ActivInspire. Au premier démarrage du programme, elle contient les outils les plus utilisés. Les éléments de la palette d'outils principale ne constituent qu'une partie des nombreux outils disponibles. Ouvrez le menu Outils pour accéder également à un large choix d'outils supplémentaires.

À son prochain démarrage, ActivInspire affichera la barre d'outils là où elle se trouvait à la dernière fermeture du programme et telle qu'elle se composait.

La palette d'outils principale d'ActivInspire Professionnel est représentée ci-dessous. Les outils sont regroupés selon leur fonction. Une ligne sépare les différents groupes. Le nom des outils de chaque groupe est indiqué dans le tableau à côté de l'image.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





1		Menu principal		Changer de profil ⊘ Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personnel.
		Annotation de bureau ⊘ Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personnel.		Outils de bureau
2			Page précédente/Page suivante	
		Commencer/Arrêter le vote de paperboard		ExpressPoll
3			Palette de couleurs	
			Indicateurs de l'épaisseur du stylo	





4		Sélectionner		Outils
		Stylo		Marqueur
		Gomme		Pot de peinture
		Formes  Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personnel.		Connecteur
		Insérer n média depuis un fichier		Texte
5		Effacer		Rétablir la page  Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personnel.
		Annuler/Rétablir		

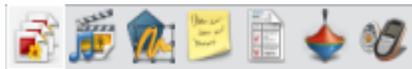




Préférences

Vous pouvez conserver le kit d'outils par défaut, supprimer des outils ou les remplacer (partiellement ou entièrement) par d'autres outils. Avec ActivInspire Professionnel, vous pouvez définir vos préférences dans un profil, puis les enregistrer. Vous pouvez créer autant de profils que nécessaire et basculer rapidement de l'un à l'autre en utilisant l'icône **Changer de profil** .

Navigateurs d'ActivInspire



Cette rubrique présente les navigateurs d'ActivInspire.

Définition d'un navigateur

Un paperboard peut être composé d'une multitude de pages et d'éléments, chacun possédant sa propre gamme de caractéristiques et de propriétés.

ActivInspire en facilite l'utilisation en fournissant un navigateur pour chaque élément important du logiciel.

Les navigateurs présentent un récapitulatif :

- des éléments se trouvant déjà sur le paperboard ;
- des éléments que vous pourriez ajouter ou personnaliser ;
- de la manière de procéder.

Utilisez les navigateurs pour créer, améliorer et mettre rapidement en valeur vos propres paperboards ou ceux d'autres auteurs.

Chaque navigateur :

- est structuré de manière à vous fournir des informations claires et détaillées sur la zone dans laquelle vous naviguez.
- possède son propre menu contextuel  et/ou ensemble d'icônes pour vous aider à utiliser efficacement votre paperboard.

En outre, vous pouvez augmenter ou réduire la largeur du navigateur et ajuster le niveau de détails de l'affichage selon vos besoins.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Navigateur de page

Ce navigateur permet d'observer rapidement un paperboard dans ses grandes lignes. Utilisez-le afin d'effectuer les actions suivantes :

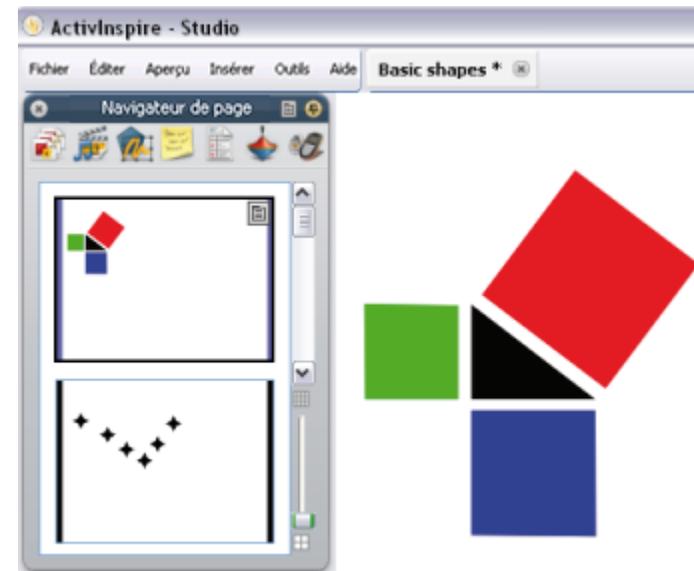
- Afficher le paperboard complet sous forme de miniatures de page ;
- Naviguer dans les pages de paperboard ;
- Définir les fonds et les grilles pour les pages ;
- Organiser vos pages de paperboard en utilisant la fonction de glisser-déplacer et les commandes Couper, Copier, Supprimer et Dupliquer.

Exemple

L'image illustre un paperboard composé de plusieurs pages.

Le navigateur de page est ouvert et contient des miniatures des deux premières pages du paperboard. L'icône de menu contextuel  dans la miniature indique qu'il s'agit de la page active et que vous pouvez sélectionner et utiliser un élément ou une zone de cette page.

Pour afficher une autre page, cliquez sur la miniature correspondante.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Navigateur de ressources

Le navigateur permet d'afficher, de parcourir et d'utiliser rapidement les ressources d'ActivInspire pour enrichir les paperboards. La bibliothèque de ressources contient quantité de jeux et d'activités, d'annotations, d'évaluations, de fonds, de cartes conceptuelles, d'images, de formes, de sons et d'autres éléments trop nombreux pour permettre leur énumération complète.

Il est très facile d'alimenter la bibliothèque avec vos ressources et celles d'autres personnes ainsi qu'avec des packs de ressources provenant du site Web de Promethean Planet (www.prometheanplanet.com) ou de sites partenaires.

Par défaut, le navigateur de ressources ouvre le dossier Ressources partagées. Toutes les ressources fournies avec ActivInspire sont organisées en catégories et stockées dans des dossiers désignés par des noms explicites.

Le navigateur de ressources est constitué de deux parties, chacune possédant ses outils et menus contextuels :

- Le panneau Dossiers dans la moitié supérieure du navigateur affiche les dossiers figurant dans la zone de ressources choisie.
- Le panneau Éléments dans la moitié inférieure affiche les miniatures des ressources figurant dans le sous-dossier sélectionné, ainsi que leur nom de fichier. Ce panneau est vide si aucun sous-dossier n'est sélectionné.

Le panneau Dossiers permet d'effectuer les opérations suivantes :

- Parcourir et afficher rapidement toutes les ressources d'un dossier spécifique, tel que Mes ressources, Ressources partagées ou tout autre emplacement sur le disque dur ou le réseau ;
- Indexer les ressources afin d'accélérer les recherches ;
- Rechercher des ressources par nom de fichier ou mot-clé ;
- Rechercher tout type de ressource ou des types de ressources spécifiques uniquement ;
- Rechercher des ressources dans Promethean Planet.

Le panneau Éléments permet d'effectuer les opérations suivantes :

- Visualiser rapidement le nombre de fichiers qu'un dossier contient ;
- Afficher des miniatures et les noms de fichier de ressources spécifiques ;



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





- Modifier le mode d'affichage et la taille des miniatures des ressources dans le dossier sélectionné ;
- Effectuer un glisser-déplacer de ressources telles que les modèles de page, les pages d'activités et les pages de questions du navigateur vers votre paperboard ;
- Rendre la couleur de fond d'une image transparente au moment où vous la déposez sur la page ;
- Insérer plusieurs copies d'une ressource dans un paperboard à l'aide du tampon.
-



Pour ajouter vos éléments dans la bibliothèque de ressources, faites-les glisser d'une page de paperboard et déposez-les dans l'une des deux parties du navigateur de ressources.

Exemple

Le navigateur de ressources est représenté ci-dessous.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





1	Nombre de fichiers dans le dossier sélectionné
2	Zone de texte de recherche de terme
3	Ouvrir :  Mes ressources ;  Ressources partagées  Un autre dossier de ressources ;
4	Emplacement du dossier sélectionné
5	Accès à un autre dossier
6	 Recherche dans le dossier actuel (activé à la saisie d'un terme à rechercher)





	 Définition des options de recherche  Recherche de ressources dans Promethean Planet
7	Menu contextuel des dossiers Options : <ul style="list-style-type: none">• Exporter vers le pack de ressources• Importer le pack de ressources ici...• Indexer ce dossier pour la recherche• Créer un dossier
	Les fonctions Importer et Indexer sont uniquement disponibles lorsque vous sélectionnez un dossier de niveau supérieur.
8	 Menu Éléments Options pour modifier : <ul style="list-style-type: none">• le mode d'affichage ;• la taille des miniatures ;• la transparence des éléments.





Navigateur d'objet

À propos des objets

Dans ActivInspire, tout élément ajouté à un paperboard est un objet. L'inscription d'un texte avec le **stylo** , le traçage d'une forme, l'ajout d'une image ou l'insertion d'un lien vers un fichier audio sont par exemple autant d'objets. Vous pouvez ajouter une multitude de types d'objets différents à un paperboard. Le navigateur d'objet permet de conserver une vue d'ensemble du nombre et des types d'objets du paperboard et détecte rapidement les objets dont vous n'êtes pas à l'origine.

À propos des couches et de la superposition

Le navigateur d'objet affiche le détail des objets se trouvant sur la page en cours d'utilisation. Malgré son aspect plat, une page de paperboard se compose de quatre couches. Les objets d'une même couche peuvent être superposés.

Contenu par défaut des couches :

Couche

Contenu

Supérieur	Annotations : tout ce que vous dessinez avec le stylo  , avec le marqueur  ou à l' encre magique  , une arme secrète que nous allons présenter plus loin. Tout ce que vous dessinez avec le connecteur  .
Intermédiaire	Images, formes et objets de texte.
Inférieure	Vous pouvez faire glisser des objets et les déposer sur cette couche.
Fond	Fonds, grilles et couleur de la page.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Vous pouvez sélectionner les objets répertoriés dans le navigateur d'objet et les déplacer par glisser-déplacer entre les trois premières couches, mais pas vers la couche de fond. Cette opération a une incidence directe sur leur positionnement sur les couches de la page du paperboard. Les couches sont parfaitement distinctes les unes des autres. Par conséquent, vous pouvez remplacer le fond sans que cela n'affecte vos images ou annotations. Vous pouvez également ajouter des annotations sur vos photos ou sur le fond sans que cela n'affecte les autres couches.

Afficher des objets

Utilisez le navigateur d'objet pour voir immédiatement :

- l'ordre d'affichage ainsi que la position des objets sur une page (couche supérieure, intermédiaire et inférieure) ;
- la présence éventuelle d'objets masqués sur une page ;
- la présence éventuelle d'objets verrouillés ne pouvant pas être déplacés.

Utiliser des objets

Utilisez le navigateur d'objet pour :

- faire glisser des objets d'une couche à l'autre ;
- superposer et réorganiser les objets ;
- afficher ou masquer les objets ;
- verrouiller ou déverrouiller des objets, par exemple en cas d'activité impliquant des élèves, pour laquelle seuls certains objets doivent pouvoir être déplacés, tandis que d'autres ne doivent pas pouvoir l'être. Exemple



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





L'image illustre les objets dans la page de paperboard actuelle.

Vous pouvez voir dans le navigateur que les objets sont définis par :

- l'icône de l'outil utilisé pour les créer ;
- leur nom.

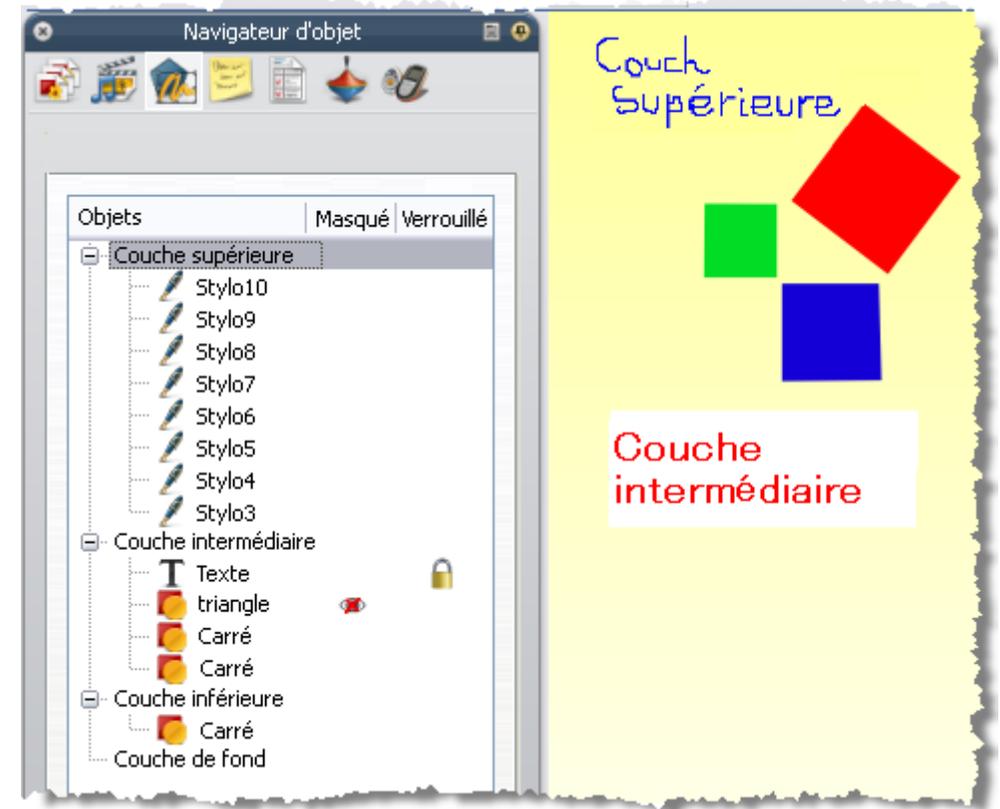
Le navigateur indique clairement pour chaque couche les objets qu'elle contient.

La couche supérieure contient huit objets. Il s'agit d'annotations écrites avec le **stylo**



La couche intermédiaire contient quatre objets.

Le premier objet est un texte créé avec l'outil **Texte** **T**.



Le cadenas  situé à côté de l'objet Texte indique que sa position est verrouillée. Il s'agit d'un bouton de permutation permettant de verrouiller et de déverrouiller rapidement des objets.





Les triangles et les carrés créés avec l'outil **Formes**  sont placés par défaut sur la couche intermédiaire. L'œil barré d'une croix  situé à côté du triangle indique que l'objet est masqué. Ainsi que vous pouvez le constater, le triangle n'apparaît pas sur la page du paperboard. L'œil également est un bouton de permutation permettant d'afficher et de masquer rapidement des objets.

La couche inférieure ne contient qu'un seul objet, un carré créé avec l'outil Formes. Nous avons déplacé cet objet dans le navigateur d'objet à partir de la couche intermédiaire, sur laquelle il a été créé.

Le fond de page jaune occupe sa propre couche. Il a été inséré avec le navigateur de page.

Navigateur de notes

Ce navigateur facilite l'utilisation du paperboard par la création, l'affichage et l'édition des notes. Vous savez par expérience que les notes peuvent faire la différence entre une leçon monotone et une leçon captivante.

Utilisez le navigateur de notes pour :

- Ajouter vos propres notes et commentaires à un paperboard afin d'en faciliter le partage et la réutilisation.
- Si vous utilisez un paperboard dont vous n'êtes pas à l'origine :
 - vous pourrez afficher les notes et commentaires des autres enseignants et ajouter le cas échéant vos propres notes.
 - afficher les notes d'instruction des éditeurs sur l'utilisation optimale de leurs paperboards et ajouter le cas échéant vos propres notes.



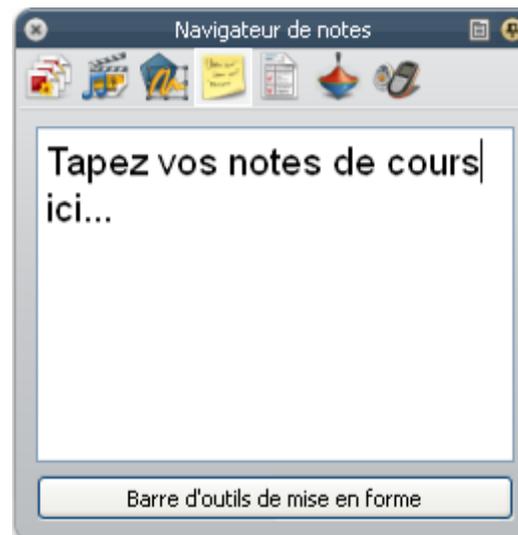


Exemple

Le navigateur de notes est représenté ici. Vous pouvez saisir vos notes comme texte standard ou ouvrir la barre d'outils de mise en forme et formater le texte.

ActivInspire affiche l'icône **Notes de page**  dans la barre de menus si la page de paperboard en cours d'utilisation contient effectivement des notes.

 Vous pouvez ajouter des notes à chaque page d'un paperboard et les imprimer soit avec le paperboard, soit séparément.





Navigateur de propriétés



Ce navigateur permet d'obtenir un aperçu de toutes les propriétés d'un objet. Il s'agit d'un outil puissant ajoutant une dimension interactive à vos cours.

Utilisez le navigateur de propriétés afin d'effectuer les actions suivantes :

- Afficher toutes les propriétés d'un objet. Faites glisser vers le haut ou vers le bas la barre de défilement du navigateur pour voir la liste complète de propriétés disponibles.
- Afficher et manipuler la position et l'apparence d'un objet en modifiant ses paramètres. Bien entendu, vous pouvez toujours contrôler la position d'un objet par glisser-déplacer et le modifier en changeant sa couleur.
- Ajouter des fonctions interactives au paperboard et contrôler leur utilisation.
- Ajouter des libellés toujours visibles aux objets ou, pour plus d'interactivité, ajouter des libellés s'affichant uniquement lorsque l'utilisateur passe le curseur de la souris sur l'objet.
- Contrôler le comportement d'un objet en définissant des règles (limiteurs) entravant ses déplacements. Cette fonction est particulièrement utile si vous souhaitez par exemple créer votre propre jeu à l'écran.
- Toutes les propriétés sont classées distinctement, de façon à ce que vous puissiez les sélectionner par type. Exemple



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





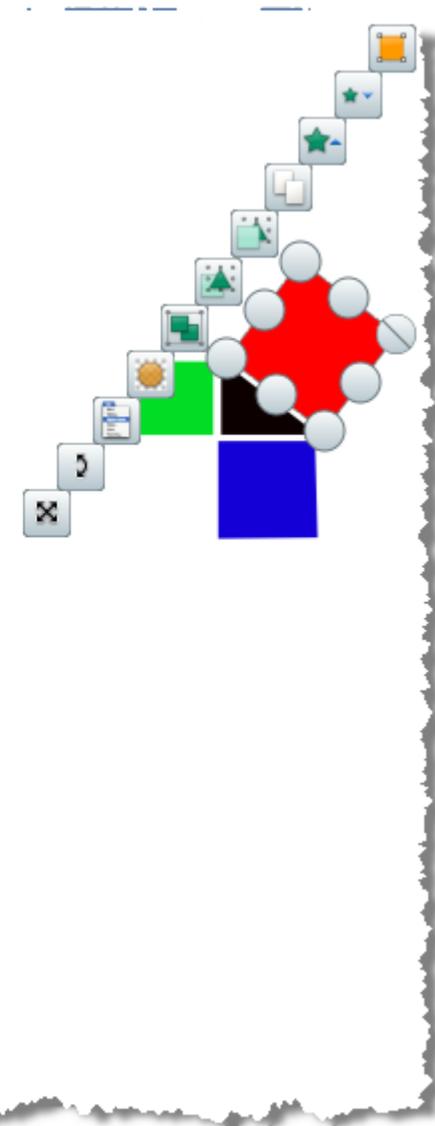
L'image illustre quelques-unes des propriétés du carré rouge, l'objet actuellement sélectionné, dans le navigateur de propriétés. Vous pouvez notamment distinguer le nom de l'objet et des détails concernant sa position sur la page. Vous remarquerez également que le carré se situe sur la couche intermédiaire.

Sur la page de paperboard, les poignées rondes de dimensionnement entourant l'objet sélectionné sont également visibles. Elles indiquent que vous pouvez déplacer ou redimensionner l'objet. La rangée d'icônes carrées le long de l'objet est constituée du menu d'édition d'objet et d'autres poignées de sélecteur à utiliser avec l'objet.

Identification	
Nom	Carré
Mots clés	
Marque de question	Aucun

Position	
Gauche	231.616
Haut	124.995
Largeur	43.2158
Hauteur	43.2158
Facteur d'échelle X	1
Facteur d'échelle Y	1
Inversé	Faux
Angle	319.558
Réfléchi	Faux
Verrouillé	Faux

Apparence	
Couche	Intermédiaire





Navigateur d'action

Ce navigateur permet d'associer rapidement une action à un objet. Cela signifie que la sélection d'un objet déclenche l'action qui lui est associée, par exemple l'affichage d'un message de télécopiant contenant votre texte, l'émission d'un son ou le début d'un vote de paperboard. Toutes les actions sont classées distinctement, de façon à ce que vous puissiez les sélectionner par type. Vous pouvez définir autant d'actions que nécessaire dans votre paperboard pour rendre votre leçon aussi variée et interactive que vous le souhaitez.

Utilisez le navigateur d'action pour :

- Appliquer une action de commande à un objet, par exemple le **Jet des dés**  qui jette les dés (5 maximum) lorsque l'objet est sélectionné sur le tableau.
- Appliquer une action de page à un objet, par exemple l'accès à la page suivante.
- Appliquer une action d'objet à un objet, par exemple la modification de la taille, de la position ou de la translucidité d'un objet.
- Appliquer une action de document ou de média à un objet, par exemple l'insertion d'un lien vers un fichier ou un site Web.
- Appliquer une action de vote à un objet, par exemple le démarrage/l'arrêt d'un vote de paperboard.
- Supprimer une action qui n'est plus nécessaire.
- Prévisualiser une action pour vérifier qu'elle s'exécute comme vous le souhaitez.





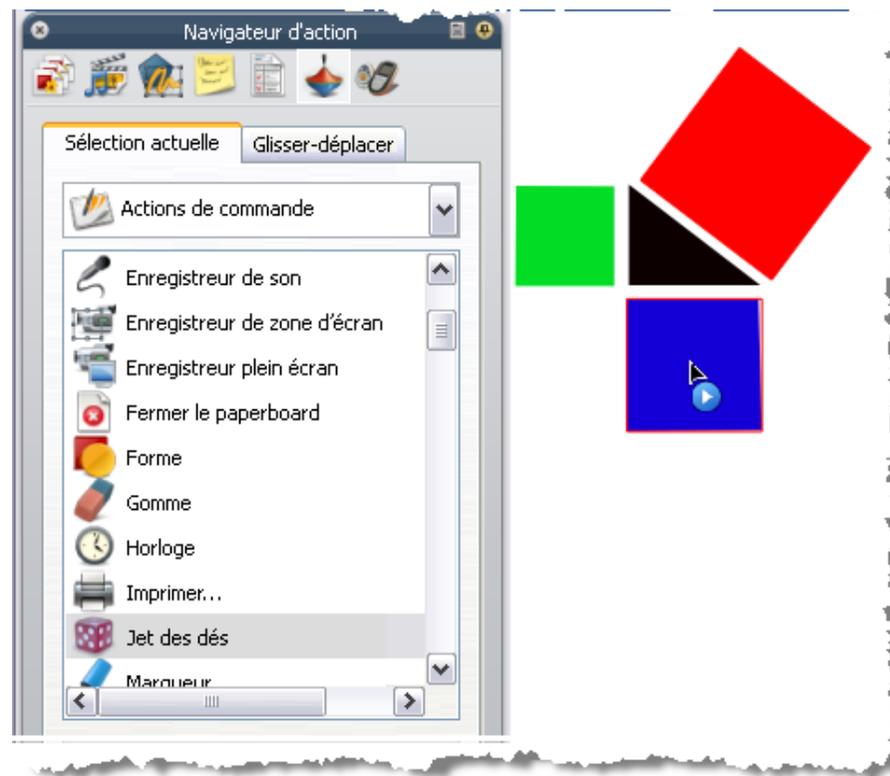
Exemple

Le navigateur d'action est représenté ici. Nous avons associé le **Jet des dés**  avec le carré bleu. La présence d'une action associée à cet objet est signalée par la forme en icône bleue de **prévisualisation**  que prend le curseur lorsqu'il est placé sur le carré bleu.

Lorsque vous cliquez sur le carré, la fenêtre contextuelle 'Jet des dés' s'ouvre et les dés sont jetés.

Vous pouvez :

- Choisir le nombre de dés à jeter.
- Augmenter ou réduire la vitesse.
- Jeter les dés autant de fois que vous le souhaitez.
- Envoyer le total des dés obtenu au paperboard en cours d'utilisation.





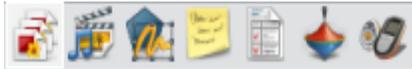
Navigateur de votes

Ce navigateur sert à l'enregistrement des boîtiers d'évaluation et des utilisateurs ActivEngage, à l'exécution des sessions de vote, ainsi qu'à l'enregistrement au stockage et à la consultation des résultats de vote.

Le navigateur de votes permet :

- d'enregistrer vos boîtiers ActivSlate, ActiVote et ActivExpression ;
- d'enregistrer les utilisateurs ActivEngage ;
- d'affecter des élèves aux boîtiers;
- de basculer entre les modes de vote anonyme et identifié ;
- de sélectionner les boîtiers utilisées pour une session de vote, ActiVote ou ActivExpression ;
- de définir, interrompre ou modifier le temps alloué aux réponses ;
- de démarrer et d'arrêter un vote ;
- d'afficher ou de masquer le message Votez maintenant ;
- de parcourir les résultats du vote et d'exporter les résultats vers une feuille de calcul Microsoft Excel.

Lancez-vous !



Pour ouvrir un navigateur, cliquez sur l'icône correspondante située en haut du navigateur.

Cliquez sur les menus contextuels  et les icônes afin de découvrir les fonctionnalités de chaque navigateur.

N'ayez crainte : vous pourrez annuler toute erreur de manipulation en utilisant la fonction d' **annulation**  .



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Affichage d'un paperboard

À l'ouverture d'un paperboard, le navigateur de page affiche un aperçu des miniatures. La zone de travail de la fenêtre du programme ActivInspire affiche quant à elle la première page du paperboard.

Afficher une page à la fois

Vous disposez de deux méthodes pour afficher une page à la fois :

- Cliquez sur les icônes **Page suivante**  et **Page précédente** .
- Dans le **menu Aperçu**, sélectionnez **Page suivante** ou **Page précédente**.



Actionnée à partir de la dernière page d'un paperboard, l'icône **Page suivante**  ajoute automatiquement une nouvelle page.

Pour éviter la présence de pages superflues à la fin des paperboards, placez toujours sur la dernière page un élément en indiquant la fin, tel qu'une forme, une image ou tout simplement "**Fin**".

Afficher plusieurs pages à la fois

Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille des miniatures affichées dans le navigateur de page. Plus les miniatures sont petites, plus l'aperçu contiendra de pages.

Vous disposez de deux méthodes pour afficher l'aperçu de plusieurs pages :

- Cliquez sur le bord du navigateur de page et faites-le glisser. Vous pouvez également utiliser le curseur situé dans l'angle inférieur droit du navigateur pour modifier la taille des miniatures.
- Déplacez vers le haut ou vers le bas le curseur situé dans l'angle supérieur droit du navigateur de page pour faire défiler les miniatures des pages du paperboard. Cliquez ensuite sur la miniature de la page que vous souhaitez visionner.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean

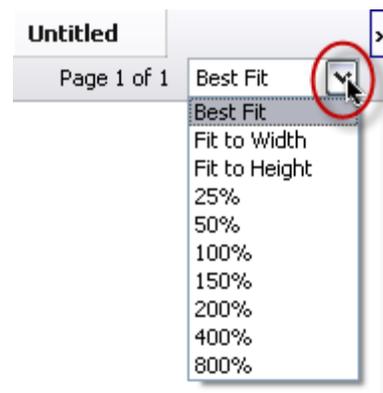




Augmenter et réduire la taille d'une page

Par défaut, ActivInspire est configuré pour adapter la page de paperboard entière à la fenêtre ActivInspire. Cette action est nommée Ajuster. Vous pouvez modifier cet affichage en utilisant le menu déroulant situé dans l'angle supérieur droit de la fenêtre.

Cliquez sur la flèche pointant vers le bas, puis sélectionnez une valeur. En l'absence de la flèche, cliquez sur l'icône >>.



Le fond

La sélection d'une valeur inférieure à 100 % réduit la taille du paperboard dans la fenêtre ActivInspire proportionnellement au pourcentage choisi.

Ce faisant, une zone appelée "fond" apparaît autour de la page du paperboard. Vous pouvez l'utiliser comme sous-main, pour y placer temporairement des objets en dehors des limites de la page de paperboard, en vue d'une utilisation ultérieure.

Effectuer un zoom avant ou arrière

Vous pouvez utiliser l'outil **Zoom de page**  pour agrandir ou réduire le paperboard. Cet outil ne modifie pas le paperboard : il en modifie uniquement le mode d'affichage.

Zoom avant

1. Dans le **menu Aperçu**, sélectionnez **Zoom de page** .
2. Cliquez sur la page et patientez un instant. Le zoom commence et ne s'arrête que si vous relâchez l'ActivPen ou le bouton de la souris.

L'outil **Zoom de page**  se trouve désormais dans la barre d'outils de sélection rapide.





Zoom arrière

Sélectionnez l'outil **Zoom de page**, puis :

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la page.
2. Appuyez sur le bouton de clic droit sans le relâcher.



Si vous cliquez deux fois sur la page lorsque l'outil **Zoom de page** est sélectionné, la page est de nouveau ajustée à la fenêtre.

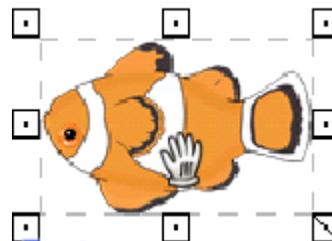
Appliquer un panoramique sur un paperboard

Si vous avez appliqué un zoom avant sur un paperboard de sorte que la page de paperboard est plus grande que la fenêtre ActivInspire, la page n'est plus visible dans son intégralité.

Dans ce cas, vous pouvez effectuer un panoramique sur l'ensemble de la page en utilisant l'une des deux méthodes suivantes :

- Utilisez les barres de défilement vertical et horizontal qui sont disponibles sur la page.
- Utilisez l'outil **Zoom de page**. Notez que si cet outil est sélectionné, une icône en forme de main s'affiche lorsque vous déplacez le curseur sur la page. Si vous cliquez alors sur la page et faites glisser le curseur, vous pouvez appliquer un panoramique sur la page afin d'afficher d'autres zones.

Notez que ce comportement s'applique également après l'application d'un zoom arrière sur la page.





Gestion de plusieurs paperboards

À chaque ouverture ou création d'un paperboard, un nouvel onglet Document apparaît dans la barre de documents. Vous pouvez utiliser simultanément autant de paperboards que vous le souhaitez.

Pour passer d'un paperboard à l'autre, cliquez sur l'onglet Document correspondant au paperboard auquel vous souhaitez accéder. Ce paperboard devient alors actif



et son nom s'affiche en gras dans l'onglet Document qui lui correspond.

Pour fermer le paperboard, cliquez sur .

Création depuis l'ordinateur

Lorsque vous travaillez à l'ordinateur, vous devez pouvoir accéder facilement à la gamme d'outils de préparation des leçons.

Le moyen le plus rapide d'accéder à ces outils consiste à sélectionner le profil de création fourni avec ActivInspire :

Cliquez sur **Changer de profil**  et sélectionnez le profil de **création** dans la liste déroulante.

Vous pouvez également tester vos combinaisons d'outils et de paramètres préférés, puis les enregistrer dans un profil.

Pour plus d'informations sur la création et l'utilisation des profils, reportez-vous à la rubrique [Utilisation optimale des profils](#).

Présentation au tableau

Lorsque vous effectuez une présentation au tableau, vous avez besoin d'un accès simplifié à un ensemble d'outils de présentation. Le but est d'optimiser l'espace disponible et de limiter les distractions.

Voici comment y parvenir :

- Réglez l'affichage sur le mode plein écran (F5) ;
- Masquez les menus ;



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





- Épinglez ou ancrez la palette d'outils principale ;
- Ajoutez les outils que vous avez l'intention d'utiliser, tels que les outils mathématiques, le spot, le mode Utilisateur double ou la téléimprimante, à la palette d'outils principale avant le cours ;
- Supprimez tous les outils dont vous n'aurez pas besoin dans la palette d'outils principale ;
- Activez les éléments interactifs (les actions ou les liens, par exemple) ;
- Masquez les objets d'action ;
- Ouvrez le navigateur de page ou de ressources ;
- Affichez la corbeille de paperboard.

Testez vos préférences en termes d'outils et de configuration, puis enregistrez-les dans un profil.

Vous pouvez également cliquer sur **Changer de profil**  et sélectionner le profil **Au tableau** dans la liste déroulante.



Pour plus d'informations sur :

- la présentation au tableau, reportez-vous à la rubrique [Présentation au tableau](#) ;
- la création et l'utilisation des profils, reportez-vous à la rubrique [Utilisation optimale des profils](#) .



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Collaboration au tableau

Il existe une multitude de méthodes pour encourager vos élèves à travailler ensemble au tableau. Généralement, la collaboration signifie que chacun, à son tour, utilise l'ActivPen ou l'ActivWand.

ActivInspire va plus loin en permettant à deux personnes de travailler interactivement sur le même paperboard. Nous avons appelé cette méthode le mode Utilisateur double, car chaque élève utilise son propre stylo ActivPen ou baguette ActivWand et sa propre palette d'outils ActivInspire pour travailler au tableau.

- Seul l'enseignant peut activer le mode Utilisateur double.
- Le lancement du mode Utilisateur double active la palette d'outils double, qui contient un sous-ensemble des outils disponibles dans la palette d'outils principale.
- Seul l'utilisateur de la palette d'outils principale peut avoir un accès total à l'ensemble des fonctions d'ActivInspire.
- La personne qui utilise la palette d'outils double peut travailler uniquement sur la page de paperboard active.
- La palette d'outils double reste sous le contrôle de la personne qui utilise la palette d'outils principale.
- L'accès à la palette d'outils double peut être annulé à tout moment depuis la palette d'outils principale.



Conseils d'utilisation

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'utilisation créative du mode Utilisateur double.

Deux stylos ActivPen plutôt qu'un

Encouragez les élèves à atteindre un même objectif. Veillez à ce qu'ils communiquent en permanence entre eux et qu'ils partagent leurs connaissances, par exemple en résolvant un problème ou en rassemblant des informations pour répondre aux questions affichées sur l'ActivBoard.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Changements de rôle

Changez les rôles en cours d'activité afin d'éviter que les élèves se trouvent bloqués dans un domaine dans lequel ils ne sont pas suffisamment à l'aise.

Soutien de l'enseignant

L'enseignant peut rester maître de la palette d'outils principale, évaluant le travail des élèves au tableau ActivBoard et contribuant ainsi à renforcer leur assurance.

Nouvel espace de travail

Le mode Utilisateur double ouvre un espace dans le cadre duquel deux élèves peuvent travailler, ensemble ou individuellement, au tableau ActivBoard, faisant ainsi de ce dernier un espace de travail en soi.

Travail en équipe constructif

Constituez des équipes composées d'un élève fort et d'un élève plus faible. L'élève fort enseignera à l'élève plus faible, qui à son tour renforcera les connaissances de l'élève fort.

Présentations en équipe

Encouragez les élèves à créer des présentations par équipes de deux. Ils discuteront ainsi de leur rôle respectif et de la manière dont ils procéderont ensemble à la présentation au tableau.

Encouragement de la créativité

Deux groupes peuvent désormais inscrire en même temps leurs idées sur l'ActivBoard. La possibilité de voir leurs idées respectives est, pour les élèves, une source d'inspiration qui contribue à développer leur créativité.

Rôles

Donnez aux élèves la possibilité de remplir différentes fonctions lorsqu'ils travaillent au tableau ActivBoard, afin qu'ils puissent apprécier les résultats d'un travail en équipe efficace. Un élève peut par exemple être chargé du texte, tandis que l'autre est responsable des images.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Évaluation de différents points de vue

Deux points de vue peuvent être affichés simultanément au tableau ActivBoard et commentés pour déterminer les idées communes et divergentes.

Encouragement d'une réflexion claire

La classe donne des instructions à deux élèves travaillant dos à dos. Cette technique permet de déterminer si les deux élèves comprennent les instructions de la même manière.



Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique [Utilisation du mode Utilisateur double](#).

Exploration des outils

ActivInspire comprend plusieurs outils permettant de créer des leçons stimulantes pour captiver l'auditoire et susciter l'intérêt des élèves lorsque vous travaillez au tableau.

La palette d'outils principale contient les outils les plus fréquemment utilisés. D'autres outils sont disponibles dans le menu Outils.

Cette rubrique décrit quelques-uns des outils amusants du logiciel :



Annoter sur le bureau

Comme le suggère son nom, cet outil vous permet d'écrire des annotations sur le bureau de votre ordinateur.

Dans la fenêtre ActivInspire, un paperboard transparent, appelé paperboard de bureau, est superposé à l'écran. Vous pouvez ensuite utiliser les outils de la palette d'outils principale pour créer des annotations. Vous pouvez même cliquer sur l'outil

Sélectionner , ouvrir un document dans une autre application logicielle et annoter le document.



Caméra

Cet outil vous permet de prendre une capture d'écran instantanée et de la placer dans votre paperboard, dans le presse-papiers ou dans le dossier Mes ressources ou Ressources partagées. Une gamme d'options vous permet d'ajuster la taille et la forme de la capture d'écran selon vos besoins.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Express Poll

Cet outil vous permet de poser rapidement une question à vos élèves et d'enregistrer leurs réponses à l'aide des boîtiers ActiVote ou ActivExpression. Outil utile pour s'assurer de la bonne compréhension des élèves ou pour stimuler le débat.



Enregistreur de sons

Cet outil permet d'enregistrer un son dans un fichier pour l'inclure ensuite au paperboard. Par exemple, vous pouvez créer des extraits sonores et les lier à des mots afin d'améliorer la prononciation des élèves ou enregistrer du son lorsque vous effectuez un enregistrement de l'écran avec l'enregistreur **d'écran** .



Enregistreur d'écran

Cet outil vous permet d'enregistrer toute action ayant lieu à l'écran dans un fichier vidéo (.avi), que vous pouvez soit conserver dans votre paperboard, soit enregistrer dans un dossier de ressources et relire autant de fois que nécessaire.



Rideau

Cet outil recouvre la page de paperboard de façon à ce que vous puissiez révéler différentes parties de la page lorsque vous le souhaitez.



Outil Spot

Cet outil vous permet de masquer ou d'afficher des zones particulières de la page de paperboard.

Vous pouvez déplacer le spot et :

- masquer l'écran, excepté une zone éclairée par un spot circulaire ou carré ;
- afficher l'écran, excepté une zone rectangulaire ou circulaire pleine qui reste masquée.
-



Les outils mémorisent leur configuration. Lorsque vous passez d'un outil à l'autre, l'outil mémorise la dernière configuration utilisée. Par exemple, les outils Stylo et Marqueur mémorisent leurs paramètres de couleur et d'épaisseur.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Outils les plus utilisés

Au fur et à mesure de l'utilisation d'ActivInspire, la barre de raccourcis de la palette d'outils située à droite de la palette d'outils principale se remplit progressivement d'icônes. ActivInspire y place en effet automatiquement les outils les plus utilisés afin d'en permettre un accès rapide.



[Annoter sur le bureau](#)



[Enregistreur d'écran](#)



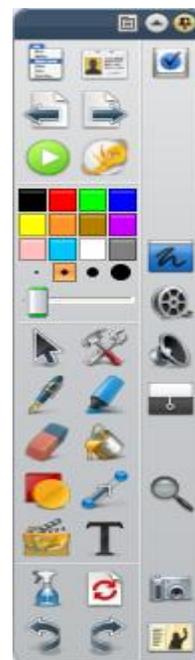
[Enregistreur de sons](#)



[Rideau](#)



[Zoom de page](#)



[Accueil](#) > Premiers pas avec ActivInspire



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Premiers pas avec ActivInspire

Cette rubrique contient des informations qui vous permettront de commencer à utiliser rapidement ActivInspire :

Création de votre premier paperboard

Lorsque vous exécutez ActivInspire, vous avez déjà créé votre premier paperboard !

La toile blanche derrière le tableau de bord dans la fenêtre ActivInspire constitue en fait la première page d'un nouveau paperboard. Vous pouvez commencer à l'utiliser directement, puis l'enregistrer plus tard.

Deux autres méthodes de création d'un paperboard sont expliquées ci-dessous :

Création d'un paperboard depuis le tableau de bord

Dans le tableau de bord, cliquez sur **Création de paperboard**   .
ActivInspire crée un paperboard sans titre.

Création d'un paperboard à tout moment

1. Cliquez sur l'icône **Menu principal**  .
2. Dans le menu, sélectionnez :
 - **Nouveau paperboard**
ou
 - **Nouveau**, puis sélectionnez l'une des options suivantes :



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Option	Description
Paperboard à la taille de l'écran	Crée un paperboard dont la taille est ajustée à votre résolution d'écran actuelle. Il s'agit de la configuration par défaut, ce qui est utile si vous ne connaissez pas la taille de votre écran.
Paperboard 1024 x 768	Crée un paperboard de la hauteur et de la largeur spécifiée en pixels.
Paperboard 1152 x 864	
Paperboard 1280 x 1024	
Taille de paperboard personnalisée	Permet de créer votre propre taille de paperboard via la boîte de dialogue 'Taille de page personnalisée'. Cette option est utile lorsque vous souhaitez créer un paperboard à afficher dans un tableau ou un écran extra large, par exemple.

ActivInspire crée un paperboard sans titre.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Inscription de texte sur un paperboard

En cours de présentation, vous pouvez inscrire du texte sur le tableau sans utiliser le clavier de l'ordinateur grâce au **stylo** .

La plupart des outils décrits dans cette rubrique se trouvent dans la [palette d'outils principale](#).

Dans ActivInspire Studio, les outils de modification du stylo se trouvent dans le menu Aperçu. Dans ActivInspire Primary, ils se trouvent dans la barre de stylo.

Écrire avec le stylo

Au démarrage d'ActivInspire, le **stylo** est activé par défaut afin de vous permettre d'écrire immédiatement. Dans d'autres cas, vous devrez le sélectionner (en cliquant ou tapant).

Activez le **stylo**, puis :

1. placez le curseur à l'emplacement auquel vous souhaitez commencer ;
2. tapez et faites glisser pour dessiner une ligne ou une forme ou encore pour écrire un mot. La couleur de stylo sélectionnée est appliquée à ce que vous dessinez ou écrivez sur le paperboard.



Leçon 1

À chaque fois que vous écrivez sur le paperboard, une annotation est créée. Le **stylo** demeure activé jusqu'à ce qu'un autre outil soit sélectionné.



Pour plus d'informations sur la conversion d'annotations en texte, reportez-vous à la rubrique [En savoir plus sur ActivInspire > Présentation au tableau > Utilisation de la reconnaissance d'écriture](#).



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean

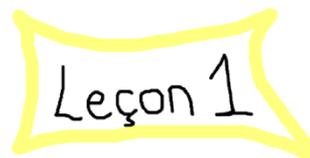




Mettre du texte en surbrillance

Pour mettre en évidence une partie ou l'ensemble de votre texte :

1. Cliquez sur **Marqueur**  Le curseur prend la forme d'un petit marqueur avec un cercle.
2. Déplacez le curseur à l'emplacement auquel vous souhaitez commencer.
3. Cliquez ou tapez et déplacez pour mettre en évidence une zone du paperboard.



À l'instar d'un vrai marqueur, vous pouvez utiliser celui-ci sur toute la surface du paperboard, pas seulement sur le texte.



Modifier l'épaisseur du stylo et du marqueur

ActivInspire Studio

Dans ActivInspire Studio, les épaisseurs du **stylo** et du **marqueur** sont définies par défaut respectivement sur 4 et 20 pixels.

Pour modifier l'épaisseur :

1. Cliquez sur le **stylo**  ou le **marqueur** .
2. Définissez l'épaisseur de la ligne :
 - Cliquez sur l'une des valeurs prédéfinies : 2, 4, 6 ou 8 pour le **stylo** et 10, 20, 35 ou 50 pour le **marqueur**, ou
 - Cliquez sur la réglette d'épaisseur pour choisir une valeur comprise entre 0 et 100 pixels.





Pour copier une couleur dans la fenêtre d'ActivInspire :

1. Ouvrez la palette de couleurs étendue, puis cliquez sur l'icône **Copieur de couleur**  . La boîte de dialogue correspondante s'ouvre.
2. Déplacez le **Copieur de couleur** vers la zone de la fenêtre contenant la couleur choisie. La boîte de dialogue **Copieur de couleur** affiche les couleurs que prend l'outil ainsi que les couleurs proches.
3. Lorsque le carré situé au centre de la boîte de dialogue prend la couleur souhaitée, cliquez pour l'ajouter à la palette.



Pour créer vos propres couleurs :

Ouvrez la palette de couleurs étendue, puis cliquez sur l'icône de la **boîte de dialogue Couleur**  . Une boîte de dialogue, dont l'apparence dépend de votre système d'exploitation, s'ouvre.

Exemple

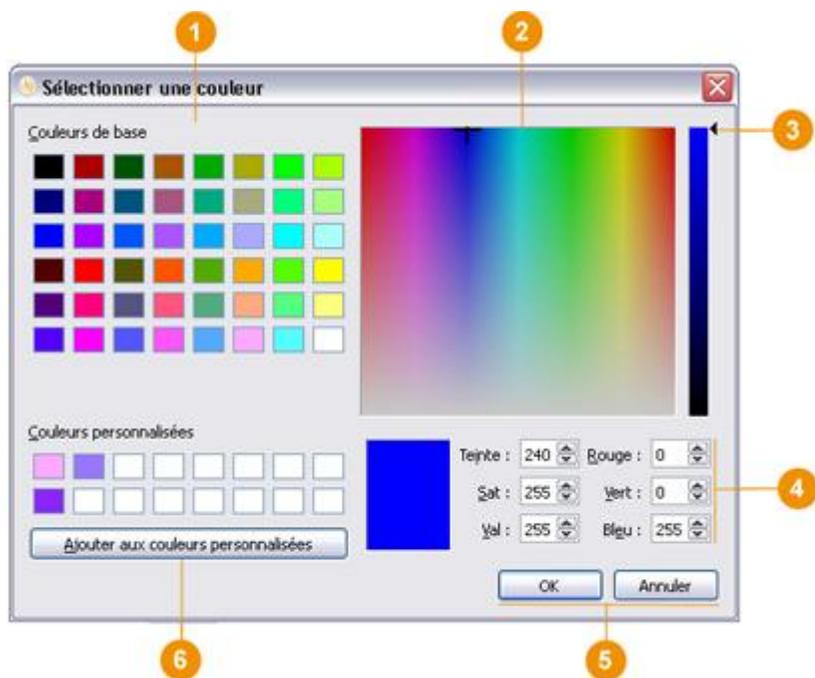
L'illustration en bas représente la boîte de dialogue telle qu'elle s'affiche avec un système d'exploitation Windows. Le tableau ci-dessous décrit les composants numérotés.

- La boîte de dialogue permet de :
 - choisir une couleur parmi les 48 couleurs de base ;
 - cliquer à n'importe quel endroit du spectre de couleurs ;
 - cliquer à n'importe quel endroit du spectre de couleurs, puis d'utiliser la réglette sur la droite pour obtenir une couleur plus claire ou plus foncée ;
 - cliquer sur les flèches vers le **haut** et vers le **bas** pour ajuster la proportion de rouge, de vert et de bleu, ainsi que la nuance et la saturation.
- Cliquez sur **Ajouter aux couleurs personnalisées**.
- Cliquez sur **OK** pour enregistrer les couleurs ou sur **Annuler** pour ne pas en tenir compte.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





1	Couleurs de base
2	Spectre de couleurs
3	Réglette
4	Boutons vers le haut et vers le bas
5	Bouton Ajouter aux couleurs personnalisées
6	Boutons OK et Annuler



ActivInspire enregistre vos paramètres de couleur et d'épaisseur du **stylo** et du **marqueur**. À leur prochaine utilisation, ces outils resteront définis sur la couleur et la largeur précédemment définies.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utiliser les outils de modification du stylo



Vous devez posséder ActivInspire Professionnel pour utiliser cette fonction.

En mode Utilisateur double, seul l'enseignant peut accéder aux outils de modification du stylo.

Les outils de modification du stylo vous permettent de tracer rapidement des annotations à l'aide des outils Stylo, Marqueur ou [Encre magique](#).

L'utilisation des outils de modification du stylo présente plusieurs avantages :

- Vous pouvez passer d'un type d'annotation à un autre sans avoir à sélectionner un outil différent. Par exemple, vous pouvez écrire sur le tableau, souligner le texte inscrit ou lui ajouter un contour, puis continuer à écrire, le tout à l'aide du même outil.
- Contrairement à d'autres types d'objets, vous pouvez effacer l'ensemble ou une partie d'une annotation créée à l'aide des outils de modification du stylo avec la gomme.

Sélectionnez l'outil de votre choix, par exemple l'outil **Stylo** et inscrivez du texte.

Pour utiliser les outils de modification du stylo :

ActivInspire Studio :

1. Dans le menu Aperçu, sélectionnez **Modification de stylo**. La palette d'outils de modification du stylo s'ouvre sous la forme d'une barre d'outils dans la palette d'outils principale.

ActivInspire Primary :

1. Cliquez sur **Modification du stylo** dans la barre de stylo. La palette d'outils de modification du stylo s'ouvre au-dessus de la barre de stylo.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Les deux :

2. Sélectionnez un outil de modification du stylo dans la palette ou la barre d'outils.
3. Mettez l'accent sur l'annotation de votre choix, par exemple, en soulignant le texte que vous avez inscrit.
4. Pour reprendre l'écriture, cliquez sur l'outil de modification du stylo pour le désélectionner.

Active

Active!

Ajout et mise en forme de texte

Enfin, elle présente également un aperçu de deux outils avancés pour l'utilisation de texte au tableau.

Ajout de texte

ActivInspire possède plusieurs outils utiles pour l'ajout de texte, que ce soit au tableau ou sur votre ordinateur.



Vous pouvez également copier et coller ou faire glisser vers le paperboard du texte provenant de documents existants (fichiers Word, par exemple).



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Outil Texte **T**

L'Outil Texte de la palette d'outils principale est un moyen rapide d'ajouter du texte depuis votre ordinateur :

1. Cliquez sur l'icône **Texte T**. La barre d'outils de mise en forme s'ouvre et le curseur prend la forme d'une petite barre suivie de lettres. La barre d'outils de mise en forme est alignée en haut ou en bas de la fenêtre ActivInspire, selon vos préférences au démarrage. Elle permet de mettre en forme le texte. La prochaine rubrique vous explique comment procéder.
2. Cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez insérer un texte. Une zone de texte accompagnée de deux poignées s'ouvre. Ces poignées vous permettent de déplacer librement  ou d'agrandir  la zone de texte.
3. Saisissez le texte au clavier de l'ordinateur. Dans la zone de texte, le texte apparaît dans la police, la couleur et la taille définies par défaut. La modification de ces éléments est décrite dans la rubrique [Mise en forme du texte](#).



Pour corriger une erreur :

1. Lorsque l'outil Texte est sélectionné, positionnez le curseur à l'emplacement où vous souhaitez saisir le texte et cliquez.
2. Maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le curseur sur les lettres que vous souhaitez modifier.
3. Lorsqu'elles sont mises en surbrillance, commencez la saisie pour remplacer le texte sélectionné ou appuyez sur la touche de retour arrière pour le supprimer.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean

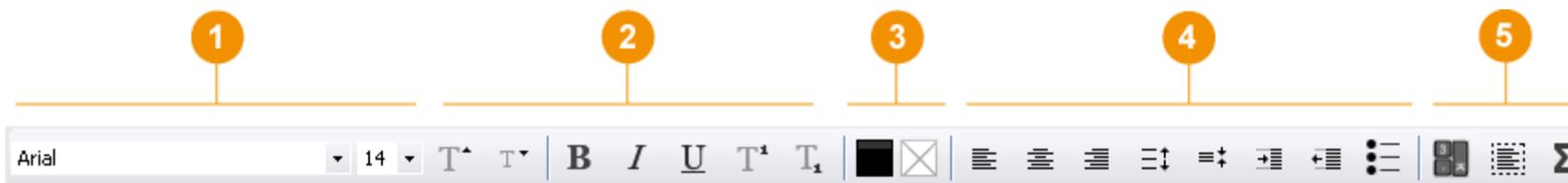




Mise en forme du texte

La barre d'outils de mise en forme s'ouvre lorsque vous sélectionnez l'outil Texte. Elle contient des outils standard de mise en forme du texte et l'icône du clavier à l'écran. Utilisez la barre d'outils de mise en forme pour modifier les propriétés et l'alignement du texte, par exemple la couleur, la taille, la police, le contour de la zone de texte et les caractéristiques de remplissage du texte sélectionné.

L'image ci-dessous représente la barre d'outils de mise en forme pour ActivInspire Studio.



Dans ActivInspire Primary, le format et l'apparence de la barre d'outils de mise en forme sont légèrement différents, mais les outils sont les mêmes.

L'image ci-dessous représente la barre d'outils de mise en forme pour ActivInspire Primary. Le tableau énumère les composants numérotés des deux barres d'outils de mise en forme.

1	Police et taille du texte sélectionné
2	Style de police (gras, italique, souligné, indice, exposant)
3	Couleur du texte (noir par défaut) et couleur de fond du texte (transparent par défaut)
4	Alignement , interligne et puces





5

Utilitaires :

- Clavier virtuel
- Tout sélectionner
- Symboles

Modification de la totalité du texte contenu dans une zone de texte

1. Lorsque l'outil Texte est sélectionné et qu'une zone de texte est ouverte, cliquez dans la zone de texte.
2. Dans la barre d'outils de mise en forme, cliquez sur **Tout sélectionner** 
 - Pour modifier la police ou la taille de la police, cliquez sur les menus déroulants.
 - Pour modifier la couleur, l'alignement du texte et d'autres caractéristiques, cliquez sur les boutons correspondants.
3. Pour terminer les modifications, cliquez sur un autre outil.

Modification d'une partie du texte

1. Lorsque l'outil Texte est sélectionné et qu'une zone de texte est ouverte, cliquez dans la zone de texte.
2. Maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le curseur sur les lettres que vous souhaitez modifier. Lorsqu'elles sont mises en surbrillance, cliquez sur les boutons appropriés ou les menus déroulants.
3. Pour terminer les modifications, cliquez sur un autre outil.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Vérification orthographique

Le **vérificateur orthographique**  vous permet de vérifier et de corriger rapidement l'orthographe dans la totalité ou une partie de votre paperboard.

Emplacement du vérificateur orthographique :

- Menu Outils > Plus d'outils > Vérifier l'orthographe du paperboard
- Menu d'édition d'objet > Vérifier l'orthographe du texte

Vérifier l'orthographe du paperboard

Pour vérifier la totalité du paperboard :

1. Dans le menu Outils > Plus d'outils, sélectionnez **Vérifier l'orthographe du paperboard**. La vérification commence à la première page du paperboard et continue jusqu'à la dernière page, sauf si vous interrompez le processus. ActivInspire affiche la page qui est en cours de vérification.
 - Si le vérificateur orthographique ne trouve aucune erreur, une boîte de dialogue de confirmation s'ouvre. Cliquez sur **OK** pour terminer le processus.
 - Si le vérificateur orthographique détecte une erreur potentielle, la boîte de dialogue Vérificateur orthographique s'ouvre et affiche le mot en rouge.
2. Vous pouvez accepter ou refuser les suggestions orthographiques, les appliquer à l'occurrence actuelle seule ou à toutes les occurrences du mot, ou sélectionner le texte dans la boîte de dialogue et saisir vos propres modifications.
3. Spécifiez vos choix jusqu'à ce que la boîte de dialogue de confirmation indique que la vérification orthographique est terminée ou cliquez sur **Terminé** pour arrêter la vérification.

Vérifier l'orthographe du texte

Pour vérifier un objet de texte :

1. Cliquez sur la zone de texte.
2. À partir du menu d'édition d'objet, sélectionnez **Vérifier l'orthographe du texte**, puis suivez la procédure décrite à la section Vérifier l'orthographe du paperboard.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Outils avancés

ActivInspire propose également deux outils avancés à utiliser avec du texte.

Clavier à l'écran



Ajoutez du texte au tableau sans utiliser le stylo. Tapez simplement sur les lettres et les symboles du clavier à l'écran pour former des mots et des phrases.

Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique [Utilisation du clavier à l'écran](#).

Reconnaissance d'écriture



Écrivez un texte sur le tableau et laissez ActivInspire le convertir en texte à l'écran.

Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique [Utilisation de la reconnaissance d'écriture](#).

Copie, collage et duplication d'objets

Vous pouvez gagner un temps précieux en réutilisant des objets existants.

Copie et duplication d'objets

Quoique la copie et la duplication d'objet puissent sembler identiques, il s'agit de deux opérations différentes.

Copier et coller un objet

Lorsque vous copiez un objet, ActivInspire le stocke dans la mémoire tampon de collage, ce qui vous donne le temps de choisir l'emplacement de collage.

Vous pouvez copier un objet de deux manières différentes.

Lorsque l'objet est sélectionné :

- Dans le menu Éditer, sélectionnez **Copier**.
- Cliquez sur le menu d'édition d'objet et sélectionnez **Copier**.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Vous pouvez coller un objet de trois manières différentes.

Accédez à l'emplacement où vous souhaitez placer la copie de l'objet. Il peut s'agir de la même page, d'une page différente ou même d'un autre paperboard ouvert :

- Cliquez à l'emplacement où vous souhaitez insérer l'objet, puis sélectionnez **Coller** dans le menu Éditer.
- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris à l'emplacement où vous souhaitez insérer l'objet, puis sélectionnez **Coller** dans le menu contextuel.

Pour superposer un objet à un autre :

1. Sélectionnez l'autre objet.
2. Cliquez sur le menu d'édition d'objet et sélectionnez **Coller**. L'objet copié est superposé à l'objet sélectionné. Les deux objets appartiennent à la même couche.

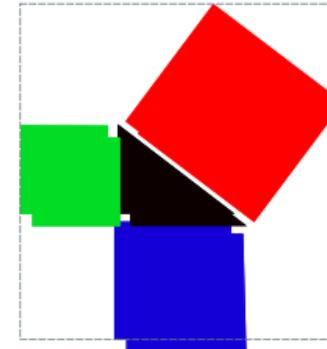
Duplication d'un objet

Lorsque vous dupliquez un objet, ActivInspire place le double sur l'original de manière à le recouvrir partiellement. L'objet dupliqué est automatiquement sélectionné. Ainsi, lorsque vous cliquez et faites glisser le curseur, vous déplacez le double et non l'objet d'origine.

Vous pouvez dupliquer un objet de trois manières différentes.

Lorsque l'objet est sélectionné :

- Cliquez sur la poignée de sélecteur **Dupliquer** .
- Dans le menu Éditer, sélectionnez **Dupliquer**.



Dans l'illustration, notez que le second objet recouvre le premier.

Vous pouvez dupliquer la page entière, puis supprimer tout objet inutile de la copie :

Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris n'importe où dans la page, puis sélectionnez **Dupliquer** dans le menu contextuel. ActivInspire insère un double de la page actuelle à la suite de la page actuelle.





Couper et coller les objets

L'opération de couper-coller permet de supprimer un objet pour l'insérer à un autre emplacement.

Vous pouvez couper et coller un objet de deux manières différentes.

Lorsque l'objet est sélectionné :

- Dans le menu d'édition d'objet, sélectionnez **Couper**.
- Dans le menu Fichier, sélectionnez **Couper**.

Pour coller l'objet :

- Dans le menu d'édition d'objet, sélectionnez **Coller**.
- Dans le menu Fichier, sélectionnez **Coller**.

Ajout et manipulation de formes

Vous pouvez ajouter une multitude de types d'objets différents à votre paperboard. Ces objets vont de formes simples créées avec l'outil **Forme**  et d'annotations créées avec les outils **Stylo**  ou **Marqueur**  à des objets tels que :

- des fichiers de la bibliothèque de ressources ;
- des images importées ;
- des fichiers son et vidéo.

Vous pouvez manipuler la plupart de ces objets de la même façon.

Création d'une forme

Pour ajouter une forme au paperboard :



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





1. Cliquez sur **Forme**  . Le menu Forme s'ouvre. Selon vos préférences, il est aligné sur le côté ou le long de la partie inférieure de la fenêtre ActivInspire.
2. Sélectionnez la forme que vous souhaitez dessiner, par exemple le Triangle. Le curseur se transforme en flèche doublée d'une version miniature de la forme que vous avez sélectionnée.
3. Déplacez le curseur vers l'emplacement de la page où vous souhaitez dessiner la forme, puis cliquez ou appuyez.
4. Maintenez le bouton enfoncé et dessinez doucement jusqu'à ce que la forme obtienne la taille désirée.

Sélection d'une forme

Pour apporter des modifications à la forme que vous venez de créer :

1. Cliquez sur **Sélectionner**  .
2. Déplacez le curseur sur la forme. Le curseur prend la forme d'une petite pointe de flèche doublée d'une croix. Cliquez ou tapez sur la forme. Dans l'exemple ci-dessous, le triangle noir est sélectionné. Une zone apparaît autour de l'objet.



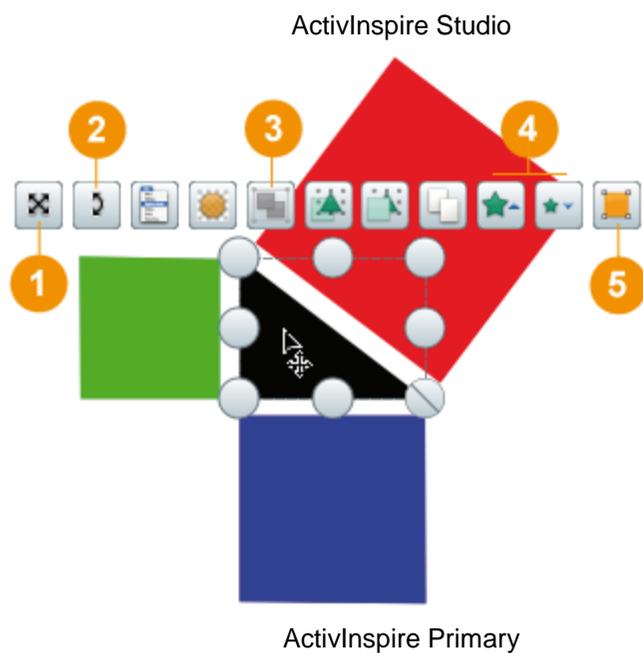
Nota bene

- Les icônes alignées au-dessus de l'objet de forme sont appelées des poignées de sélecteur. Chacune de ces poignées vous permet de modifier l'objet d'une manière différente.
- L'encadré autour de l'objet comporte des cercles gris  ou jaunes aux angles et au centre de chacun des quatre côtés de la forme. Il s'agit de poignées de redimensionnement sur lesquelles vous pouvez cliquer pour les déplacer afin d'étendre ou de déformer l'objet. Une poignée spéciale  permet en outre de redimensionner l'objet sans en modifier les proportions.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





1	Déplacer l'objet librement sur la page de paperboard. Ignore toutes les restrictions d'objet et les blocages.
2	Faire pivoter l'objet autour de son centre ou du point d'origine X/Y lorsqu'il est défini.
3	Regrouper et dégroupier des objets afin de les modifier ou de les déplacer simultanément ou séparément.
4	Augmenter ou réduire un objet par pas réduits.
5	Modifier la forme d'un objet en déplaçant et en faisant glisser ses coins.

Remplissage d'une forme

Pour remplir une forme à l'aide de couleurs :

1. Dans la palette d'outils principale, cliquez sur **Pot de peinture** .



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





2. Dans la palette de couleurs, sélectionnez une couleur de remplissage.
3. Cliquez sur la forme.

Déplacement ou rotation d'une forme

Déplacement d'une forme

Il existe deux moyens de déplacer une forme.

1. Sélectionnez la forme.
2. Maintenez le bouton de la souris ou de l'ActivPen enfoncé et faites glisser la forme à l'emplacement souhaité sur la page actuelle.

ou

1. Sélectionnez la forme.
2. Cliquez sur **Déplacer l'objet librement** .
3. Maintenez le bouton de la souris ou de l'ActivPen enfoncé sur l'icône et faites glisser la forme à l'emplacement souhaité sur la page actuelle.

Rotation d'une forme

1. Sélectionnez la forme.
2. Cliquez sur **Rotation d'objets** .
3. Maintenez le bouton de la souris ou de l'ActivPen enfoncé, puis faites glisser le curseur pour modifier l'angle de rotation de la forme.

Augmentation ou réduction de la taille d'une forme

Il existe deux moyens d'augmenter ou de réduire la taille d'une forme ou d'un autre objet sans en modifier les proportions.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Légère modification

1. Sélectionnez la forme.
2. Cliquez sur **Agrandir l'objet**  ou **Réduire l'objet**  pour modifier la taille par pas réduits.
3. Répétez l'opération jusqu'à ce que la forme obtienne la taille appropriée.

Modification importante

1. Sélectionnez la forme.
2. Cliquez sur **Dimensionner l'objet (conserver les proportions)** .
3. Maintenez le bouton de la souris ou de l'ActivPen enfoncé, puis faites glisser la poignée jusqu'à ce que la forme obtienne la taille désirée.

Modification de la forme

Il existe deux moyens de modifier la forme d'un objet.

Modification de la longueur ou de la largeur d'un objet

1. Sélectionnez la forme.
2. Cliquez sur l'une des poignées de **dimensionnement de l'objet** .
3. Maintenez le bouton de la souris ou de l'ActivPen enfoncé, puis faites glisser la poignée jusqu'à ce que la forme obtienne la longueur ou la hauteur désirée.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean



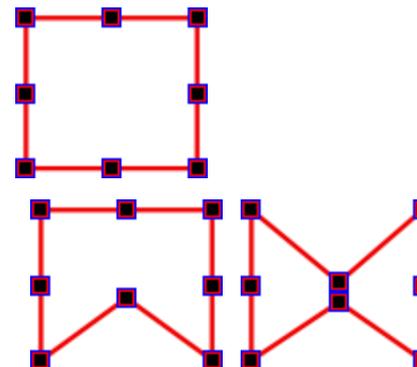


Modifier les points de forme

Pour apporter des modifications plus complexes ou subtiles, utilisez l'option **Modifier les points de forme**



1. Sélectionnez la forme.
2. Cliquez sur **Modifier les points de forme** . Une série de carrés apparaît le long de l'encadré de l'objet. Chacun de ces carrés constitue un point de forme. L'exemple sur la droite illustre les huit points de forme d'un carré.
3. Cliquez et déplacez n'importe quel point de forme pour modifier la forme du carré.



Regroupement et dissociation de formes

Pour déplacer plusieurs objets en même temps, vous pouvez les sélectionner tous et les regrouper à l'aide de la poignée de sélecteur **Regroupé** .



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean

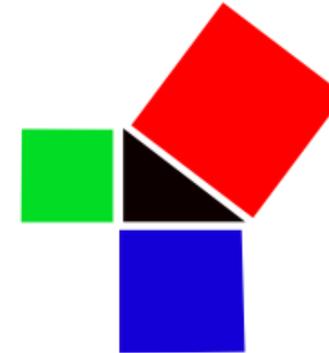




1. Cliquez sur **Sélectionner**  .
2. Cliquez et déplacez le curseur en diagonale sur tous les objets pour les sélectionner.
3. Cliquez sur **Regroupé**  . La poignée de sélecteur **Regroupé** change de couleur pour indiquer que les objets ont été regroupés.
4. Cliquez sur les objets regroupés et faites-les glisser vers leur nouvelle position.

Pour dissocier des objets afin de pouvoir les manipuler individuellement :

1. Cliquez sur n'importe quelle partie du groupe pour le sélectionner.
2. Cliquez sur la poignée de sélecteur **Regroupé**. La poignée change à nouveau de couleur pour indiquer que les objets ne sont plus regroupés.



Outil avancé

ActivInspire propose également l'outil **Reconnaissance de forme**  pour créer des formes au tableau. Vous dessinez une forme à la main et ActivInspire la convertit en objet de forme. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique [Utilisation de la reconnaissance de forme](#).

Suppression d'éléments

Vous pouvez également :

- sélectionner des objets et les supprimer à l'aide de la touche **Suppr** du clavier ;
- sélectionner une ou plusieurs pages dans le navigateur de page et les supprimer.

La plupart des outils décrits dans cette rubrique sont situés dans la [palette d'outils principale](#), excepté la corbeille du paperboard  .



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utilisation de la gomme

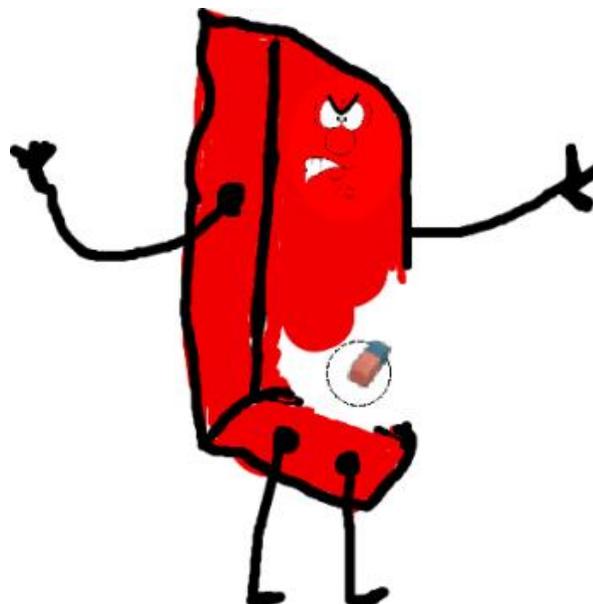
La **gomme**  fonctionne sur n'importe quelle annotation enregistrée dans la couche supérieure.

Vous pouvez utiliser l'outil **Gomme** de deux manières :

- Pour effacer complètement une annotation.
- Pour scinder une annotation en objets distincts. Cette option permet de sélectionner et de manipuler les parties restantes de l'annotation comme des objets distincts.

Pour effacer un élément à l'aide de la **gomme** :

1. Cliquez sur l'outil **Gomme**. Le curseur prend la forme d'une petite gomme doublée d'un cercle.
2. placez le curseur à l'emplacement auquel vous souhaitez commencer ;
3. Cliquez et faites glisser le curseur pour effacer une partie ou l'intégralité de l'annotation.



 Vous pouvez modifier l'épaisseur de la **gomme** de la même manière que celle du **stylo** ou du **marqueur**.

Effacement de l'ensemble des éléments de la page

Pour supprimer tous les éléments de la page actuelle, cliquez sur **Effacer**  et sélectionnez **Effacer la page** .





Vous pouvez utiliser l'option **Effacer**  dans plusieurs cas, par exemple pour supprimer l'ensemble des annotations ou pour supprimer l'ensemble des objets sans modifier les autres éléments.

L'option **Effacer** est également disponible dans le menu Éditer.

Rétablissement de la page

Il s'agit d'un moyen rapide d'annulation de l'ensemble des modifications apportées à la page actuelle depuis le dernier enregistrement du paperboard.

L'option **Rétablir la page**  est également disponible depuis le menu Éditer.

Annuler et Rétablir

Les options **Annuler** et **Rétablir** sont des outils puissants qui peuvent vous éviter bien des problèmes.

Par exemple, si vous avez utilisé l'un des outils de suppression de manière immodérée, vous aurez peut-être besoin de rétablir une partie ou l'ensemble des éléments supprimés.

Corbeille du paperboard

Si la corbeille du paperboard est visible, vous pouvez supprimer des objets des manières suivantes :

- Faites glisser un ou plusieurs objets vers la corbeille du paperboard et déposez-les lorsqu'une flèche rouge apparaît dans la corbeille du paperboard.
- Sélectionnez un ou plusieurs objets, puis cliquez sur la corbeille du paperboard pour les supprimer.



Vous pouvez toujours récupérer les objets via l'option **Annuler** .



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utilisation des pages

Dans ActivInspire, il est facile d'insérer, déplacer, couper, copier, coller, dupliquer ou supprimer une ou plusieurs pages.

Vous pouvez même utiliser les opérations de glisser-déplacer pour copier plusieurs pages d'un paperboard à un autre.

Insérer des pages dans le paperboard

Insérer une page vierge

1. Dans le Navigateur de page, cliquez sur la miniature de la page avant ou après laquelle vous souhaitez insérer la page vierge.
2. Dans le menu Insérer, sélectionnez **Page > Page vierge après la page actuelle** ou **Page vierge avant la page actuelle**.

Vous pouvez également sélectionner **Insérer la page > Page vierge après la page actuelle** ou **Page vierge avant la page actuelle** dans le menu contextuel du navigateur de page.

Une page vierge est alors insérée.

Insérer une capture du bureau

1. Dans le Navigateur de page, cliquez sur la miniature de la page après laquelle vous souhaitez insérer une capture.
2. Dans le menu Insérer, sélectionnez **Page > Capture de bureau**. La boîte de dialogue 'Insérer la page' s'ouvre.
3. Cliquez sur **Caméra** . Une capture du bureau de l'ordinateur s'affiche dans une nouvelle page placée après la page actuelle.

Sélectionner plusieurs pages

Vous pouvez sélectionner des pages dans le navigateur de page, par exemple les pages 1 à 3 ou sélectionner plusieurs pages spécifiques, par exemple les pages 1, 3 et 5.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean



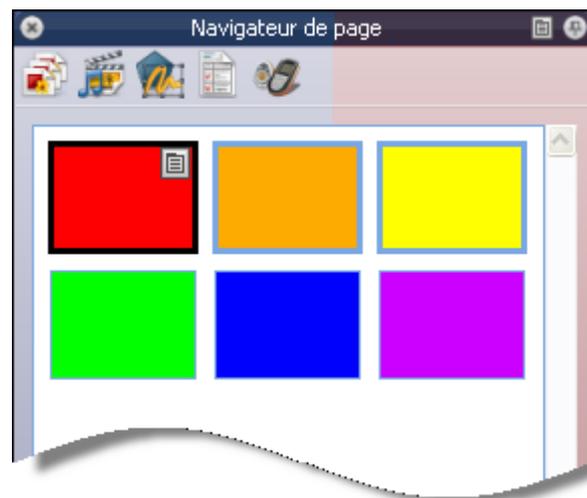


Sélectionner une plage de pages

1. Cliquez sur la miniature de la première page.
2. Appuyez sur **Maj** et cliquez sur la miniature de la dernière page.

Dans l'exemple, les miniatures rouge, orange et jaune sont sélectionnées.

Vous pouvez maintenant déplacer, couper, copier, dupliquer ou supprimer les pages sélectionnées.



Pour désélectionner une page, appuyez sur **Ctrl** (Windows et Linux) ou **Cmd** (Mac) et cliquez sur la miniature correspondante. Pour désélectionner toutes les pages, cliquez simplement sur une miniature.

Déplacer des pages

Vous pouvez déplacer une ou plusieurs pages grâce à une opération de glisser-déplacer.

Déplacer une seule page

1. Cliquez sur la miniature dans le navigateur de page et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
2. Faites glisser la miniature vers une nouvelle position dans le navigateur de page et relâchez le bouton de la souris.



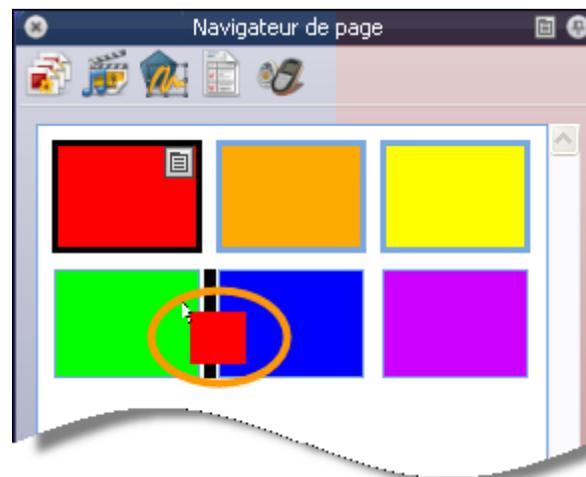
Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Déplacer plusieurs pages

1. **Sélectionnez les miniatures des pages à déplacer comme indiqué à la rubrique [Sélectionner plusieurs pages](#).**
2. Cliquez sur l'une des miniatures sélectionnées et faites glisser le pointeur de la souris vers une nouvelle position. Une miniature représentant la page actuelle indique la nouvelle position.



3. Relâchez le bouton de la souris pour terminer l'opération.

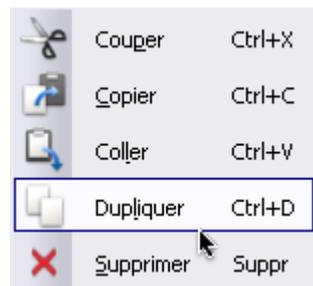
Les miniatures restent sélectionnées ; vous pouvez donc effectuer d'autres opérations, comme par exemple copier les pages dans le paperboard ouvert ou dans un autre.





Couper, copier, coller, dupliquer et supprimer des pages

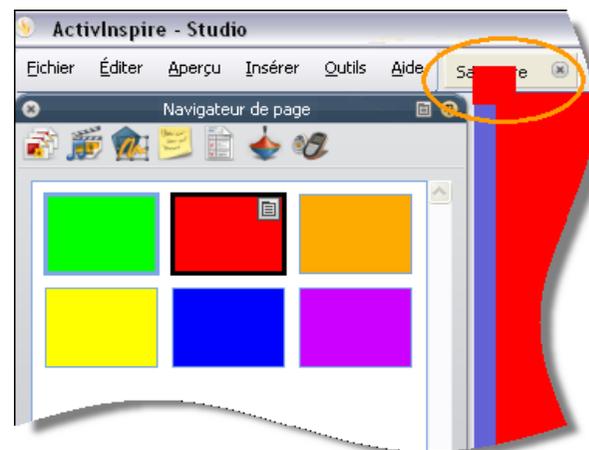
1. Sélectionnez les miniatures des pages à couper, copier, coller, dupliquer ou supprimer comme indiqué à la rubrique [Sélectionner plusieurs pages](#).
2. Cliquez avec le bouton droit à n'importe quel endroit du navigateur de page, puis sélectionnez une commande du menu contextuel.



Les pages collées seront insérées avant la page de paperboard ouverte.

Pour copier des pages d'un paperboard à un autre, sélectionnez simplement leurs miniatures, puis faites-les glisser sur l'onglet de document du deuxième paperboard et relâchez le bouton de la souris.

Les pages copiées seront insérées avant la première page du deuxième paperboard.





Insertion de ressources

Vous pouvez ajouter vos propres ressources, utiliser celles fournies par ActivInspire ou faire appel aux packs de ressources importés dans la bibliothèque de ressources. Servez-vous des ressources comme de modules pour structurer vos leçons.

Cette rubrique décrit la recherche d'une ressource et son insertion dans un paperboard ainsi que l'ajout d'une ressource à la bibliothèque de ressources. Elle explique enfin comment ajouter vos propres ressources à la bibliothèque.

Rechercher la ressource (ActivInspire Studio)

1. Cliquez sur le **Navigateur de ressources** . Le dossier Ressources partagées  s'ouvre dans le navigateur. Ce dossier contient les ressources que vous pouvez partager avec vos collègues. Le navigateur présente également des boutons donnant accès à d'autres dossiers :
 - **Mes ressources**  ouvre votre dossier de ressources personnel.
 - **Autre dossier de ressources**  affiche les dossiers les plus fréquemment utilisés.
 - **Naviguer pour localiser un autre dossier**  ouvre une boîte de dialogue vous permettant de rechercher des fichiers sur votre ordinateur ou de créer un autre dossier.
 - **Recherche dans les ressources de Promethean Planet**  ouvre la page de ressources de Promethean Planet dans votre navigateur Web.
2. Dans le navigateur, localisez dans les catégories des Ressources partagées celle que vous recherchez et sélectionnez-la. La moitié supérieure du navigateur affiche les sous-dossiers de cette catégorie.
3. Repérez le dossier contenant le type de ressources que vous souhaitez insérer (par exemple maths > tangrams dans le dossier Annotations partagées) et sélectionnez-le. La moitié inférieure du navigateur affiche les miniatures des ressources de ce dossier.
4. Utilisez le curseur pour visionner toutes les ressources de ce sous-dossier.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Insérer une ressource dans un paperboard

Il existe plusieurs méthodes rapides d'insertion d'une ressource :

- Cliquez sur la miniature de la ressource dans le navigateur, faites-la glisser vers la page de paperboard, puis déposez-la.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la miniature et sélectionnez **Insérer la ressource dans le paperboard** dans le menu contextuel.
- Cliquez sur le menu contextuel et sélectionnez **Insérer la ressource dans le paperboard**.

Une fois la ressource insérée, vous pouvez lui appliquer les fonctions correspondant le mieux à vos besoins.

Insérer une ressource dans la bibliothèque de ressources

Cette option est utile si vous souhaitez archiver et réutiliser certaines images, objets d'action ou conteneurs.

Pour ajouter une ressource à un dossier existant dans la bibliothèque de ressources :

1. Ouvrez le dossier dans le Navigateur de ressources.
2. Cliquez sur l'objet et faites-le glisser vers le dossier dans lequel vous souhaitez l'insérer, puis relâchez-le. La ressource récemment ajoutée apparaît désormais dans la section des éléments du navigateur. Par défaut, elle est désignée par " *Ressource* " représente le type de ressource (une image, par exemple) .

Pour renommer la ressource :

1. Sélectionnez la ressource dans le Navigateur de ressources.
2. Sélectionnez **Renommer le fichier de ressources** dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Renommer le fichier de ressources s'ouvre.
3. Saisissez un nom et cliquez sur **OK**.

Pour créer un dossier et y ajouter la ressource :

1. Dans le Navigateur de ressources, recherchez et sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez créer un sous-dossier.
2. Cliquez sur le menu des dossiers du Navigateur de ressources et sélectionnez **Créer un dossier**. La boîte de dialogue Créer un dossier s'ouvre.
3. Saisissez un nom de dossier et cliquez sur **OK**.
4. Dans le Navigateur de ressources, recherchez le nouveau dossier, puis faites glisser et déposez la ressource comme décrit ci-dessus.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utilisation des grilles

À propos des grilles

La grille est l'un des éléments constituant une couche de fond de paperboard. L'application d'une grille à une page vous permet de modifier la couleur du fond et d'appliquer une image de fond à la page. Tous les objets (tels que les annotations et les images) sont placés par-dessus la grille, car ils appartiennent à une autre couche. Vous pouvez toutefois déplacer la grille de manière à l'afficher au-dessus de tous les autres objets.

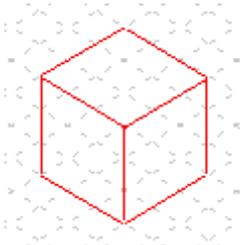
À quel moment utiliser les grilles

Les grilles sont utiles dans un grand nombre d'activités, dont les suivantes :

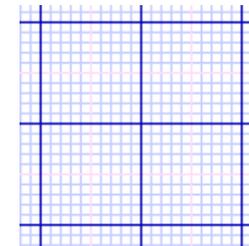
Positionnement précis des objets lors de la création d'une présentation et alignement des objets à l'emplacement approprié en cas de glisser-déplacer.



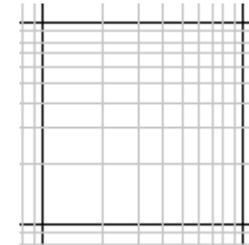
Création de lignes directrices pour faciliter la création d'objets en trois dimensions.



Création d'un papier millimétré pour la représentation visuelle de données numériques.



Création d'un papier spécial pour la représentation de fonctions mathématiques complexes.

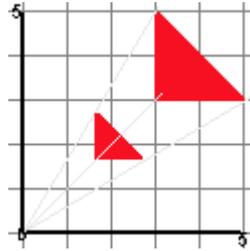


Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Ajout d'une échelle aux démonstrations, notamment des transformations d'objets.



Insérer une grille depuis la bibliothèque de ressources

La bibliothèque de ressources contient des exemples de grilles prêtes à l'emploi.

Cette rubrique a pour objectif d'illustrer l'insertion de l'une de ces grilles dans un paperboard :

1. Sélectionnez la page dans laquelle vous souhaitez insérer une grille.
2. Cliquez sur le **Navigateur de ressources** .
3. Dans le dossier Ressources partagées, cliquez sur **Grilles**.
4. Sélectionnez une catégorie, par exemple **Papier millimétré > Vert**. Les miniatures du navigateur affichent les grilles disponibles.
5. Il existe trois méthodes rapides pour ajouter une grille à une page. Cliquez sur la miniature correspondant à la grille choisie, puis :
 - faites glisser la grille et déposez-la sur la page ;
 - dans le menu contextuel, sélectionnez **Insérer dans le paperboard** ;
 - cliquez avec le bouton droit de la souris sur la miniature et sélectionnez **Insérer dans le paperboard** .



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Accrocher à la grille

La fonction Accrocher à la grille aligne automatiquement les éléments déplacés à l'intérieur d'un paperboard sur la grille de la page.

Activer l'alignement d'éléments sur la grille

1. Faites glisser une grille sur la page à partir de la bibliothèque de ressources.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la page et sélectionnez **Accrocher à la grille**.
3. Déplacez un objet ou créez-en un : vous noterez qu'il s'aligne automatiquement sur la grille.

Désactiver la fonction Accrocher à la grille

La fonction Accrocher à la grille demeure activée jusqu'à ce que vous la désélectionniez ou que vous effaciez la grille.

Afficher ou masquer les grilles

Les grilles sont utiles pour la construction d'un paperboard ou pour aligner ou mesurer précisément un objet. Lors d'une présentation au tableau, la grille peut être affichée ou masquée. La grille ne doit pas obligatoirement être affichée pour pouvoir utiliser la fonction d'accrochage.

Nous partons du principe que vous avez déjà ajouté une grille à la page.

Il existe deux manières d'afficher et de masquer des grilles.

Navigateur de propriétés

1. Cliquez sur la page pour la sélectionner.
2. Ouvrez le **Navigateur de propriétés** 
3. Faites défiler vers le bas jusqu'à Grille. Sélectionnez **Vrai** comme valeur du champ **Visible** pour afficher la grille et **Faux** pour la masquer.

Clic droit

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la page.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





2. Sélectionnez **Masquer la grille**. Ce bouton de permutation permet d'afficher ou de masquer la grille.

Pour plus d'informations sur la création de vos propres grilles à l'aide du **Créateur de grille** , reportez-vous à la rubrique [Création et modification des grilles](#).

Création d'objets

Cette rubrique décrit les opérations suivantes :

- [Création d'une forme](#)
- [Modification de sa couleur](#)

Création d'une forme

1. Cliquez sur **Forme** . Le curseur change pour vous donner un aperçu de la forme par défaut , une ligne droite. Le menu Forme s'ouvre :
 - Dans ActivInspire Studio, il se présente par défaut sous la forme d'un panneau vertical situé sur la droite de la fenêtre ActivInspire.
2. Cliquez sur une autre forme, par exemple le triangle. Notez que le curseur prend la forme d'un triangle .
3. Positionnez le curseur à l'emplacement où vous souhaitez commencer à dessiner le triangle, puis cliquez et faites glisser jusqu'à obtenir la forme désirée.

Modification de sa couleur

Vous pouvez modifier la couleur d'une forme de deux manières :

Modification de la couleur du contour

1. Cliquez sur **Pot de peinture** .
2. Sélectionnez une couleur dans la palette de couleurs.
 - Dans ActivInspire Studio, la palette de couleurs se situe dans la palette d'outils principale.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Si vous ne cliquez pas sur le contour mais à côté, la page entière se remplira de la couleur sélectionnée. Cliquez simplement sur **Annuler**  et réessayez.

Modification de la couleur de remplissage

Par défaut, les formes qui viennent d'être créées sont remplies. La modification de la couleur de remplissage est encore plus simple que la modification de la couleur du contour :

1. Cliquez sur **Pot de peinture** .
2. Sélectionnez une couleur dans la palette de couleurs.
3. Positionnez le curseur sur le centre de la forme et cliquez. La forme se remplit de la couleur choisie.
- 4.

Création de notes de page

Vous pouvez créer, afficher et modifier les notes de page relatives à votre paperboard avec le navigateur de notes .

1. Cliquez sur le **navigateur de notes** . Le navigateur s'ouvre.
2. À l'aide du clavier de l'ordinateur, saisissez vos notes. Elles peuvent être détaillées ou brèves, selon vos besoins. Par défaut, vos notes apparaissent sous forme de texte standard.
3. Pour mettre en forme le texte, utilisez la barre d'outils de mise en forme.
4. Lorsque vous avez terminé de rédiger vos notes, cliquez sur un autre outil pour fermer le navigateur et la barre d'outils.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Enregistrement d'un paperboard

Lorsque vous avez terminé votre paperboard, vous devez l'enregistrer.

Deux méthodes sont expliquées ci-dessous.

Enregistrer un paperboard sous son nom actuel

Appuyez sur **CTRL+S** (Windows™ et Linux™) ou sur **Cmd+S** (Mac®).

- Si vous enregistrez un paperboard déjà nommé, aucune autre action n'est nécessaire.
- Si vous enregistrez un nouveau paperboard, une boîte de dialogue d'enregistrement classique s'ouvre, dans laquelle vous pouvez nommer et enregistrer votre paperboard. Après l'enregistrement, l'onglet de document du paperboard affiche le nom du nouveau paperboard.

Enregistrer un paperboard sous un nouveau nom

Vous souhaitez peut-être utiliser un paperboard comme point de départ et lui apporter des modifications, puis enregistrer différentes versions pour diverses utilisations.

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Enregistrer sous...**
2. Saisissez le nom de votre paperboard.
3. Cliquez sur **Enregistrer**. L'onglet Document indique à présent le nouveau nom.

Impression d'un paperboard

Vous pouvez imprimer votre paperboard et le distribuer intégralement ou en partie aux élèves, ou encore imprimer les notes de page ajoutées à l'aide du navigateur de notes.

1. À partir du menu Fichier, sélectionnez **Imprimer** ou appuyez sur **CTRL+P** (Windows™ et Linux™) ou **Cmd+P** (Mac®). La boîte de dialogue d'impression du paperboard s'ouvre (voir l'illustration ci-dessous). De nombreuses options d'impression sont disponibles, dont Exporter en PDF.
2. Effectuez vos sélections, puis cliquez sur **Imprimer**.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





ActivInspire Studio

Imprimer le paperboard

Imprimante

Configuration de la page...

Mode de couleur Couleur Échelle des gris

Format

Lignes Colonnes

Pages avec cadres Afficher les numéros de page

Plage de pages du paperboard

Tout
 Actuel
 Pages De : À :

Nombre de copies

Marge de la page du paperboard (mm)

Inclure les notes de page

Imprime les notes de page uniquement.
 Ajouter un saut de page entre les notes
 Tracer une ligne de séparation



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Ouverture d'un paperboard

Cette rubrique décrit les différentes méthodes d'ouverture d'un paperboard.

Ouverture à partir du tableau de bord

À l'exécution d'ActivInspire, le tableau de bord s'ouvre, à moins que vous n'ayez désélectionné la case 'Afficher la fenêtre de cible au démarrage'.

Vous pouvez ouvrir un paperboard existant à partir du tableau de bord de deux manières différentes.

Parcourir

1. Cliquez sur **Ouvrir un paperboard**. Une boîte de dialogue s'ouvre. Elle affiche tous les paperboards se trouvant dans le dossier Mes paperboards.
2. Sélectionnez un paperboard dans la liste ou recherchez un autre dossier contenant des paperboards, puis cliquez sur **Ouvrir**. Le paperboard sélectionné s'ouvre dans la fenêtre d'ActivInspire.

Liste de tableaux de bord

ActivInspire accélère l'accès aux paperboards en affichant les plus récents dans le tableau de bord. Sélectionnez-en un.

Deux autres méthodes d'ouverture d'un paperboard

1. À partir du menu Fichier, sélectionnez **Ouvrir** ou appuyez sur **CTRL+O** (Windows™ et Linux™) ou **Cmd+O** (Mac®). Une boîte de dialogue s'ouvre. Elle affiche tous les paperboards se trouvant dans le dossier Mes paperboards.
2. Sélectionnez un paperboard dans la liste ou recherchez un autre dossier contenant des paperboards, puis cliquez sur **Ouvrir**. Le paperboard sélectionné s'ouvre dans la fenêtre d'ActivInspire.

Astuces faciles pour les enseignants

ActivInspire vous aide à apporter de la couleur, de l'interactivité et des images à vos leçons. Cette rubrique offre des suggestions pour une utilisation optimale du logiciel :



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





1. Utiliser la couleur et les polices

Les tableaux blancs interactifs vous offrent la possibilité d'utiliser une multitude de couleurs dans vos cours. Par habitude, les utilisateurs se servent uniquement d'une ou de deux polices. Explorez toute la gamme des polices disponibles, mais souvenez-vous que les couleurs choisies doivent ressortir sur le tableau. Optez pour un affichage sobre de façon à ce que les objectifs de la leçon apparaissent distinctement par rapport au reste de la leçon.

2. Exploiter la bibliothèque de ressources

Dans la bibliothèque de ressources, vous trouverez une large gamme d'images, de fonds et d'autres ressources.

3. Utiliser plusieurs pages

Étalez les exercices sur plusieurs pages pour vous aider à contrôler le rythme des leçons.

4. Réenregistrer les paperboards

Lorsque vous utilisez vos paperboards pour enseigner, vous allez les personnaliser pour chaque cours. Réenregistrez le paperboard sous un nom différent une fois le cours terminé, puis distribuez-en une copie à chaque élève.

5. Imprimer les paperboards

Imprimez les pages de paperboard et distribuez-les aux élèves.

6. Explorer les outils de présentation

Profitez des fonctionnalités de présentation d'ActivInspire pour rendre vos leçons plus créatives et stimulantes. À quoi servent le **rideau** , le **spot** , le **message de téléimprimante** et l' **encre magique** ?

7. Faire participer les élèves

Encouragez les élèves à tenir des présentations au tableau. Permettez-leur de créer leurs propres pages, de maîtriser les outils et de travailler à deux en mode Utilisateur double. Posez-leur des questions pertinentes pour stimuler la discussion.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





8. Partager les paperboards

Assurez-vous que vos collègues partagent leurs paperboards avec vous.

9. Incorporer au paperboard les ressources disponibles

Utilisez vos supports de stockage (CD-ROM, DVD et périphériques de stockage USB) également pour les paperboards. Utilisez un scanner pour copier les imprimés réalisés à partir de vos paperboards, tout en continuant à tirer parti de l'aspect interactif d'ActivInspire.

10. Rester concentré sur l'objectif de la leçon

ActivInspire favorise un enseignement flexible en vous permettant de donner un aspect spontané à la leçon tout en respectant les objectifs précisés dans le paperboard.

Utilisation des ressources

ActivInspire comprend un ensemble de ressources contenu dans la bibliothèque de ressources.

La bibliothèque de ressources contient plusieurs types de ressources, par exemple des activités, des formes, des objets, des fonds, des grilles, des fichiers graphiques, des fichiers vidéo, des sons et des modèles.

Elle se compose de deux rubriques principales :

- Utilisez Mes ressources  pour stocker toute ressource que vous avez créée.
- Utilisez Ressources partagées  pour accéder aux ressources qui ont été installées avec ActivInspire.

Utilisez le navigateur de ressources  pour organiser les dossiers de la bibliothèque de ressources ainsi que leur contenu.

Vous pouvez personnaliser la bibliothèque de ressources en ajoutant vos propres dossiers et ressources et en supprimant ceux qui ne vous sont pas utiles.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Vous pouvez également stocker vos ressources dans d'autres dossiers de votre ordinateur.

Vous pouvez récupérer n'importe quelle ressource présente sur votre ordinateur et, en présence d'une connexion à Internet, télécharger des ressources à partir de Promethean Planet.



Pour télécharger des ressources à partir de [Promethean Planet](#), vous devez vous enregistrer en tant que membre et ouvrir une session.

Jetez un coup d'œil !

Si vous n'avez pas encore exploré la bibliothèque de ressources, c'est le moment.

1. Parcourez les dossiers Ressources partagées. Cliquez sur les symboles **+** et **-** pour développer ou réduire les dossiers affichés.
2. Recherchez des catégories qui pourraient vous intéresser et étudiez leur contenu.

La boîte de dialogue Options de recherche s'ouvre. Vous pouvez rechercher des noms de fichiers et/ou des mots-clés et appliquer ces critères de recherche à toutes les ressources ou à certains types de ressources uniquement.

Effectuez votre sélection et cliquez sur **Terminé**.



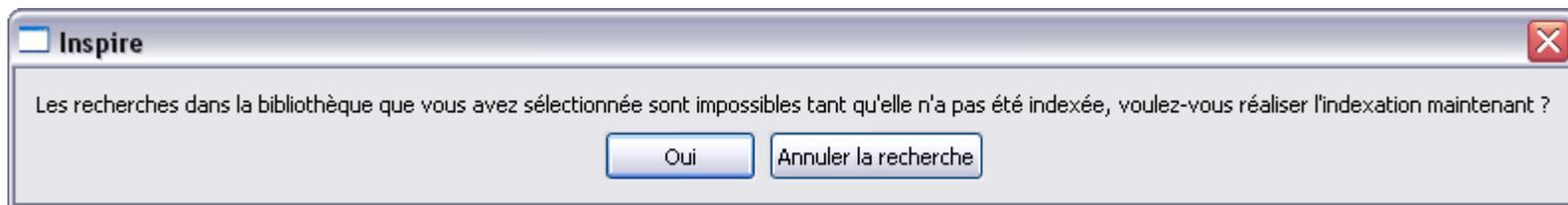
ActivInspire garde en mémoire vos options pour que vous puissiez les utiliser lors de votre prochaine recherche.

3. Cliquez sur **Démarrer Recherche** . Lors de la première utilisation de la fonction de recherche sur votre ordinateur, une boîte de dialogue indique que vous devez indexer les ressources pour effectuer des recherches.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





La durée de l'indexation est subordonnée à la taille et à la structure de votre bibliothèque de ressources. ActivInspire gère l'index automatiquement après sa création.

4. Cliquez sur **Oui** pour indexer vos ressources.
5. Une fois l'index créé, cliquez à nouveau sur **Démarrer Recherche** . Tous les éléments correspondant à vos options et termes de recherche s'affichent dans le panneau Éléments du Navigateur de ressources.

Ajout de ressources à un paperboard

La procédure d'ajout de ressources à un paperboard à partir de la bibliothèque de ressources est toujours la même, quel que soit le type de ressource.

À propos des modèles

Certains modèles sont conçus pour être utilisés tels quels, tandis que vous pouvez en utiliser d'autres comme point de départ pour développer votre propre projet. Les modèles peuvent vous faire gagner du temps, par exemple lorsque vous avez besoin de constituer une leçon rapidement.

Certains modèles contiennent des notes de page offrant des suggestions relatives à l'utilisation du modèle. Vous êtes libre d'utiliser les modèles comme vous le souhaitez.

Vous pouvez également obtenir d'autres modèles en accédant à [Promethean Planet](#) .



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





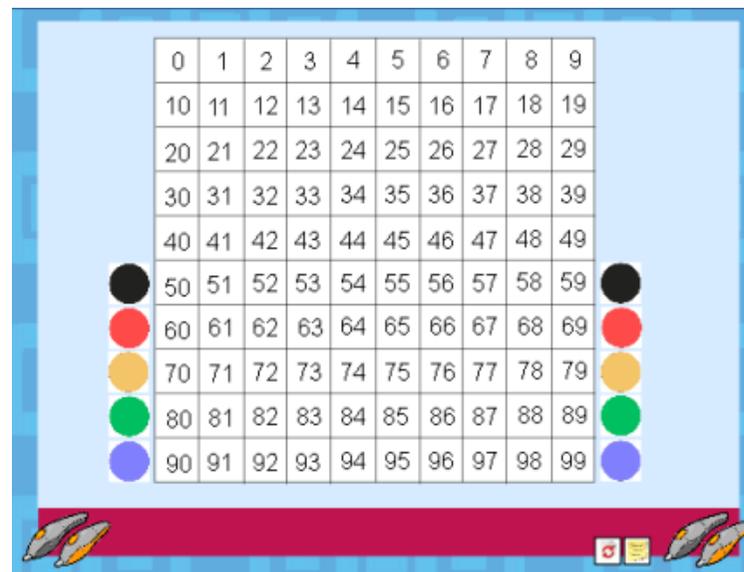
Insertion d'un modèle

Cette rubrique vous indique quelques moyens rapides d'insertion de modèles dans votre paperboard.

Glisser-déplacer

1. Dans le **Navigateur de page**, cliquez sur la miniature de la page sur laquelle vous souhaitez insérer un modèle de page.
2. Ouvrez le **Navigateur de ressources** et accédez au dossier Modèles.
3. Sélectionnez une catégorie et affichez son contenu dans le Navigateur. Par exemple, **Modèles > Mode double**. Cette catégorie contient des modèles permettant de travailler en utilisant deux stylos ActivPen.
4. Cliquez sur le modèle de votre choix et faites-le glisser vers la page de paperboard.

L'exemple illustre un modèle permettant de travailler sur les chiffres en mode Utilisateur double.



Pour obtenir des suggestions sur l'utilisation de ce modèle, cliquez sur l'icône **Notes** .



Après avoir ajouté un modèle comme page d'activité, enregistrez le paperboard.

Ensuite, après avoir exécuté l'activité, vous pouvez utiliser l'icône **Rétablir la page**  pour restaurer l'état d'origine de la page d'activité.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utilisation du menu Insérer

1. Dans le **Navigateur de page**, cliquez sur la miniature de la page sur laquelle vous souhaitez insérer un modèle de page.
2. Dans le menu **Insérer**, sélectionnez **Page >**, puis l'une des catégories disponibles, par exemple, **Modèles > Mode double** .,
ou

Dans le menu **Insérer**, sélectionnez **Page > Plus de modèles de page**. Le dossier Ressources partagées s'ouvre dans le Navigateur de ressources.

3. Cliquez sur le dossier Modèles de page partagés et étudiez les miniatures des modèles disponibles.
4. Faites glisser le modèle de votre choix vers la page de paperboard ou cliquez deux fois sur la miniature pour ajouter le modèle correspondant à la page.

Importation et exportation de packs de ressources

Cette rubrique décrit l'importation et l'exportation de packs de ressources.

Importation de packs de ressources

Vous pouvez importer des packs de ressources dans Mes ressources ou dans Ressources partagées.

1. Dans le **menu Fichier**, sélectionnez **Importer > Pack de ressources vers mes ressources** ou **Pack de ressources vers les ressources partagées**. Une boîte de dialogue s'ouvre.
2. Accédez à l'emplacement de votre pack de ressources.
3. Sélectionnez ce dernier et cliquez sur **Ouvrir**.

Exportation de packs de ressources

Tout dossier de ressources peut devenir un pack de ressources.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





1. Dans le navigateur de ressources, sélectionnez le dossier de ressources que vous souhaitez exporter.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Exporter vers le pack de ressources** ou

Dans le menu contextuel, sélectionnez Exporter vers le pack de ressources. Une boîte de dialogue s'ouvre.

3. Sélectionnez l'emplacement vers lequel vous souhaitez exporter le dossier.
4. Saisissez un nom pour le pack de ressources.
5. Cliquez sur **Enregistrer**. Si l'emplacement sélectionné contient déjà un pack de ressources portant le même nom, ActivInspire vous invite :
 - à **remplacer** le pack existant ;
 - à **étendre** le pack de ressources ; à **abandonner** l'opération.

Utilisation de documents de création propre

Nous sommes conscients que le format des supports de formation peut varier. Tout le monde a sa propre façon de créer et de présenter des informations. ActivInspire est compatible avec de nombreux formats traditionnels.

Vous pouvez :

- Glisser-déplacer des images et du texte vers des paperboards provenant d'autres applications exécutées sur le même ordinateur
- Importer des fichiers à partir d'autres applications, par exemple SMART Notebook et Microsoft PowerPoint (pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique [Importation et exportation de fichiers](#)).
- Naviguer dans les ressources existantes à l'aide du navigateur de ressources.
- Ouvrir des paperboard (. flp) créés avec des versions antérieures du logiciel Promethean (ActivStudio ou ActivPrimary versions 2 et 3).



Il est important de noter qu'ActivInspire permet d'ouvrir des paperboards créés avec des versions antérieures du logiciel Promethean, mais enregistre les paperboards dans un format (.flipchart) incompatible avec ces versions antérieures. Une fois enregistrés dans ActivInspire, ces paperboards ne pourront plus être ouverts ni dans ActivPrimary, ni dans ActivStudio.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





En présence de paperboards contenant des actions, vérifiez que ces dernières fonctionnent correctement.

Si ce n'est pas le cas, reportez-vous à la rubrique [Référence > Actions > Résumé des différences](#) décrivant les différences entre les actions créées dans ActivInspire et celles créées avec des versions antérieures des logiciels Promethean.

Publication de paperboards

L'éditeur de paperboard permet de créer une version protégée d'un paperboard, en empêchant l'utilisation de certaines fonctions d'édition et de sortie. Vous pouvez donc diffuser le paperboard en version protégée et interdire la copie, l'impression ou l'utilisation de l'outil Caméra à l'utilisateur .



Enregistrez une copie de votre paperboard dans un emplacement connu avant de le publier. Après publication, les limitations que vous avez définies s'appliqueront non seulement aux utilisateurs mais aussi à vous-même.

Ajoutez les informations d'éditeur au paperboard et limitez-en les utilisations possibles.

Deux méthodes d'ouverture de l'éditeur de paperboard

Depuis la palette d'outils principale :

1. Cliquez sur l'icône **Menu principal** .
2. Sélectionnez **Publier...**

Depuis le menu Fichier :

1. Dans le **menu Fichier**, sélectionnez **Publier...** La boîte de dialogue Éditeur de paperboard s'ouvre.
2. Saisissez les informations sur l'éditeur. Ces informations vous sont destinées et ne sont pas visibles pour les autres utilisateurs.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





3. Sélectionnez ou désélectionnez les restrictions selon vos besoins, puis procédez comme suit :
- Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans enregistrer.
 - Cliquez sur **Enregistrer les détails** pour enregistrer vos choix sans les publier.
 - Cliquez sur **Publier...** pour appliquer vos sélections et publier le paperboard à un autre emplacement.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la rubrique [Options d'éditeur de paperboard](#).

Utilisation des objets

Utilisation de couches et superposition

Pour en savoir plus sur les couches

Rappelons ici que tous les objets sont placés par défaut sur des couches et qu'ils peuvent être déplacés d'une couche à l'autre.

Couche supérieure

Par défaut, cette couche contient tous les objets créés à l'aide des outils Connecteur, Stylo, Marqueur ou Encre magique, y compris les annotations créées à l'aide de l'outil de modification du stylo. Ces objets s'affichent au-dessus de tout autre objet placé sur les couches inférieures.

Couche intermédiaire

Par défaut, cette couche contient les images, les formes et les objets de texte.

Les annotations sur lesquelles est utilisée la reconnaissance d'écriture sont converties automatiquement en objets de texte et placées sur la couche intermédiaire.

Ces objets s'affichent derrière (ou sous) les objets placés sur la couche supérieure, mais devant (ou sur) les objets placés sur la couche inférieure.

Couche inférieure

Cette couche, à l'origine vierge, contient tous les objets et connecteurs qui sont physiquement placés dessus. Pour plus de détails, reportez-vous à la section [Déplacer un objet vers une autre couche](#) ci-dessous.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Couche de fond

La couche de fond se compose de trois éléments :

- la couleur de page de fond ;
- l'image de fond (facultative) ;
- la grille (facultative).

De plus, vous pouvez placer n'importe quel objet sur la couche de fond. Ces objets sont alors verrouillés sur la couche de fond et apparaissent en dessous de tous les objets des autres couches.

Si la couche de fond contient une image de fond, la façon dont l'image remplit la page dépend de la propriété Ajuster au fond. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Référence > Propriétés > Propriétés diverses](#).

Les couches sont parfaitement distinctes les unes des autres. Par conséquent, vous pouvez remplacer le fond sans que cela n'affecte les images ou les annotations des autres couches. Vous pouvez également ajouter des annotations sur vos photos ou sur le fond sans que cela n'affecte les autres couches.

Déplacer un objet vers une autre couche

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Organiser > À la couche supérieure** , **À la couche intermédiaire**  ou **À la couche inférieure** . Vous pouvez, par exemple, recouvrir un objet d'annotation par un objet d'image.

Les annotations faites à l'aide de l'outil Encre magique  masquent (entièrement ou partiellement) les objets des couches supérieures (y compris les annotations et les images), et vous permettent de voir en transparence les couches placées en dessous.



Utilisez l'outil **Effaceur**  approprié pour supprimer les objets de chaque couche.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Superposer des objets

Tous les objets sont placés dans la superposition dans l'ordre dans lequel ils sont ajoutés à la page, c'est-à-dire que chaque objet est successivement placé au-dessus de l'objet précédent dans sa propre couche. Pour vous donner une idée du fonctionnement, prenez un jeu de cartes ; si vous voulez voir une carte entièrement, vous devez la retirer du paquet et la placer au-dessus des autres cartes. L'objet placé en dernier sur la page se trouve en haut de la superposition.

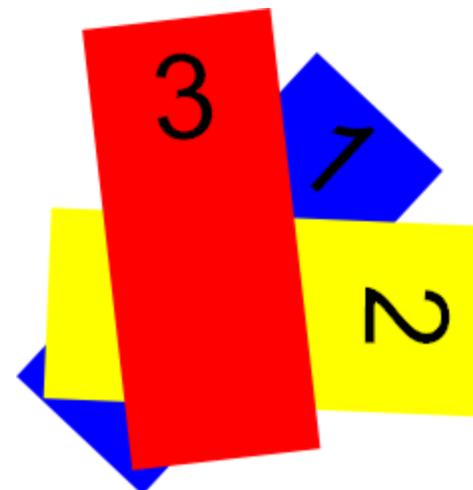
Dans l'exemple, les cartes ont été ajoutées dans l'ordre suivant :

- bleue 1
- jaune 2
- rouge 3

La règle qui s'applique est la suivante :

- la carte bleue s'affiche en dessous des cartes jaune et rouge ;
- la carte jaune s'affiche au-dessus de la carte bleue mais en dessous de la carte rouge ;
- la carte rouge s'affiche au-dessus des cartes jaune et bleue.

Ces règles s'appliquent à chaque couche en fonction de l'ordre de superposition des couches, mais également de l'ordre de superposition au sein des couches.



Modifier l'ordre de superposition

Vous pouvez modifier l'ordre de superposition en déplaçant un objet dans la superposition.

Dans l'exemple, l'ordre des cartes a été modifié. La carte rouge 3 se trouve maintenant en bas de la superposition.

L'ordre de superposition peut être modifié de deux manières.

Déplacer d'un cran vers le haut ou vers le bas



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





1. Sélectionnez un objet.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Renvoyer**  ou **Avancer** . L'objet est déplacé d'un cran vers le haut ou le bas de la superposition.
3. Répétez la procédure si besoin est.

Déplacer tout en haut ou tout en bas de la superposition

1. Sélectionnez un objet.
2. Dans le menu Éditer, sélectionnez **Organiser > Avancer** ou **Éloigner**. L'objet passe alors à la première ou la dernière position dans la superposition.

Vous pouvez également sélectionner plusieurs objets à déplacer au premier plan ou au fond. Chaque objet conserve sa position par rapport aux autres objets dans la superposition.

Ajout d'images

Types de fichiers graphiques disponibles

Vous pouvez ajouter aux paperboards les images possédant les extensions de fichier suivantes : .jpg , . gif , . bmp , . tif , .png et .wmf (pour les ordinateurs fonctionnant sous Windows uniquement).

Les autres formats ne sont pas pris en charge.

Ajout d'une image de la bibliothèque de ressources

1. Ouvrez le **Navigateur de ressources** .
2. Dans le panneau supérieur du navigateur, parcourez les ressources partagées jusqu'à ce que vous trouviez la catégorie désirée.
3. Ouvrez le dossier et parcourez-en le contenu dans le panneau inférieur du navigateur de ressources.
4. Cliquez deux fois sur l'image ou faites-la glisser vers la page de paperboard.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Ajout d'une image de l'outil de présentation ActiView



Vous devez posséder ActivInspire Professionnel pour utiliser cette fonction.



Pour plus d'informations sur l'installation du logiciel ActiView, et sur la configuration et l'utilisation du dispositif, consultez la documentation utilisateur figurant sur le CD-ROM du produit.

Toutes les plate-formes

Assurez-vous que le logiciel ActiView est installé sur votre ordinateur.

1. Reliez le dispositif à l'alimentation comme indiqué dans le manuel 'AV322 Visual Presenter User Manual'.

Branchez le dispositif sur un port USB de votre ordinateur et mettez-le sous tension.

Windows

- 3. Sélectionnez Insérer > Depuis un scanner/un appareil photo.**

La boîte de dialogue de sélection de la source qui s'affiche indique tous les appareils dont les pilotes sont installés sur votre ordinateur.





4. Cliquez sur **Visual Présenter V2 TWAIN** , puis cliquez sur **Sélectionner** . La fenêtre d'ActivInspire est réduite et une boîte de dialogue Insérer l'image capturée s'ouvre. Elle affiche en temps réel l'image ou l'objet à capturer.
 - Déplacez l'image ou l'objet à la position souhaitée.
 - Si nécessaire, réglez la lentille et la source de lumière d'ActiView.
5. Cliquez sur **Configuration** . La palette d'outils de configuration de la caméra s'affiche. Sélectionnez les options pour régler l'image.

Pour plus d'informations sur les options de base et avancées, consultez le guide multilingue Quick Reference Guide figurant sur le CD-ROM du produit.

6. Cliquez sur **Capturer** pour agrandir la fenêtre d'ActivInspire et insérer l'image dans la page de paperboard actuelle.



Mac et Linux

3. Sélectionnez Insérer > Image de la caméra document. La boîte de dialogue Insérer l'image capturée s'ouvre. Elle affiche en temps réel l'image ou l'objet à capturer.

- Déplacez l'image ou l'objet à la position souhaitée.
- Si nécessaire, réglez la lentille et la source de lumière d'ActiView.

Cliquez sur **Capture** pour insérer l'image dans la page de paperboard actuelle.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Ajout d'une image d'une caméra ou d'un scanner TWAIN (Windows uniquement)



Vous devez posséder ActivInspire Professionnel pour utiliser cette fonction.

Vérifiez que le pilote de l'appareil TWAIN est installé sur votre ordinateur et que l'appareil fonctionne correctement.

1. Branchez l'appareil dans un port série ou USB sur votre ordinateur Windows et mettez-le sous tension.
2. Sélectionnez **Insérer > Depuis un scanner/un appareil photo**. La boîte de dialogue de sélection de la source qui s'affiche indique tous les appareils TWAIN dont les pilotes sont installés sur votre ordinateur.
3. Cliquez sur l'appareil de votre choix, puis sur **Sélectionner**. Une boîte de dialogue spécifique à l'appareil que vous avez sélectionné s'ouvre.
4. Suivez les instructions à l'écran jusqu'à l'insertion de l'image dans la page de paperboard actuelle.



Ajout d'une image provenant d'une autre source

1. Dans le menu Insérer, sélectionnez **Médias**. La boîte de dialogue Choisissez le média à insérer s'ouvre.
2. Sélectionnez le dossier qui contient le fichier. Il peut être situé sur votre ordinateur ou sur le réseau.
3. Cliquez deux fois sur le fichier ou cliquez sur le fichier, puis sur **Ouvrir**.



Vous pouvez également créer vos propres captures d'écran au tableau à l'aide de l'outil Caméra .

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utilisation de la caméra](#).



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Ajout et suppression de liens

Insérez dans vos paperboards des liens vers des fichiers ou des sites Web afin d'enrichir l'expérience d'apprentissage, modifier le rythme des leçons ou favoriser la concentration des élèves.

Pour ouvrir le fichier ou accéder au site Web, cliquez simplement sur le lien au moment opportun de la leçon.

Création d'un lien vers un fichier

Lorsque vous créez un lien vers un fichier, vous disposez des options suivantes pour contrôler l'apparence du lien sur la page et l'emplacement de stockage du fichier :

Option	Action
Ajouter un lien sous la forme de...	
Texte	Ajoutez le lien sous la forme d'une chaîne de texte.
Icône d'image	Ajoutez le lien sous la forme d'une icône d'image  sur la page.
Objet d'action	Ajoutez le lien sous la forme d'un objet d'action.
Objet existant	Associez le lien avec un objet existant de la page.
Paramètre fictif	Insérez un paramètre fictif (pour les fichiers multimédia). Vous pouvez modifier l'image de paramètre fictif  si nécessaire.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Stocker sous

Stocker le fichier extérieurement

Stocker le fichier séparément du fichier de paperboard.

Stocker le fichier dans le paperboard

Incluez le fichier dans le paperboard. Selon la taille et la nature du fichier, cette action peut augmenter la taille du fichier .flipchart de façon considérable.

Stocker le fichier dans le paperboard + Répertoire

Incluez le fichier dans le paperboard, ainsi que dans un répertoire de votre choix.

Multimédia

S'applique aux fichiers multimédia uniquement :

Lecture auto

Lisez le fichier automatiquement à l'ouverture du paperboard.

En boucle

Lisez le fichier en boucle.

Contrôleur

Affichez le contrôleur multimédia de façon à pouvoir démarrer et arrêter la lecture.

Paramètre fictif

Ajoutez le lien sous la forme d'une image de paramètre fictif. Vous pouvez accepter l'image par défaut ou rechercher une image différente.

Cette rubrique décrit la création d'un lien entre un objet existant et un fichier de manière à ce que le fichier s'ouvre à la sélection de l'objet.

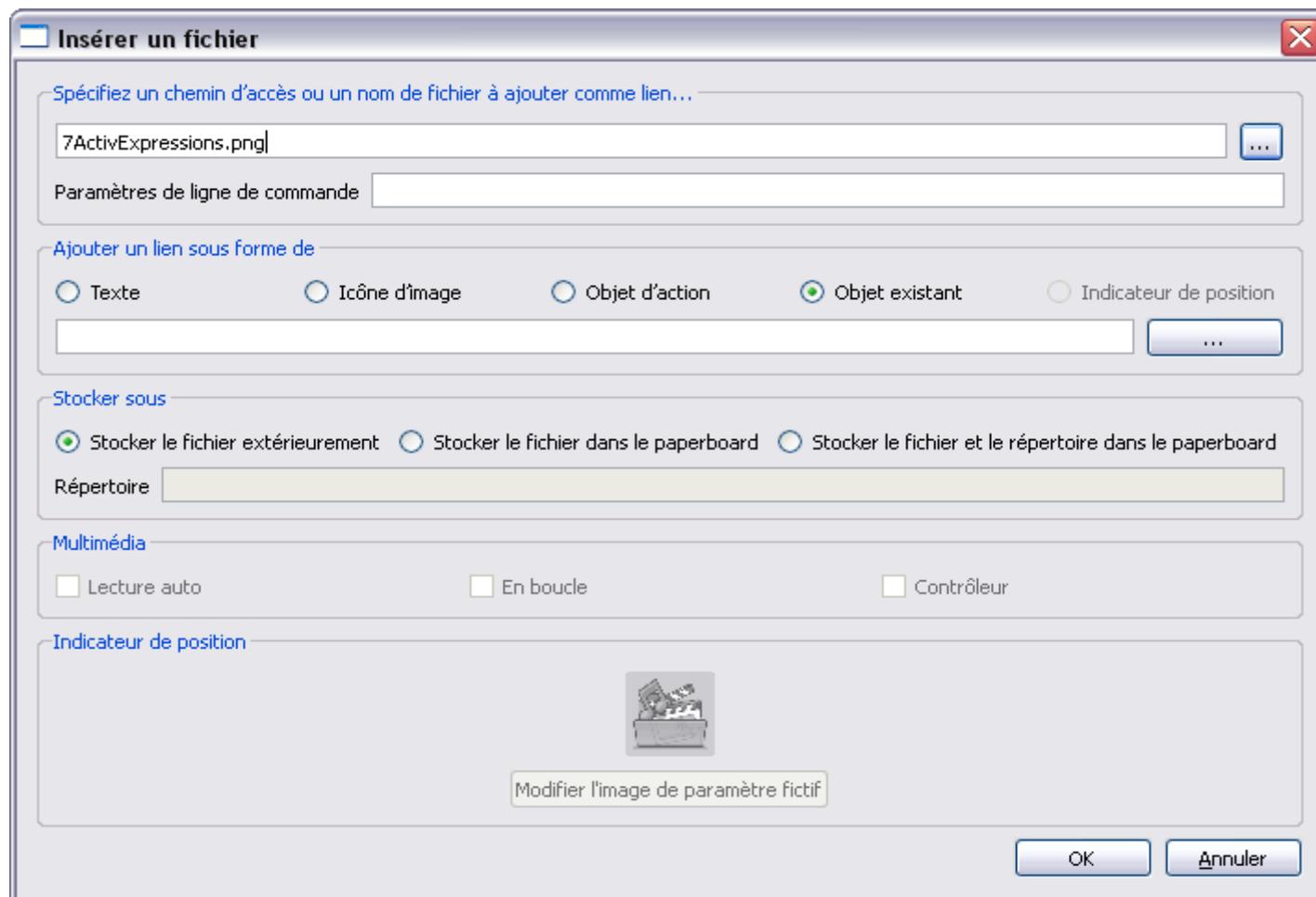


Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





1. Dans le menu Insérer, sélectionnez **Lien > Fichier**. La boîte de dialogue de sélection d'un fichier s'ouvre.
2. Recherchez le dossier contenant le fichier vers lequel vous souhaitez créer un lien.
3. Cliquez deux fois sur le fichier ou sélectionnez-le et cliquez sur **Ouvrir**. La boîte de dialogue d'insertion d'un fichier s'ouvre.
4. Sélectionnez **Objet existant**, comme illustré.



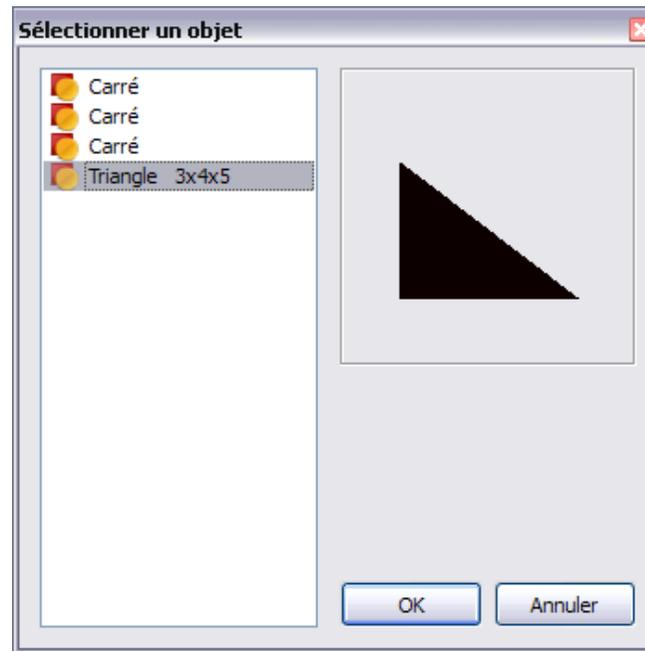


5. Cliquez sur le bouton de **sélection**



La boîte de dialogue de sélection d'un objet s'ouvre.

6. Sélectionnez l'objet auquel vous souhaitez associer le lien. Dans l'illustration sur la droite, il s'agit du triangle noir.
7. Cliquez sur **OK**. La boîte de dialogue de sélection d'un fichier s'ouvre à nouveau.
8. Sélectionnez l'emplacement dans lequel vous souhaitez stocker le fichier, par exemple Stocker le fichier extérieurement.
9. Cliquez sur **OK**.



Création d'un lien vers un site Web

La procédure de création d'un lien vers un site Web est très similaire à la création d'un lien vers un fichier. Vous pouvez ajouter des liens sous les formes suivantes :

- Texte
- Icône d'image
- Objet d'action
- Objet existant



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean

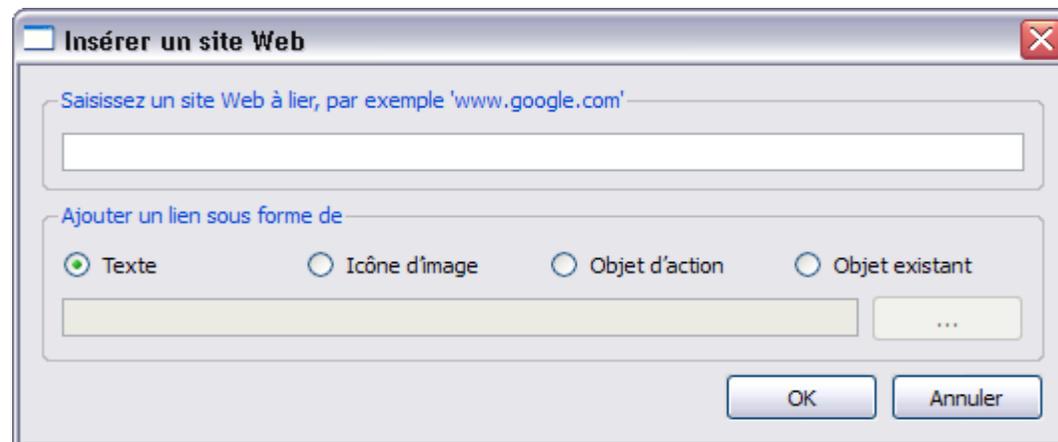




Pour obtenir une description des options, reportez-vous à la rubrique [Création d'un lien vers un fichier](#) ci-dessus.

Cette rubrique décrit l'ajout d'un lien sous la forme d'une icône d'image. Le navigateur Internet de votre système d'exploitation ouvre l'URL sélectionnée lorsque vous cliquez sur l'icône.

1. Dans le menu Insérer, sélectionnez **Lien > Site Web**. La boîte de dialogue d'insertion d'un site Web s'ouvre.
2. Saisissez l'URL du site Web vers lequel vous souhaitez créer un lien.
3. Sélectionnez **Icône d'image**.
4. Cliquez sur **OK**.



Suppression ou modification d'un lien

Chaque site Web est amené à changer, tout comme votre paperboard. Il peut donc vous arriver de devoir supprimer ou modifier un lien.

Suppression d'un lien

Il existe deux manières rapides de supprimer un lien. Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'icône, l'image, l'objet ou la chaîne de texte, puis :

- faites glisser l'élément dans la corbeille du paperboard ;
- sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Autre méthode :

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le lien.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Navigateur d'action**.
3. cliquez sur **Supprimer les éléments existants**.

Modification d'un lien

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le lien.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Navigateur d'action**.
3. Dans 'Propriétés d'action', sélectionnez l'URL et modifiez-la.
4. Cliquez sur **Appliquer les modifications**.

Ajout de multimédia

Vous pouvez ajouter du son et des vidéos à vos paperboards, à condition que votre matériel prenne en charge ces fonctions.

Fichiers son

Des fichiers son sont disponibles dans les ressources ActivInspire.

Affichez le **navigateur de ressources** et accédez à **Ressources partagées > Sons > Animaux > Oiseau.wav**.

Faites glisser le fichier vers votre paperboard. Il est inséré sous la forme d'un objet d'image dont l'action associée est la lecture du fichier.



Lorsque vous placez le curseur sur l'image, l'icône bleue indiquant une action associée s'affiche.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Lorsque vous cliquez sur l'image, le son est lu et le contrôleur de son d'ActivInspire s'affiche par défaut.

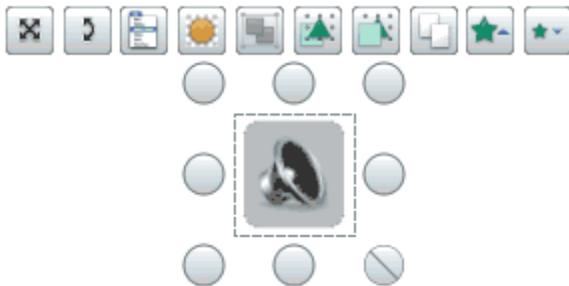


Sélectionnez **Aperçu > Contrôleur de son** pour masquer le contrôleur de son.

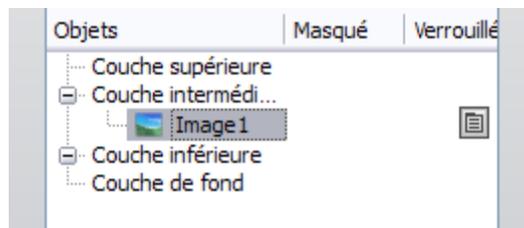
Vous pouvez désactiver l'affichage du contrôleur de son dans votre profil :

Sélectionnez **Fichier > Configuration > onglet Configuration > Multimédia** et désélectionnez la case **Afficher le contrôleur de son**.

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image, elle est sélectionnée, comme l'indiquent les poignées de sélecteur.



Le **navigateur d'objet** (ci-dessous) affiche l'image et le **navigateur d'action** affiche l'action associée.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean



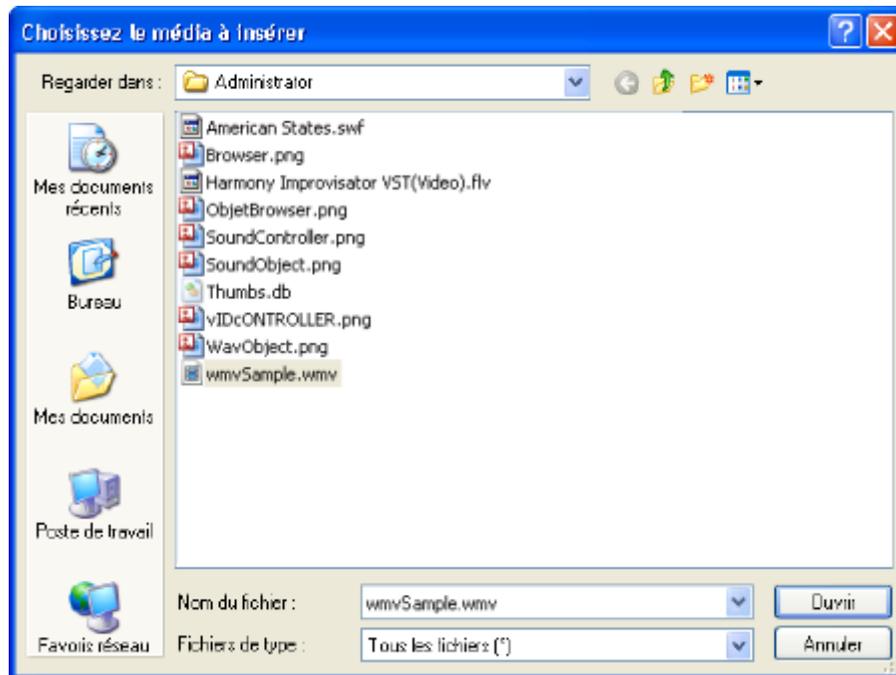


Vous pouvez lire simultanément deux types différents de fichier son. Deux contrôleurs apparaissent, affichant **Piste 1** et **Piste 2**.

- La **piste 1** correspond à des fichiers audio ou de données vocales aux formats suivants : .wma .wav .snd . au . aif . aifc . aiff .
- La **piste 2** correspond à des fichiers audio plus complexes aux formats suivants : .mp3 , . cda , .mid, . rmi , .midi.

Dans la barre de menu, sélectionnez **Insérer > Médias**.

La boîte de dialogue Choisissez le média à insérer s'ouvre.

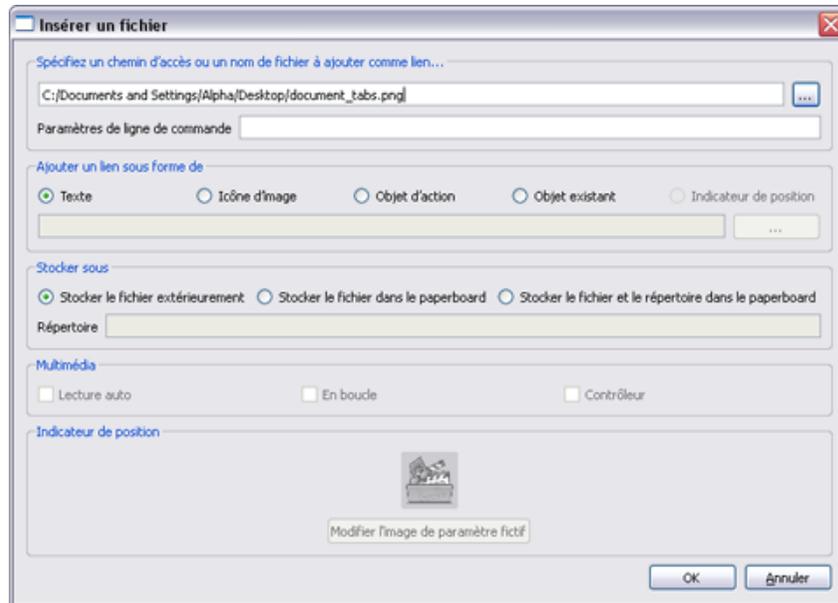


Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Sélectionnez **Insérer > Lien**.



Vous pouvez également créer vos fichiers son et animation avec ActivInspire, à condition que votre matériel les prenne en charge.

Pour plus d'informations, reportez-vous aux rubriques suivantes :

- [En savoir plus sur ActivInspire > Présentation au tableau > Utilisation de l'enregistreur d'écran](#)



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Transformation d'objets

Sélectionner des objets

Cliquez pour sélectionner des objets lorsque le curseur **Objet**  indique que l'objet est valide.

Cliquez et faites glisser le curseur en diagonale. Un rectangle gris indique la zone de sélection. Tout objet touché par la zone de sélection est sélectionné. Cliquez dans le navigateur de propriétés.

Déplacer des objets

Cliquez sur l'objet et faites-le glisser, ou déplacez-le à l'aide de la poignée de **déplacement libre**  de façon à ne pas rester directement devant le tableau.

Redimensionner les objets

Cliquez et faites glisser les poignées de sélecteur pour redimensionner les objets.

Pour transformer les objets en conservant l'échelle, utilisez la poignée inférieure droite. Les proportions d'origine sont conservées. Si vous redimensionnez l'objet à l'aide des autres poignées, les proportions seront modifiées et l'objet sera alors déformé.

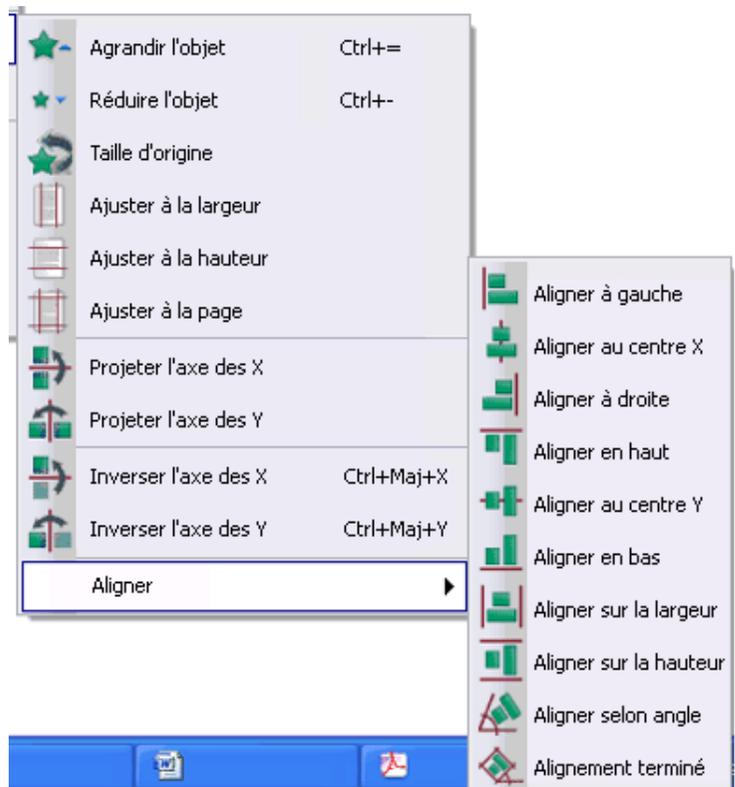
Si vous modifiez les proportions d'un objet par erreur, cliquez avec le bouton droit de la souris et affichez le navigateur de propriétés. Le facteur d'échelle X et Y indique précisément l'échelle. X et Y doivent avoir la même valeur pour conserver les proportions. Pour rétablir la taille d'origine, définissez X et Y sur 1.

Le menu contextuel d'édition d'objet contient des outils de transformation pratiques (voir ci-dessous) qui peuvent être ajoutés comme éléments de profil.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Augmenter/Réduire la taille de l'objet : la taille de l'objet est augmentée ou réduite de 10 %.

Taille d'origine : la taille d'origine de l'objet est rétablie.

Ajuster à la largeur : si la largeur d'un objet est augmentée, la hauteur est ajustée proportionnellement.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Ajuster à la hauteur : si la hauteur d'un objet est augmentée, la largeur est ajustée proportionnellement.

Ajuster à la page : la taille de l'objet est ajustée proportionnellement à la taille de la page.

Projeter l'axe des X/Y : l'objet est reflété sur l'axe X ou Y.

Inverser l'axe des X/Y : l'objet est reflété et dupliqué sur l'axe X ou Y.

Les options d'alignement sont affichées graphiquement dans le menu.

Création et édition de grilles

La grille est un fond tramé. Vous pouvez choisir des fonds présentant des couleurs et des images différentes.

Pour sélectionner un fond :

- Dans le menu principal, sélectionnez **Fichier > Éditer > Fond de page**.

Pour créer une grille :

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une zone vierge de la page de paperboard. Sélectionnez ensuite **Créateur de grille** dans le menu contextuel.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





À propos du créateur de grille

Le **créateur de grille** est composé de trois sections :

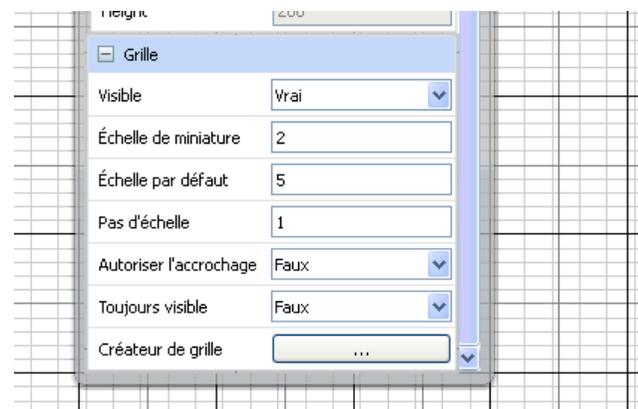
Paramètres d'accrochage et d'échelle de la **Grille**.

Grille (niveau) : ajout/suppression de niveaux et réinitialisation de la grille.

Niveau actuel : définition d'options, notamment le motif et la couleur de chaque niveau.

Vous pouvez modifier les paramètres de la grille et pré visualiser instantanément les modifications apportées.

Sélectionnez **Fermer** pour continuer à travailler dans le paperboard.





Sélectionnez la case **Visible**. La grille par défaut est affichée.

La grille par défaut présente un niveau et un motif de grille composé de lignes pleines, horizontales et verticales (Direction **X-Y**).

Sélectionnez la case **Autoriser l'accrochage** pour activer l'accrochage des objets aux points de la grille.

Sélectionnez la case **Toujours visible** pour afficher la grille au-dessus de tous les objets du paperboard. Cette option n'interfère pas avec l'utilisation du paperboard.

Pour augmenter ou réduire la dimension des cases qui composent la trame de la grille, cliquez sur **+** ou **-**.

Pour obtenir un motif maillé, sélectionnez **45 degrés** pour l'option **Style de grille**.

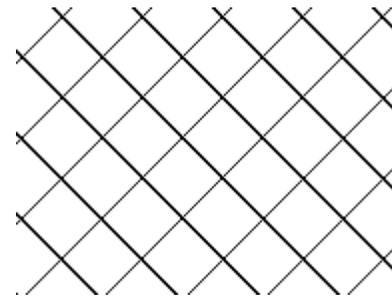
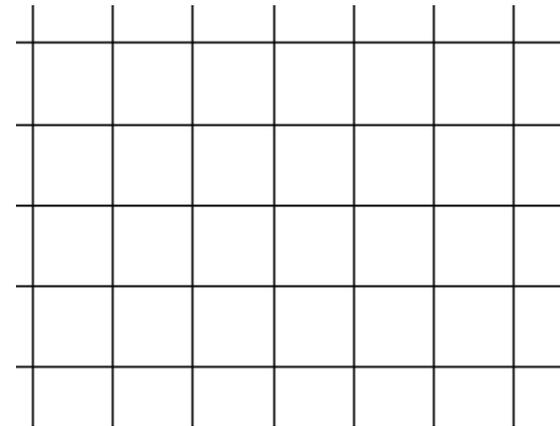
Pour une obtenir un motif en losanges, sélectionnez **Angle** pour l'option **Style de grille** et saisissez une valeur correspondant à l'angle des lignes. Vous pouvez saisir une valeur décimale comportant jusqu'à six chiffres significatifs.

Si le navigateur de page est ouvert et si la grille n'est pas clairement visible, modifiez l'échelle **de miniature**. Cette remarque s'applique également aux grilles de la bibliothèque de ressources.

Si vous souhaitez afficher des lignes dans une seule direction, sélectionnez **X uniquement** ou **Y uniquement** dans le menu déroulant **Direction**.

Le menu déroulant **Style de ligne** vous permet de choisir, outre **Lignes solides**, **Lignes tiretées** ou **Lignes pointillées**, **Croix** ou **Points**.

Une grille peut se caractériser par différents styles et couleurs de motifs. Cliquez sur **Ajouter un niveau** pour créer un niveau supplémentaire. Le nombre de niveaux est affiché dans l'en-tête **Grille (x niveau)**, **x** étant le nombre total de

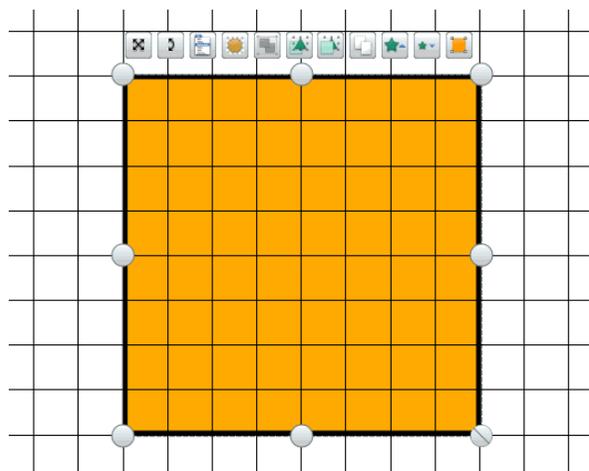




niveaux.

Chaque nouveau niveau présente les propriétés de grille par défaut. Vous pouvez modifier la **couleur** des nouveaux niveaux pour mieux les identifier.

Cliquez sur la boîte de dialogue **Couleur...** pour ouvrir la palette de couleurs. Lorsque vous avez sélectionné une couleur, cliquez sur **OK**.





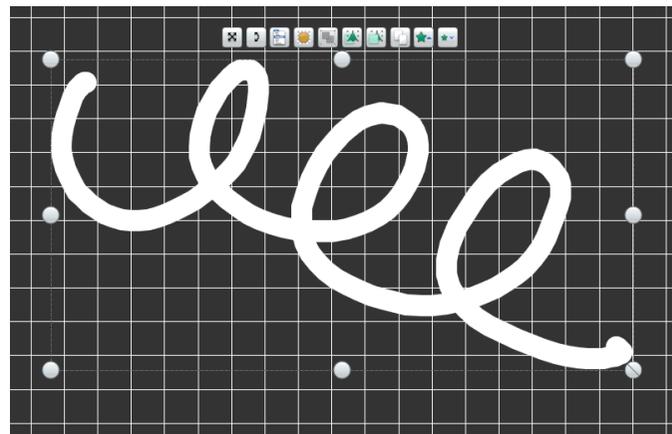
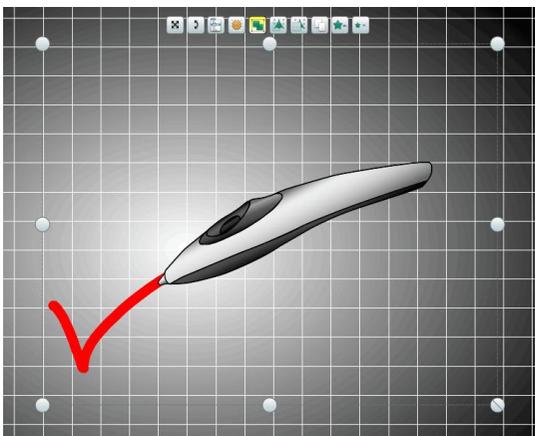
Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Grilles inversées

Une grille inversée présente une grille de couleur pâle sur un fond sombre. Utilisez le blanc et le noir pour représenter un tableau noir.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Modification des propriétés d'un objet

Les propriétés d'un objet permettent de définir l'objet. Vous pouvez afficher et modifier ces propriétés dans le navigateur de propriétés.

1. Sélectionnez la page ou l'objet dont vous souhaitez afficher ou modifier les propriétés.
2. Ouvrez le navigateur de propriétés.
3. Dans le navigateur, sélectionnez la catégorie de la propriété, par exemple, 'Identification'.
4. Modifiez les propriétés de l'objet. Toute modification apportée s'applique immédiatement.



Chaque modification apportée à une propriété est ajoutée à l'historique d'annulation. Vous pouvez donc annuler chaque modification effectuée.

Types de propriété

Certaines propriétés présentent des valeurs numériques, tandis que d'autres peuvent être modifiées à l'aide d'autres types de commandes :

Pour modifier la propriété, sélectionnez la valeur par défaut et saisissez-en une autre.



Pour modifier la couleur, sélectionnez-la avec la souris, puis choisissez-en une autre dans la palette de couleurs standard de votre système d'exploitation.



Pour modifier la propriété, déplacez le curseur.



Pour modifier la propriété, sélectionnez une option différente dans le menu déroulant.



Pour modifier la propriété, cliquez sur l'icône.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utilisation des propriétés

Identification

Permet d'identifier de manière univoque un objet ou une page. Cette option est utile si vous comptez réutiliser l'objet ou le paperboard ou si vous comptez l'ajouter à votre bibliothèque de ressources ou le partager avec d'autres personnes.

Apparence

Permet de contrôler l'apparence d'un objet sur la page de paperboard.

Contour

Permet de contrôler les caractéristiques du contour d'un objet.

Pot de peinture

Permet d'ajouter une texture à l'objet à l'aide d'un nuancier.

Fond

Permet de contrôler les caractéristiques de fond d'un objet.

Position

Permet de contrôler la position et la taille d'un objet sur la page de paperboard. Vous pouvez modifier ces propriétés de trois manières différentes :

- faites glisser les poignées de sélecteur et de redimensionnement de l'objet ;
- utilisez le menu d'édition d'objet ;
- modifiez les propriétés dans le navigateur de propriétés.

Étiquette

Permet d'ajouter une étiquette à un objet et de définir l'apparence et le comportement de l'étiquette.

Conteneur

Permet de créer des activités dans lesquelles les objets sont reconnus par d'autres objets.

Rotation

Permet de contrôler la manière dont un objet peut pivoter sur la page.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Limiteurs

Permet de définir des règles pour restreindre les déplacements d'un objet.

Divers

Permet de définir différentes caractéristiques de l'objet.

Multimédia

Permet de définir les propriétés des fichiers Flash, vidéo et audio.

Page

Permet de contrôler l'apparence d'une page de paperboard.

Outils

Permet de définir l'outil Spot ou Rideau pour conserver la propriété actuellement sélectionnée ou de rétablir le paramètre par défaut de l'outil tel que défini dans le profil actuellement sélectionné.

Rideau

Permet de contrôler le comportement du rideau.

Outil Spot

Permet de définir le type et la taille du spot, ainsi que sa position lorsqu'il est sélectionné.

Grille

Permet d'afficher ou de masquer la grille et de modifier ses propriétés.

Ajout d'éléments interactifs aux paperboards

Création de conteneurs

Comme le suggère leur nom, les conteneurs sont des objets qui peuvent contenir d'autres objets. Ils s'avèrent utiles lors de la création d'activités qui reposent sur la reconnaissance d'objets et leur acceptation/rejet par un autre objet. Tout objet ne satisfaisant pas à toutes les propriétés choisies est rejeté chaque fois qu'un utilisateur tente de le placer dans le conteneur.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Vous pouvez sélectionner des propriétés de conteneur et ainsi définir le comportement du conteneur dans la section 'Conteneur' du navigateur de propriétés.



Pour en savoir plus sur les propriétés de conteneur disponibles, reportez-vous à la rubrique [Référence > Propriétés > Propriétés de conteneur](#).

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).

Règles de conteneur

- Tout type d'objet peut être un conteneur.
- L'objet qui doit être contenu doit être placé devant le conteneur. Par conséquent, il doit être :
 - sur une couche plus élevée que celle du conteneur ou
 - plus haut dans l'ordre de superposition de la couche où se situe le conteneur.
- Les conteneurs peuvent contenir d'autres conteneurs. Vous pouvez ainsi créer des conteneurs imbriqués.
- Les annotations directement créées dans un conteneur sont automatiquement contenues.

Création d'un conteneur

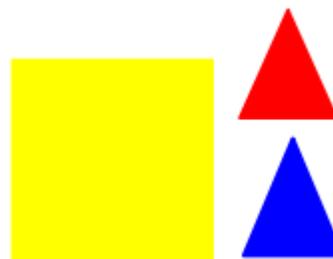
Cette rubrique explique comment transformer un objet de forme en conteneur pouvant contenir un objet spécifique et rejeter tous les autres.

1. Sélectionnez **Forme**  et créez trois formes, dont l'une plus grande que les autres. Dans l'illustration, nous avons créé un carré jaune qui constitue le conteneur et deux triangles, un rouge et un bleu.



Pour cet exemple, nous avons attribué la valeur Triangle rouge à la propriété 'Nom' de l'objet qui doit être contenu dans la section 'Identification' du navigateur de propriétés.

2. Sélectionnez la forme la plus grande, ici le carré jaune.

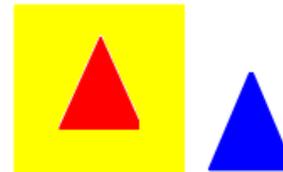
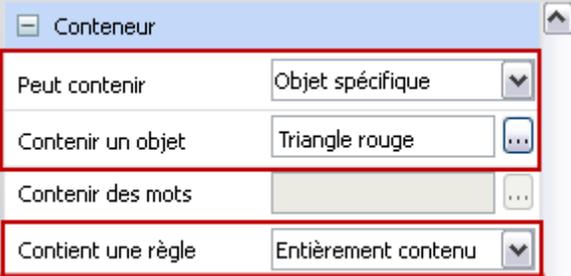


Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





3. Ouvrez le **navigateur de propriétés**  et faites défiler vers le bas pour afficher la section 'Conteneur'.
4. Dans cette section, définissez les propriétés. Dans l'illustration, nous avons attribué :
 - a. **Objet spécifique** à **Peut contenir**. Cela signifie qu'un objet particulier unique peut être placé dans le conteneur (carré jaune).
 - b. **Triangle rouge** à **Contenir un objet**. Le carré jaune peut contenir uniquement le triangle rouge.
 - c. **Entièrement contenu** à **Contenir une règle**. Le triangle rouge doit être placé à l'intérieur du conteneur.
5. Ensuite, sélectionnez l'objet qui doit être contenu. Dans l'exemple, le triangle rouge est sélectionné. Dans la section Conteneur du navigateur de propriétés, attribuez la valeur **Vrai** à **Retour si non contenu**. Si le triangle rouge n'est pas complètement contenu, il revient automatiquement à sa position de départ.
6. Sélectionnez le triangle bleu et attribuez la valeur **Vrai** à **Retour si non contenu**. Si vous essayez de placer le triangle bleu dans le conteneur, il revient automatiquement à sa position de départ.
7. Testez le conteneur. Dans l'exemple, seul le triangle rouge, mais pas le bleu, peut être placé dans le conteneur.



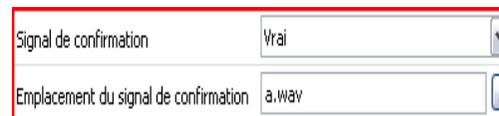


Lorsqu'un élément a été contenu, vous pouvez le sortir du conteneur en un seul mouvement. Si l'objet n'est pas contenu, tout mouvement supplémentaire le renvoie à sa position initiale.

Ajout d'un signal de confirmation

Un signal de confirmation est un fichier son qui est lu lorsque l'objet approprié est placé dans le conteneur. Cette sous-rubrique décrit comment ajouter un signal de confirmation à un conteneur :

1. Créez le conteneur comme illustré ci-dessus.
2. Dans la section 'Conteneur' du navigateur de propriétés, définissez les propriétés de son :
 - a. Attribuez **Vrai** à **Signal de confirmation**.
 - b. Spécifiez l'emplacement du fichier son à lire lorsque l'objet approprié est placé dans le conteneur dans **Emplacement du signal de confirmation**. Dans l'illustration, il s'agit du fichier a.wav.



3. Testez le conteneur. Lorsque l'objet approprié est placé dans le conteneur, le contrôleur de son s'ouvre et lit le signal de confirmation choisi.

Le contrôleur de son reste à l'écran jusqu'à ce que vous le fermiez.





Création de limiteurs

Utilisez des limiteurs pour contrôler le déplacement des éléments sur la page.



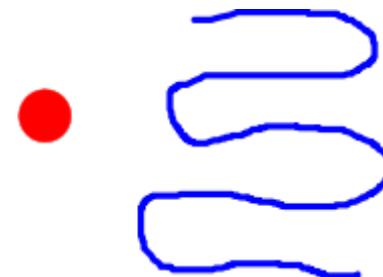
Pour en savoir plus sur les propriétés des limiteurs disponibles, reportez-vous à la rubrique [Référence > Propriétés > Propriétés des limiteurs](#).

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).

Vous pouvez utiliser les limiteurs d'une multitude de façons différentes.

Cette rubrique décrit la création d'un limiteur s'appliquant à un cercle, de telle façon que ce dernier puisse uniquement être déplacé en suivant un chemin spécifique.

1. Sélectionnez **Mode création** .
2. À l'aide du **stylo** , dessinez une ligne sur la page.
3. Sélectionnez **Forme**  et créez un cercle.
4. Sélectionnez le cercle.

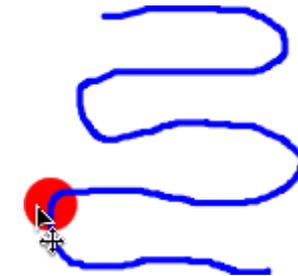




5. Ouvrez le **navigateur de propriétés**  et faites défiler vers le bas pour afficher la section 'Limiteurs'.
6. Dans cette section, sélectionnez les propriétés comme illustré :
 - a. Pour l'option **Peut déplacer**, sélectionnez **Le long du chemin** dans la liste déroulante.
 - b. Pour **Chemin de déplacement**, cliquez sur le bouton **Sélecteur** . La boîte de dialogue de sélection d'un objet s'ouvre.
 - c. Sélectionnez l'objet de ligne, ici **Stylo 4**.
7. Cliquez sur **OK**.
8. Quittez le mode Création.

Limiteurs	
Peut bloquer	Faux
Peut accrocher	Vrai
Point d'accrochage X	0
Point d'accrochage Y	0
Accrocher à	En bas à gauche
Peut déplacer	Le long du chemin
Déplacer le chemin	Stylo1
Peut dimensionner	Librement

9. Testez le limiteur. Lorsque vous cliquez sur le cercle rouge, ce dernier saute sur la ligne bleue. À présent, le cercle peut être déplacé uniquement le long de la ligne.





Utilisation des actions

Dans ActivInspire, vous pouvez associer une action à un objet. Cet objet devient un objet d'action. Lorsque vous cliquez sur l'objet d'action, l'action associée est déclenchée. Il peut s'agir par exemple de la lecture d'un fichier son ou d'une animation ou encore de l'ouverture d'une autre page de paperboard. Vous pouvez immédiatement tester ces actions. Elles sont activées dès que vous quittez le mode Création.

Plusieurs centaines d'actions sont disponibles dans le navigateur d'action. Elles sont divisées en cinq catégories. Vous pouvez accéder aux actions par catégorie ou sélectionner une action à partir de la liste de toutes les actions ou parmi les actions les plus utilisées contenues dans l'onglet Glisser-déplacer.



Pour plus d'informations sur toutes les actions disponibles, y compris sur les différences existant entre les actions d'ActivInspire et celles créées à partir des versions précédentes du logiciel Promethean, reportez-vous à la rubrique [Référence > Actions](#).

Cette page d'aide présente les catégories d'action, explique comment ajouter des actions, comment glisser-déplacer une action sur un objet et comment supprimer une action. Un exemple est donné pour chaque catégorie d'action.

Catégories d'action

Actions de commande

Actions qui exécutent une commande ou lancent un outil.

Actions de page

Actions qui s'exécutent sur des pages de paperboard.

Actions d'objet

Représentent le plus grand choix d'actions : affichage et masquage des éléments, rotation des éléments, manipulation d'images et de texte, modification de l'alignement ou de la position d'un élément.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Actions de document/multimédia

Actions permettant d'insérer des éléments multimédias ou des liens, d'ouvrir un document, un fichier ou d'ajouter un son.

Actions de vote

Actions lançant différentes actions ou outils LRS.

Ajouter une action

Pour ajouter une action :

1. Sélectionnez l'objet sur la page sur laquelle vous souhaitez appliquer une action.
2. Ouvrez le navigateur d'action.
3. Naviguez dans la liste des actions pour sélectionner l'action souhaitée.
4. Dans la partie inférieure du navigateur d'action, cliquez sur **Appliquer les modifications**. Cette commande associe l'action choisie à l'objet sélectionné.

Certaines actions nécessitent que vous ajoutiez des propriétés d'action. Celles-ci s'affichent en bas du navigateur d'action le cas échéant. Par exemple, l'action Dimensionner le haut par incrément vous permet d'indiquer un "objet cible" auquel appliquer la commande de redimensionnement, et inclut également la propriété Y qui vous permet de spécifier la taille de l'objet cible (en pixels).

Pour ajouter une action glisser-déplacer :

1. Sélectionnez un objet.
2. Ouvrez le navigateur d'action.
3. Cliquez sur l'onglet Glisser-déplacer.
4. Naviguez dans la liste des actions pour sélectionner l'action souhaitée.
5. Faites glisser la grille et déposez-la sur la page.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Supprimer une action

Pour supprimer une action Glisser-déplacer, cliquez sur l'icône de l'action (par exemple, l'icône Règle dans le triangle rouge) et glissez-déplacez cette icône vers la corbeille du paperboard.

Pour supprimer d'autres actions :

1. A l'aide de l'outil **Sélecteur** , faites passer la souris autour de l'objet pour le sélectionner.
2. Dans le navigateur d'action, cliquez sur **Supprimer les éléments existants**.

Si vous n'êtes pas sûr de savoir quelles pages de paperboard contiennent les objets d'action :

Basculez en **mode Création** . Les actions sont désactivées et tous les objets d'action sont identifiés par un carré rouge.

Glisser-déplacer une action

Voici la méthode la plus rapide pour ajouter des éléments interactifs à un paperboard :

1. Sélectionnez un objet.
2. Dans le navigateur d'objet, ouvrez l'onglet Glisser-déplacer.
3. Dans la liste, sélectionnez **Règle**.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean

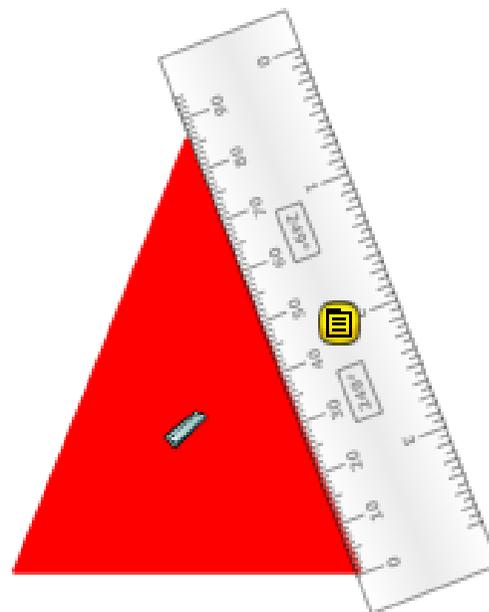




4. Glissez-déplacez l'action Règle sur l'objet d'action (sur le triangle rouge dans notre exemple). L'icône Règle dans le triangle et le curseur d'action indiquent que l'action a été ajoutée.
5. Testez l'action. Lorsque vous cliquez sur le triangle rouge, la règle apparaît. Utilisez la règle comme vous en avez l'habitude, puis faites-la glisser vers la corbeille du paperboard.



Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous le souhaitez. Elle reste associée à l'objet jusqu'à ce que vous supprimiez soit l'objet, soit l'action.



Pour plus d'informations sur toutes les actions de cette catégorie, reportez-vous à la rubrique [Référence > Actions > Actions Glisser-déplacer](#).



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean



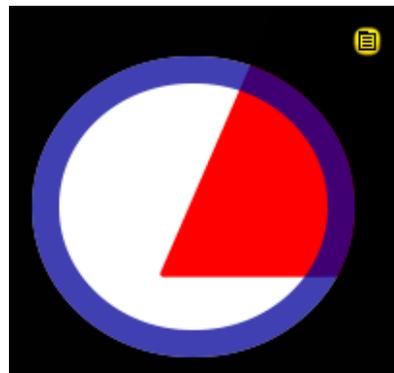


Ajouter une action de commande

Sélectionnez l'objet et ouvrez le navigateur d'action, puis effectuez les étapes suivantes :

1. Dans l'onglet Sélection actuelle, sélectionnez **Actions de commande**.
2. Cliquez sur **Spot circulaire**.
3. Cliquez sur **Appliquer les modifications**.
4. Testez l'action. Lorsque vous cliquez sur l'objet, l'affichage se modifie et le spot circulaire apparaît. Utilisez le spot selon votre habitude, puis sélectionnez **Fermer** dans le menu contextuel.

Pour plus d'informations sur toutes les actions de cette catégorie, reportez-vous à la rubrique [Référence > Actions > Actions de commande](#).



Ajouter une action de page

Sélectionnez l'objet et ouvrez le navigateur d'action, puis effectuez les étapes suivantes :

1. Dans l'onglet Sélection actuelle, sélectionnez **Actions de page**.
2. Cliquez sur **Définir le fond**.
3. Cliquez sur **Appliquer les modifications**.
4. Testez l'action. Lorsque vous cliquez sur l'objet, la boîte de dialogue Définir le fond s'ouvre. Sélectionnez le fond et le format, puis cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue.





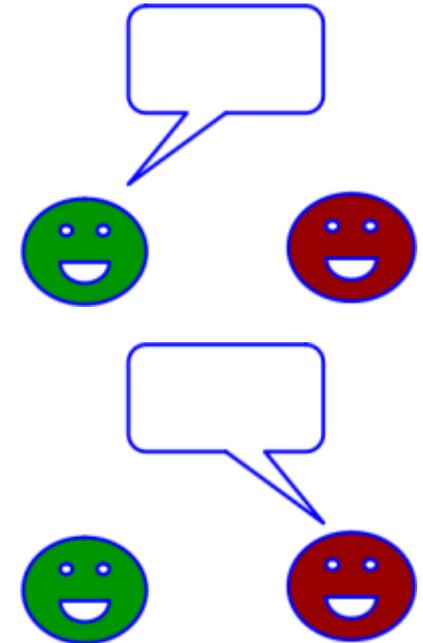
Ajouter une action d'objet

Certaines actions d'objet vous donne le choix entre définir l'objet d'action comme la cible de l'action, ou effectuez l'action sur un autre objet. Vous trouverez ci-dessous un exemple pour chaque cas.

L'objet d'action est l'objet cible

Sélectionnez l'objet et ouvrez le navigateur d'action, puis effectuez les étapes suivantes :

1. Dans l'onglet Sélection actuelle, sélectionnez **Actions d'objet**.
2. Faites défiler vers le bas et cliquez sur **Refléter**.
3. Dans Propriétés d'action, cliquez sur le bouton de **sélection** . La boîte de dialogue Sélectionner un objet s'ouvre.
4. Sélectionnez l'objet (dans notre exemple, la bulle de conversation).
5. Cliquez sur **Appliquer les modifications**.
6. Testez l'action. Lorsque vous cliquez sur la bulle de conversation, celle-ci se reflète. Elle pointe à présent vers l'autre visage.

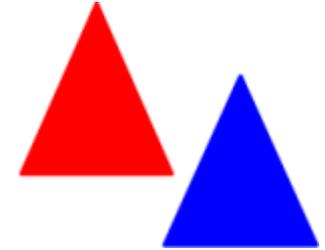




L'objet d'action n'est *pas* l'objet cible

Ouvrez le navigateur d'action et sélectionnez l'objet d'action (dans notre exemple, le triangle rouge).

1. Dans l'onglet Sélection actuelle, sélectionnez **Actions d'objet**.
2. Faites défiler vers le bas et cliquez sur **Taille d'origine**.
3. Dans Propriétés d'action, cliquez sur le bouton de **sélection** . La boîte de dialogue Sélectionner un objet s'ouvre.
4. Sélectionnez l'objet cible (dans notre exemple, le triangle bleu).
5. Cliquez sur **Appliquer les modifications**.
6. Testez l'action. Réduisez ou agrandissez la taille du triangle bleu. Lorsque vous cliquez sur le triangle rouge, la taille d'origine du triangle bleu est rétablie.



Ajouter une action de document/multimédia

Sélectionnez l'objet et ouvrez le navigateur d'action, puis effectuez les étapes suivantes :

1. Dans l'onglet Sélection actuelle, sélectionnez **Actions de document/multimédia**.
2. Choisissez **Ouvrir le site Web**.
3. Dans Propriétés d'action, saisissez l'URL du site Web que vous souhaitez associer à l'objet (www.prometheanplanet.com, par exemple).
4. Cliquez sur **Appliquer les modifications**.
5. Testez l'action. Lorsque vous cliquez sur l'objet (dans notre exemple, une flamme), le site Web de Promethean s'ouvre.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Ajouter une action de vote

Sélectionnez l'objet et ouvrez le navigateur d'action, puis effectuez les étapes suivantes :

1. Dans l'onglet Sélection actuelle, sélectionnez **Actions de vote**.
2. Cliquez sur **Commencer/Arrêter le vote de paperboard**.
3. Cliquez sur **Appliquer les modifications**.
4. Testez l'action. Lorsque vous cliquez sur l'objet, le vote commence. Dans notre exemple, l'objet est une image de l'icône **Commencer/Arrêter le vote de paperboard** pour ActivInspire Primary.

Pour plus d'informations sur toutes les actions de cette catégorie, reportez-vous à la rubrique [Référence > Actions > Actions de vote](#).



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utilisation des effets tourne-page



Vous devez posséder ActivInspire Professionnel pour utiliser cette fonction.

Bénéficiez d'un choix d'animations pour ajouter la touche finale à votre paperboard. Les effets s'appliquent lorsque vous naviguez d'une page à une autre à l'aide des boutons **Page précédente** et **Page suivante**, ou lorsqu'une action déclenche une opération de navigation. Par défaut, les effets sont désactivés.

Vous pouvez utiliser les effets de deux manières :

- Sur l'ensemble de l'application, de façon à ce que l'effet choisi s'applique automatiquement à toutes les pages de paperboards.
- Sur des pages spécifiques, par exemple pour signaler la réussite d'un exercice ou pour notifier un changement d'activité ou de sujet. L'effet s'applique lorsque vous **quittez** la page. Les effets appliqués à des pages spécifiques priment sur les propriétés définies pour l'ensemble de l'application.

Les effets sont désactivés dans les cas suivants :

- Lorsque vous naviguez en utilisant le navigateur de page.
- En mode Création.
- Lorsque l'outil Rideau ou Spot est utilisé.
- En mode Annotation du bureau.
- Lorsque le fond de la page actuelle est défini sur Superposition de bureau.

Définir des effets pour l'ensemble de l'application

1. Sélectionnez **Aperçu > Effets tourne-page**. Le navigateur d'effets s'ouvre.
2. Placez le pointeur sur les miniatures pour pré visualiser les effets.
3. Cliquez sur l'effet de votre choix.
4. Cliquez sur **Terminé**.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Définir un effet pour une page spécifique



Gardez à l'esprit que l'effet s'applique lorsque vous **quittez** la page.

1. Accédez à la page à laquelle appliquer l'effet.
2. Dans la section Page du navigateur de propriétés, cliquez deux fois sur le bouton du menu déroulant en regard de la propriété **Effets tourne-page**. Le navigateur d'effets s'ouvre.
3. Cliquez sur l'effet de votre choix, puis sur **Terminé**.

Désactiver les effets

Pour désactiver les effets, suivez les instructions ci-dessus et sélectionnez **Aucun** dans le navigateur d'effets.

Utilisation optimale des profils

ActivInspire se compose d'une série bien conçue de menus, paramètres et comportements par défaut fournissant des résultats constants à chaque utilisation des paperboards.

Il est toutefois possible que certains éléments ne correspondent pas exactement à ce que vous souhaitez. Vous avez peut-être déjà eu l'occasion de modifier les paramètres et les options d'un logiciel créatif afin de les adapter à vos besoins. Dans ActivInspire, cette opération est désignée par l'expression "création d'un profil".

À propos des profils

Définition d'un profil

ActivInspire peut s'adapter à différentes techniques d'enseignement.

Que vous ayez besoin d'une multitude d'outils ou seulement d'un vaste espace de travail, ActivInspire s'adapte à votre style d'enseignement. Au démarrage du logiciel ActivInspire, les éléments affichés, tels que les outils, dépendent d'un fichier de profil.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Si vous avez déjà utilisé des programmes informatiques, les notions d'options et de préférences ne vous seront pas inconnues. ActivInspire crée un profil en fonction des outils que vous utilisez.

Par exemple, ActivInspire inscrit l'ancrage ou la réduction de la fenêtre du navigateur dans le profil. Au prochain lancement du programme, les éléments (menus, outils et autres) auront gardé l'apparence et le comportement définis lors de la dernière utilisation.

Vous pouvez continuer à utiliser ce profil ou sélectionner Éditer > Profils pour créer et enregistrer un ou plusieurs profils personnalisés. Vous pouvez créer autant de profils que nécessaire pour enregistrer vos préférences en fonction des circonstances d'utilisation. Vous pouvez ensuite les utiliser sur un autre ordinateur. D'autres enseignants peuvent utiliser leurs profils sur votre ordinateur. Lorsqu'ils ont terminé, vous pouvez réactiver votre profil personnel.

Vos profils personnels sont stockés dans le dossier Mes profils.

Éléments personnalisables d'un profil

La définition de profils permet de personnaliser ActivInspire et de vous approprier son environnement de travail. Vous pouvez personnaliser la plupart des éléments d'ActivInspire et enregistrer vos préférences dans un ou plusieurs profils. Pour faciliter la définition des profils, nous avons regroupé les éléments du logiciel en quatre catégories principales. Chaque catégorie possède son propre onglet dans la boîte de dialogue Modifier les profils.

Catégorie

Utilisation

Format

Sélectionnez la position, la visibilité et le comportement des éléments tels que la palette d'outils principale, les barres de menu et les onglets de document.

Commandes

Personnalisez la palette d'outils principale ainsi que les poignées de sélecteur et de redimensionnement en ajoutant ou en supprimant des éléments selon les circonstances.

Boutons définis par l'utilisateur

Créez vos propres raccourcis, de façon à ce qu'ActivInspire ouvre un fichier ou lance un programme lorsque vous appuyez sur l'un de vos boutons personnalisés :

Paramètres

Personnalisez l'utilisation du système de réponse pour les apprenants, des outils mathématiques, des fonctions multimédia et bien plus encore.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Profils inclus dans ActivInspire

ActivInspire comprend cinq profils. Leur nom définit l'emploi auquel ils sont destinés. Vous pouvez les utiliser tels quels ou les personnaliser en fonction de vos besoins :

Au tableau

Présente un affichage épuré, dans lequel la taille de la fenêtre ActivInspire est ajustée à la page, le navigateur est masqué, la corbeille du paperboard est visible, la barre d'outils de sélection rapide est masquée et la palette d'outils principale comprend certains outils de présentation à utiliser au tableau, ainsi que les boutons Navigateur de page et Navigateur de ressources.

Création

Met les outils de création à portée de la main pour un développement rapide des leçons. Profil dans lequel le navigateur de page est ouvert et épinglé. Il comprend la palette de couleurs étendue dans la palette d'outils principale ainsi que la barre d'outils de sélection rapide.

Langues

Présente un affichage épuré, dans lequel la taille de la fenêtre ActivInspire est ajustée à la page, le navigateur est masqué, la corbeille du paperboard est visible, la barre d'outils de sélection rapide est masquée et la palette d'outils principale comprend des outils supplémentaires pour l'enseignement des langues, tels que le clavier à l'écran, la reconnaissance de texte, les messages de téléimprimante et le vérificateur orthographique.

Mathématiques

Présente un affichage épuré, dans lequel la taille de la fenêtre ActivInspire est ajustée à la page, le navigateur est masqué, la corbeille du paperboard est visible, la barre d'outils de sélection rapide est masquée et la palette d'outils principale comprend des outils mathématiques supplémentaires, tels que la règle, le rapporteur et l'origine XY.

Médias

Présente un affichage épuré, dans lequel la taille de la fenêtre ActivInspire est ajustée à la page, le navigateur est masqué, la corbeille du paperboard est visible, la barre d'outils de sélection rapide est masquée et la palette d'outils principale comprend des outils média supplémentaires, tels que l'enregistreur de son, l'enregistreur d'écran, la caméra et l'élément Insérer un média depuis un fichier.

Création d'un profil

Votre profil par défaut évolue chaque fois que vous sélectionnez ou modifiez quelque chose dans ActivInspire. De nouveaux outils s'affichent dans la barre de raccourcis de la palette d'outils. Peut-être avez-vous également ouvert ou fermé le navigateur, épinglé ou déplacé la palette d'outils principale ou modifié l'affichage de façon à utiliser la zone de fond. L'ensemble de ces préférences sont enregistrées dans votre profil par défaut.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean



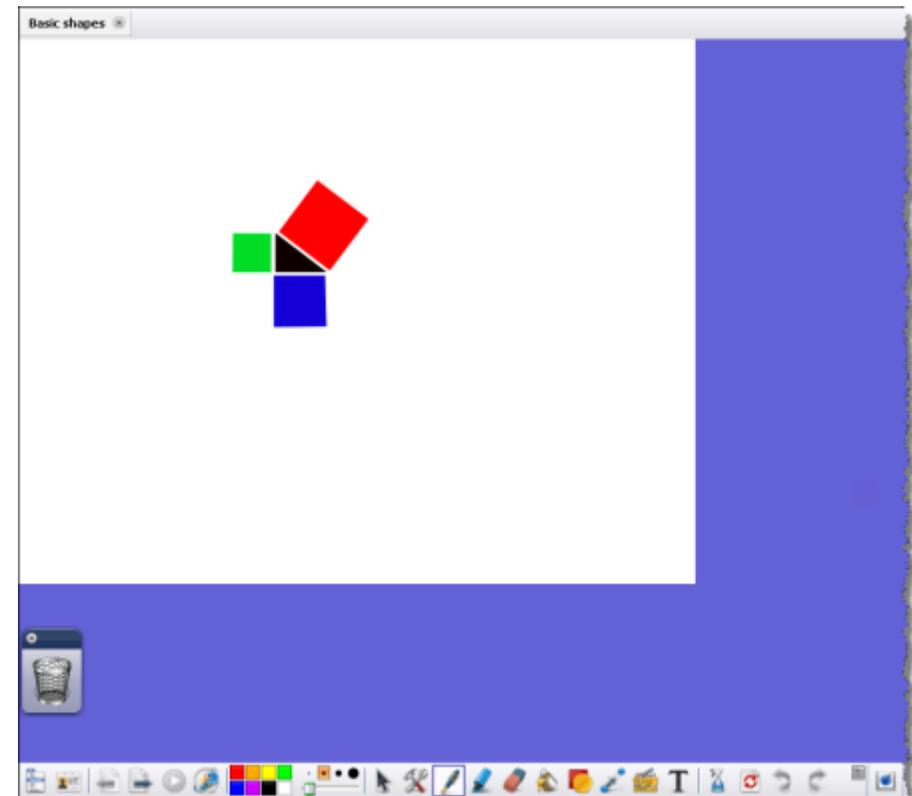


Dans l'exemple, vous pouvez observer les éléments suivants :

- La palette d'outils principale est ancrée en bas.
- La corbeille de paperboard est située au-dessus de la palette, sur la gauche.
- Le navigateur est fermé.
- La taille de la page a été réduite pour donner accès à la zone de fond.

Pour créer un profil :

1. Dans le menu Éditer, sélectionnez **Profils** . L'onglet Format s'ouvre dans la boîte de dialogue Modifier les profils.
2. Cliquez sur les options pour les sélectionner ou les modifier.
3. Cliquez sur l'onglet 'Commandes' et ajoutez ou supprimez des outils.
4. Cliquez sur l'onglet 'Boutons définis par l'utilisateur' et définissez vos propres boutons.
5. Cliquez sur l'onglet 'Configuration', sélectionnez une zone dans le panneau de gauche et modifiez les paramètres.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





6. Lorsque la configuration de votre profil vous convient, cliquez sur **Enregistrer le profil sous** . La boîte de dialogue correspondante s'ouvre.
7. Saisissez le nom de votre profil, par exemple 'Afficher Fond', puis cliquez sur **Enregistrer**.
8. Le nouveau profil 'Afficher Fond' devient le profil actuel.
9. Cliquez sur **Terminé**.

Choix du format

Que pouvez-vous personnaliser ?

Vous pouvez contrôler la position, la visibilité et le comportement des palettes d'outils, des barres d'outils, des navigateurs ainsi que d'autres zones d'ActivInspire. Cette rubrique décrit brièvement les options de format disponibles.

Option	Description		
Taille des icônes	Permet de définir une taille d'icône appropriée pour travailler à l'ordinateur ou au tableau et selon l'âge des élèves. Les valeurs disponibles sont comprises entre 16 et 32 pixels. Plus la valeur est élevée, plus les icônes dans la fenêtre ActivInspire sont grandes.		
Palette d'outils principale	Permet de positionner la palette d'outils principale et de contrôler son comportement : <table><tbody><tr><td>Ancrer en haut, en bas, à gauche ou à droite ou rendre la palette flottante</td><td>Attachez la palette d'outils principale au bord intérieur de la fenêtre ActivInspire dans la position choisie ou laissez-la "flotter", de manière à pouvoir la faire glisser si besoin est.</td></tr></tbody></table>	Ancrer en haut, en bas, à gauche ou à droite ou rendre la palette flottante	Attachez la palette d'outils principale au bord intérieur de la fenêtre ActivInspire dans la position choisie ou laissez-la "flotter", de manière à pouvoir la faire glisser si besoin est.
Ancrer en haut, en bas, à gauche ou à droite ou rendre la palette flottante	Attachez la palette d'outils principale au bord intérieur de la fenêtre ActivInspire dans la position choisie ou laissez-la "flotter", de manière à pouvoir la faire glisser si besoin est.		



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Afficher 8, 16 ou 24 couleurs

Définissez le nombre de couleurs à afficher dans la palette de couleurs.

Épinglé, Réduit, Réduit au maximum

Épinglez la palette d'outils principale de façon à ce qu'elle reste en place lorsque vous déplacez le curseur vers une autre partie de la fenêtre ActivInspire. Cette option désactivée, la palette sera réduite dans la marge lorsque vous ne l'utilisez pas.

Réduisez la palette d'outils principale de manière telle à ce que seule la première ligne d'icônes soit visible dans la palette.

Réduisez au maximum la palette d'outils principale, de façon à ce que la barre de raccourcis de la palette d'outils soit masquée.

Palette d'outils double

Permet de positionner la palette d'outils double et de contrôler son comportement :

Ancrer à gauche, ancrer à droite ou rendre la palette flottante

Attachez la palette d'outils double au bord intérieur de la fenêtre ActivInspire dans la position choisie ou laissez-la "flotter", de manière à pouvoir la faire glisser si besoin est.

Afficher 8, 16 ou 24 couleurs

Définissez le nombre de couleurs à afficher dans la palette de couleurs.

Épinglé

Épinglez la palette d'outils double de façon à ce qu'elle reste en place lorsque vous déplacez le curseur vers une autre partie de la fenêtre ActivInspire. Cette option désactivée, la palette sera réduite dans la marge lorsque vous ne l'utilisez pas.

Navigateurs

Permet de positionner les navigateurs et de contrôler leur comportement :

Ancrer à gauche, ancrer à droite ou rendre la palette flottante

Attachez les navigateurs au bord intérieur de la fenêtre ActivInspire dans la position choisie ou laissez-les "flotter", de manière à pouvoir les faire glisser si besoin est.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





	Épinglé	Épinglez les navigateurs de façon à ce qu'ils restent en place lorsque vous déplacez le curseur vers une autre partie de la fenêtre ActivInspire. Cette option désactivée, les navigateurs seront réduits dans la marge lorsque vous ne les utilisez pas.
	Visible	Affichez ou masquez les navigateurs.
Barre de menu	Permet de positionner la barre de menu et de contrôler son comportement :	
	Ancrer en haut ou en bas	Attachez la barre de menu au bord intérieur supérieur ou inférieur de la fenêtre ActivInspire.
	Visible	Affichez ou masquez la barre de menu.
Onglets de document	Permet de positionner les onglets de document et de contrôler leur comportement :	
		Les paramètres d'onglets de document ne sont pas disponibles pour Mac [®] .
	Ancrer en haut ou en bas	Attachez les onglets de document au bord intérieur supérieur ou inférieur de la fenêtre ActivInspire.
	Visible	Affichez ou masquez les onglets de document.
Afficher la corbeille du paperboard	Permet d'afficher ou de masquer la corbeille de paperboard.	
Afficher en plein écran	Permet d'afficher les paperboards en mode plein écran ou dans leur taille de création.	

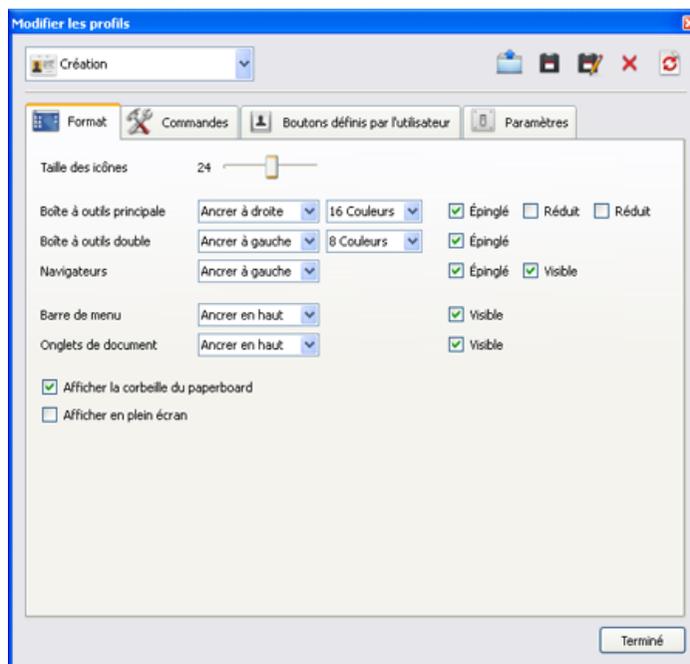




Ouverture de l'onglet Format

1. Dans le menu **Éditer**, sélectionnez **Profils**. L'onglet Format s'ouvre.
2. Sélectionnez le profil dont vous souhaitez personnaliser les paramètres ou acceptez les valeurs par défaut.
3. Sélectionnez les composants dont vous souhaitez personnaliser le format.

ActivInspire Studio



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Enregistrement des modifications

Vous pouvez enregistrer les modifications dans le profil actuel ou dans un nouveau profil.

Enregistrement des modifications dans le profil actuel : Cliquez sur Terminé.

Enregistrement des modifications dans un nouveau profil

1. Cliquez sur **Enregistrer sous** . La boîte de dialogue Enregistrer le profil sous s'ouvre.
2. Saisissez le nom de votre profil, par exemple 'Afficher Fond', puis cliquez sur **Enregistrer**.
3. Le nouveau profil 'Afficher Fond' devient le profil actuel.
4. Cliquez sur **Terminé**.

Choix des outils

ActivInspire vous permet d'ajouter des outils à la palette d'outils principale ou d'en supprimer ainsi que de personnaliser les poignées de sélecteur qui apparaissent lorsque vous sélectionnez un objet.

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Configuration**. La boîte de dialogue Modifier les profils s'ouvre. Le profil actuel est indiqué dans l'angle supérieur gauche.
2. Dans le menu déroulant, sélectionnez le profil que vous souhaitez modifier ou accepter les valeurs par défaut.
3. Cliquez sur l'onglet **Commandes**.
4. Dans le menu déroulant, sélectionnez les outils à ajouter à la palette d'outils principale ou aux poignées de sélecteur ou les outils à en supprimer.

Pour ajouter un outil :

1. Sélectionnez l'outil dans le panneau gauche et cliquez sur **Ajouter**. L'outil apparaît dans le panneau droit.
2. Pour modifier sa position dans la palette d'outils, cliquez sur **Déplacer vers le haut** ou **Déplacer vers le bas**.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean

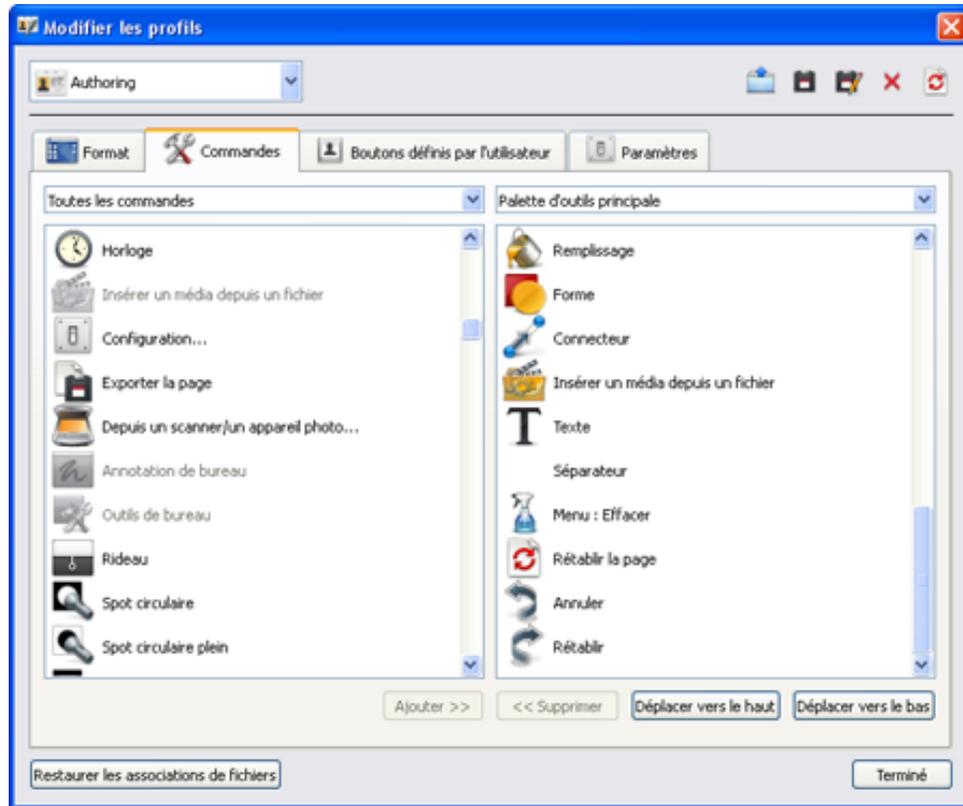




Pour supprimer un outil : Sélectionnez l'outil dans le panneau droit et cliquez sur **Supprimer** .

Pour enregistrer le profil et quitter la boîte de dialogue, cliquez sur **Terminé**.

Pour enregistrer les modifications dans un nouveau profil, cliquez sur l'icône **Enregistrer sous**.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Définition de vos propres boutons

Dans le menu Fichier, sélectionnez **Configuration**. La boîte de dialogue Modifier les profils s'ouvre.

- Sélectionnez l'onglet 'Boutons définis par l'utilisateur' et cliquez sur **Ajouter...** .

L'icône de bouton défini par l'utilisateur est affichée.

- Sélectionnez **Programme/Fichier** dans le menu.
 1. Dans le champ **Programme/Fichier**, saisissez le chemin du fichier à ouvrir.
 2. Dans le champ **Paramètres de ligne de commande**, saisissez la ligne de commande pour démarrer l'application qui ouvrira le fichier sélectionné. Vous pouvez ajouter une info-bulle.

Choix des paramètres de l'application

Cette rubrique présente les zones d'ActivInspire que vous pouvez personnaliser en modifiant leurs paramètres et explique comment procéder.

Que pouvez-vous personnaliser ?

Le tableau suivant décrit brièvement chacune des zones que vous pouvez personnaliser. Pour plus de détails sur les paramètres disponibles pour chaque zone, cliquez sur les liens du tableau.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utilisation des paramètres

Outil Horloge

Permet de personnaliser l'apparence de l'horloge .

Mode Création

Permet de contrôler le comportement des objets lorsque le mode Création est sélectionné. Cette configuration remplace les propriétés d'objet individuel, définies dans les navigateurs de propriétés et d'action.

Effets

Permet de spécifier le fonctionnement des outils Spot  et Rideau .

Paperboard

Permet de spécifier les paramètres par défaut de vos paperboards.

Objets de paperboard

Permet de définir des options améliorant la qualité des objets et de leur affichage.

Langue

Permet de modifier la langue utilisée dans ActivInspire.

Système de réponse pour les apprenants

Permet de personnaliser votre utilisation des boîtiers ActivExpression et ActiVote ainsi que l'affichage des réponses.

Multimédia

Permet de personnaliser votre utilisation des fichiers audio, vidéo et Flash.

Configuration des ressources en ligne

Permet de saisir les informations nécessaires pour accéder aux ressources en ligne avec ActivInspire.

Profil et ressources

Permet de spécifier l'emplacement de stockage des profils, des dossiers Ma bibliothèque de ressources et Bibliothèque de ressources partagée, ainsi que des fichiers de modèles et de pages de questions.

Enregistrements

Permet de modifier différents paramètres audio et vidéo. La modification de ces paramètres peut améliorer les performances de l'enregistreur d'écran.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Reconnaissance de forme

Permet de remplir automatiquement les formes créées avec l'outil Reconnaissance de forme.

Vérificateur orthographique

Permet de définir des règles de vérification orthographique.

Outils

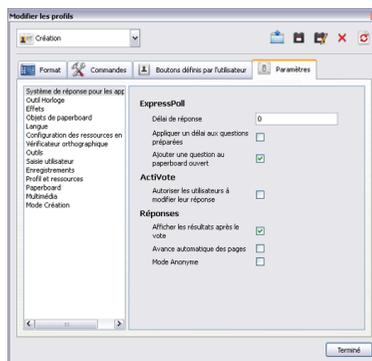
Permet de modifier l'apparence des règles, des rapporteurs et du compas. Il existe également des options permettant de modifier l'emplacement de la bibliothèque de ressources et la vitesse des outils Jet des dés et Zoom de page.

Saisie utilisateur

Permet de modifier le fonctionnement du clavier flottant et de la reconnaissance d'écriture.

Ouverture de l'onglet Configuration

1. Dans le **menu Fichier**, sélectionnez **Configuration**. L'onglet 'Configuration' s'ouvre.
2. Sélectionnez le profil dont vous souhaitez personnaliser les paramètres ou acceptez les valeurs par défaut.
3. Dans le panneau gauche de l'onglet 'Configuration', sélectionnez la zone à personnaliser, par exemple **Les boîtiers d'évaluation pour les apprenants**.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Modification de la configuration

Certains paramètres se présentent sous la forme d'une case à cocher agissant comme un bouton de permutation, tandis que d'autres se caractérisent par différentes commandes.



Pour choisir un paramètre, sélectionnez ou désélectionnez la case.



Pour modifier le paramètre, sélectionnez la valeur par défaut et saisissez-en une autre.



Pour modifier la couleur, sélectionnez-la avec la souris, puis choisissez-en une autre dans la palette de couleurs standard de votre système d'exploitation.



Pour modifier le paramètre, déplacez le curseur.



Pour modifier le paramètre, sélectionnez une option différente dans le menu déroulant.



Pour modifier le paramètre, cliquez sur l'icône et accédez à un autre dossier.

Enregistrement des modifications

Après avoir apporté vos modifications, cliquez sur **Terminé** pour les enregistrer.

Activation/désactivation de profils

La fonction d'activation et de désactivation des profils est utile lorsque vous souhaitez passer rapidement à d'autres formats et paramètres d'application précédemment enregistrés. Par exemple, vous pouvez vouloir activer un profil contenant toutes les préférences et les paramètres applicables à la préparation de paperboards, ou un autre profil correspondant au style de présentation de votre choix, ou encore un autre profil contenant tous les outils mathématiques.

Pour ce faire, deux méthodes sont à votre disposition :



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





1. Dans la palette d'outils principale, cliquez sur **Changer de profil**  . Une fenêtre contextuelle contenant la liste des profils disponibles s'ouvre.
2. Cliquez sur le profil souhaité (Multimédia, par exemple). La fenêtre se ferme et le profil est immédiatement activé.

ou

1. Dans le menu Éditer, sélectionnez **Profils...** . La boîte de dialogue Modifier les profils s'ouvre.
2. Sélectionnez dans la liste déroulante le profil souhaité. Le profil est immédiatement activé.
3. Cliquez sur **Terminé**.

Présentation au tableau :

Utiliser un paperboard au tableau ou sur un ordinateur est très différent. Les polices, les objets et les couleurs qui paraissent adaptés sur l'écran de l'ordinateur ne produiront pas nécessairement l'effet escompté sur le tableau. :

Questions à se poser	Suggestions
Les objectifs du cours sont-ils clairs ?	<ul style="list-style-type: none">• Présentez les objectifs d'apprentissage au début du cours et soumettez-les à un vote à la fin de la session.• Incorporez des objectifs d'apprentissage dans chaque page :<ul style="list-style-type: none">• Affichez-les sous forme de messages de téléimprimante diffusés pendant le cours.• Placez-les en tête de chaque page (sur la couche inférieure, par exemple) ou limitez-en l'accès pour éviter qu'ils ne soient déplacés ou supprimés accidentellement.
Le texte est-il clairement lisible ?	Assurez-vous que la taille du texte est d'au moins 16 points. Modifiez au besoin la police, sa taille et la couleur du texte pour plus de clarté.
Le contraste des couleurs est-il suffisant ?	Essayez de modifier les couleurs du texte et des objets pour maximiser le contraste et renforcer l'impact de la présentation.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Les actions fonctionnent-elles correctement (le cas échéant) ?

Vérifiez que les actions sont activées et que les bonnes actions ont été associées aux bons objets.

Toutes les images s'affichent-elles correctement sur le tableau ?

Pour garantir un rendu optimal, il peut être nécessaire de les redimensionner.

Tous les liens fonctionnent-ils ?

Si vous avez ajouté des liens, assurez-vous que vous pouvez accéder aux zones requises depuis la salle de classe. Si vous avez besoin d'accéder à Internet, vérifiez que vous êtes connecté au réseau.

Tous les objets et les boutons sont-ils accessibles ?

Pour que vous et vos élèves puissiez travailler au tableau, assurez-vous que tous les éléments auxquels vous devrez accéder pendant le cours se trouvent dans le tiers inférieur du paperboard.

Avez-vous choisi un profil pour enseigner avec ce paperboard ?

Il peut être utile de sélectionner l'un des profils disponibles dans ActivInspire ou d'en créer un en fonction du cours ou des apprenants.

Avez-vous l'intention d'utiliser ce paperboard en mode Utilisateur double ?

Si la réponse est oui, vérifiez que les tâches que vous confiez à vos élèves sont réalisables à partir des outils disponibles dans la palette d'outils du mode double.

Est-il nécessaire de limiter l'accès à certaines fonctions d'ActivInspire lorsque les élèves travaillent au tableau ?

Vous pouvez utiliser le verrouillage du formateur pour que les élèves restent concentrés sur l'activité en cours.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Annotation sur le bureau

Utilisez le bouton Annotation de bureau lorsque vous souhaitez appliquer des outils ActivInspire à votre bureau (par exemple le stylo, le marqueur et la gomme) ou à l'un des programmes ouverts sur votre bureau. Lorsque vous annotez sur le bureau, vous créez un paperboard de bureau que vous pouvez enregistrer en vue de son utilisation future.

Utilisez cette fonctionnalité dans vos leçons portant sur:

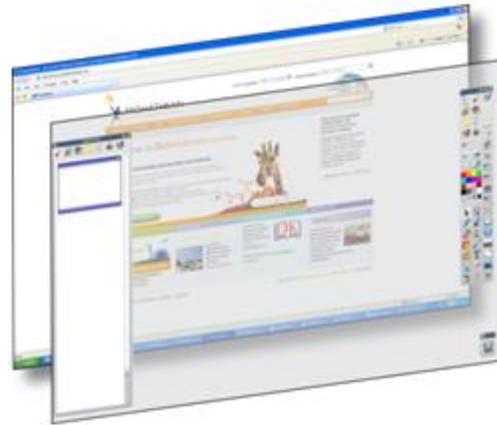
- Sites Web
- des applications logicielles.





Annotation sur le bureau

1. Dans le menu Outils, sélectionnez **Annotation de bureau** . Le bureau apparaît entre le navigateur d'ActivInspire et la palette d'outils principale, comme illustré à droite.
2. Cliquez sur le bouton **Annotation de bureau** de la palette d'outils pour restaurer les éléments précédemment masqués. La barre de menu indique qu'un paperboard portant le nom de paperboard de bureau a été créé. Le paperboard de bureau est transparent.



Vous pouvez annoter le bureau et fournir une leçon basée sur du contenu, par exemple un site Web ou une application logicielle.

Lorsque vous sélectionnez le pointeur et cliquez sur le bureau, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- Démarrer et utiliser des applications depuis le bureau.
- Sélectionner des objets dans des applications ou des sites Web et les copier. Vous pouvez coller les éléments présents dans le presse-papiers dans un paperboard.



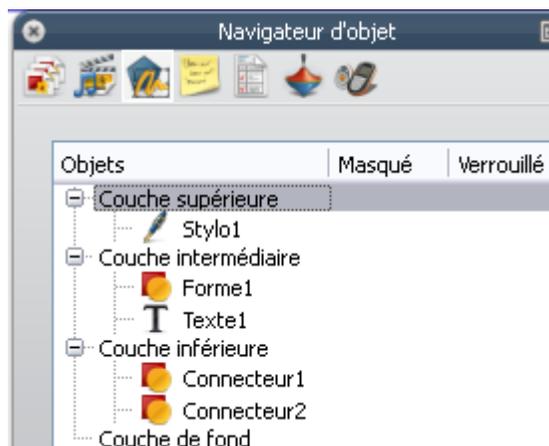


Affichage de la structure par couches

Ouvrez le navigateur d'objet pour afficher la structure par couches des objets d'annotation.

La structure par défaut est la suivante :

- Les annotations au stylo, y compris celles au marqueur, sont affectées à la couche supérieure.
- Le texte et les formes sont affectés à la couche intermédiaire.
- Les connecteurs sont affectés à la couche inférieure.



Lorsque vous enregistrez un paperboard de bureau, les objets sont enregistrés sur un fond invisible. Le bureau ne sera pas inclus au paperboard et ne sera pas enregistré.

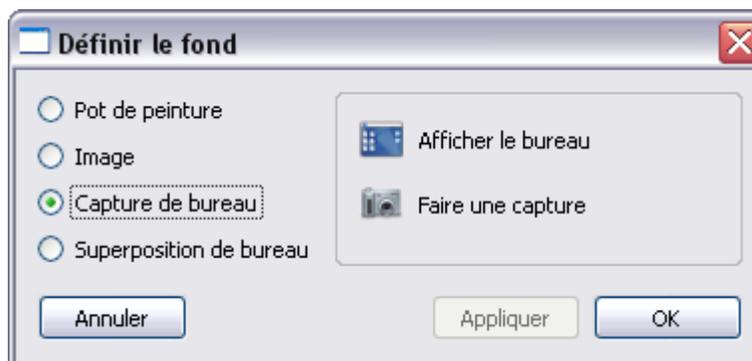
Options

Vous pouvez inclure le bureau dans votre paperboard des manières suivantes :

- En tant que fond de votre paperboard.
- À l'aide des options de superposition de bureau et de capture de bureau.

Dans le menu Fichier, sélectionnez **Éditer > Fond de page**. La boîte de dialogue Définir le fond s'ouvre.

Cliquez sur le bouton d'option Capture de bureau. Pour





afficher le bureau avant d'effectuer la capture, cliquez sur l'icône **Afficher le bureau**.

Lorsque vous êtes prêt à effectuer la capture, cliquez sur l'icône **Faire une capture**.

Une fois la capture effectuée, cliquez sur **Terminé**.

Si vous souhaitez que la page actuelle ne présente aucun fond :

Cliquez sur le bouton d'option **Superposition de bureau**, puis sur **Terminé**.

Le bureau ne sera pas inclus au paperboard et ne sera pas enregistré.

Utilisation des outils de bureau



Les outils de bureau sont un ensemble d'outils ActivInspire fréquemment utilisés qui peuvent être utiles lorsque vous travaillez dans d'autres applications, et lorsque vous n'avez pas nécessairement besoin des fonctions complètes disponibles dans l'outil **Annotation de bureau** .

Lorsque vous cliquez sur l'icône **Outils de bureau**, la fenêtre ActivInspire est réduite et la palette d'outils flottante Outils de bureau s'affiche :



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Cette palette d'outils peut être déplacée sur le Bureau en faisant glisser l'icône vers l'emplacement souhaité. La palette d'outils continue de s'afficher par-dessus les autres applications.

Pour développer la palette d'outils Outils de bureau, cliquez sur l'icône.

La palette d'outils contient les outils suivants (à partir du haut, dans le sens des aiguilles d'une montre) :



Restaurer Inspire



ExpressPoll



Enregistreur d'écran



Plus d'outils



Caméra



Clavier à l'écran



Permet de fermer la palette d'outils Outils de bureau et de revenir à l'application principale ActivInspire.

Permet d'afficher ou de masquer la roue magique de vote.

Permet de démarrer l'enregistreur d'écran d'ActivInspire.

Voir ci-dessous.

Voir ci-dessous.

Permet de charger le programme de clavier à l'écran de votre choix.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Promethean Planet.

Permet d'ouvrir le site Web Promethean Planet dans votre navigateur Web.

Plus d'outils

Lorsque vous faites passer le curseur de la souris au-dessus de l'icône Plus d'outils, un niveau supplémentaire de la palette d'outils de bureau s'affiche.

Vous pouvez sélectionner les outils suivants :



Message de téléimprimante

Lance la fonction Message de téléimprimante d'ActivInspire.



Horloge

Permet d'afficher l'horloge d'ActivInspire.



Enregistreur de son

Permet de démarrer l'enregistreur de son d'ActivInspire.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Calculatrice

Permet d'ouvrir le programme de calculatrice de votre choix.



Jet de dés

Permet d'afficher la fonction Jet de dés.

Caméra

Lorsque vous faites passer le curseur de la souris au-dessus de l'icône Caméra, un niveau supplémentaire de la palette d'outils de bureau s'affiche.

Vous pouvez sélectionner les types de capture suivants :



Capture plein écran



Capture de fenêtre



Capture à main levée



Capture d'écran point à point



Capture d'écran partielle



Pour plus d'informations sur tous les outils disponibles à partir de la palette d'outils de bureau, reportez-vous aux rubriques correspondantes dans cette aide.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean



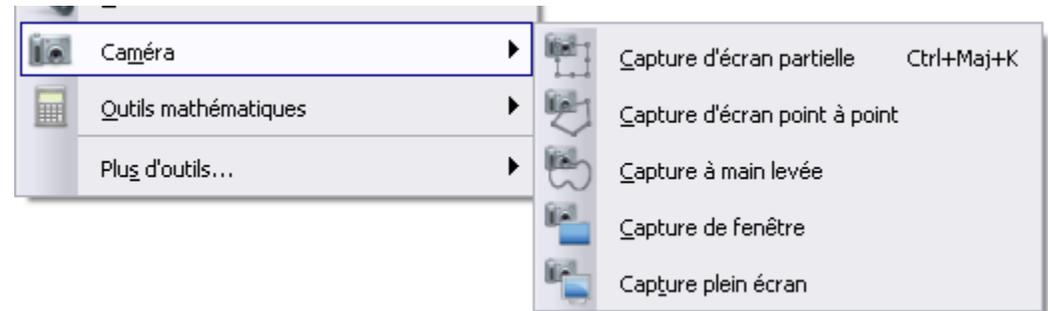


Utilisation de la caméra

L'outil Caméra permet de capturer une image du bureau ou du paperboard ainsi que des images vidéo fixes ou des animations. Vous pouvez prendre une photo de l'écran entier ou définir une zone spécifique à capturer sur l'écran.

La photo générée contiendra tout type d'objets affichés à l'écran, notamment des fonds, des annotations, des grilles, des lignes, des formes, du texte ou toute autre image.

1. À partir du menu Outils, sélectionnez **Caméra**. Dans le menu déroulant, choisissez un type de capture d'écran.
 - **Capture d'écran partielle** : une zone mise en surbrillance s'affiche. Cliquez à l'intérieur de la zone et faites-la glisser pour la déplacer. Modifiez ses dimensions à l'aide des poignées. Pour un ajustement plus précis, utilisez les commandes de position dans la zone Capture d'écran de caméra.
 - **Capture d'écran point à point** : cliquez et faites glisser pour dessiner des lignes droites permettant de délimiter un contour mis en surbrillance sur l'écran grisé. La zone de capture ne peut être ni déplacée ni modifiée. Si vous commettez une erreur, fermez simplement la zone Capture d'écran de caméra et réessayez.
 - **Capture à main levée** : cliquez et faites glisser pour créer un dessin à main levée permettant de délimiter un contour mis en surbrillance sur l'écran grisé. La zone de capture ne peut être ni déplacée ni modifiée. Si vous commettez une erreur, fermez simplement la zone Capture d'écran de



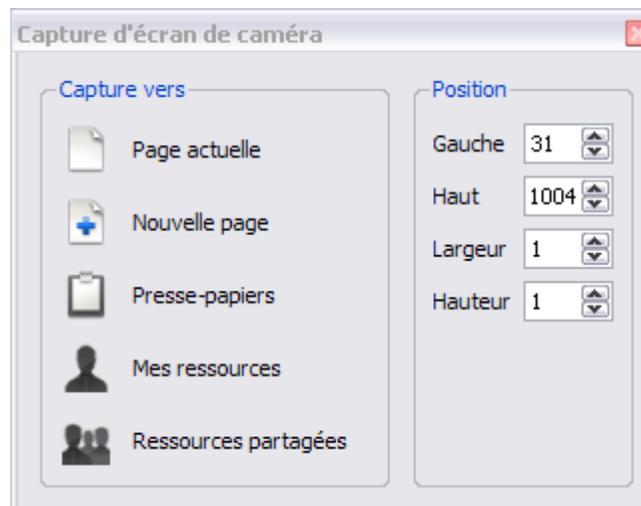


caméra et réessayez.

- **Capture de fenêtre** : permet d'effectuer une capture des boîtes de dialogue ou de la fenêtre ActivInspire.
- **Capture plein écran** : capture l'intégralité de l'écran.

2. Choisissez l'emplacement de destination de la capture d'écran dans la zone Capture d'écran de caméra :

- **Page actuelle** : capture l'image et la colle dans la page de paperboard active.
- **Nouvelle page** : capture l'image et la colle dans une nouvelle page à la fin du paperboard.
- **Presse-papiers** : capture l'image et la colle dans le Presse-papiers.
- **Mes ressources** : capture l'image et la place dans le dossier Mes ressources.
- **Ressources partagées** : capture l'image et la place dans le dossier Ressources partagées.



L'image obtenue de tous ces objets peut être ajoutée à la page de paperboard, la bibliothèque de ressources, la barre de raccourcis ou au Presse-papiers en tant qu'objet manipulable. Il s'agit simplement d'une image de l'écran, c'est pourquoi tous les objets composant la photo ne sont pas éditables. Vous pouvez redimensionner ou faire pivoter la photo comme vous le feriez avec tout objet d'image.

Assurez-vous que l'image que vous souhaitez capturer apparaît à l'écran. Sélectionnez l'un des types de capture d'écran suivants, répertoriés ci-dessous selon leur ordre d'affichage dans le menu de l'outil Caméra :



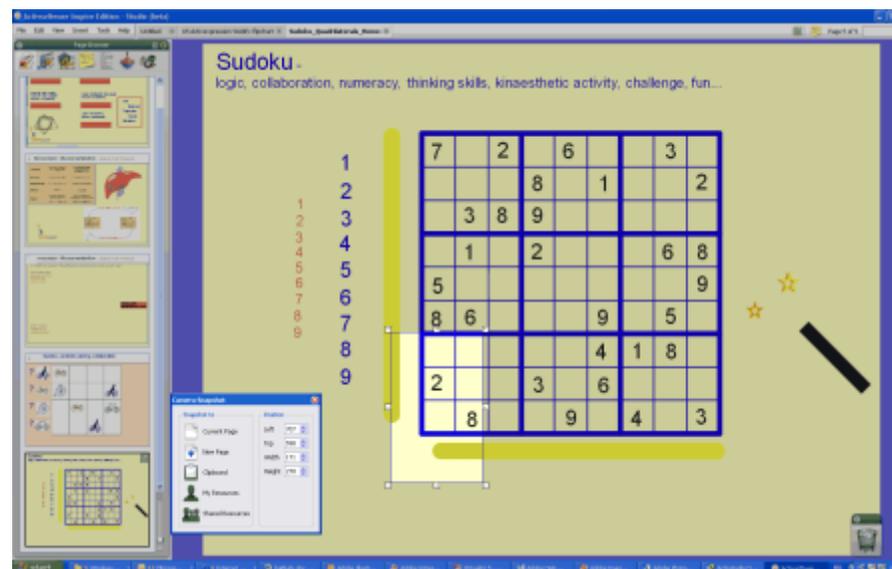
Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Partielle

Un rectangle en pointillés s'affiche à l'écran. Vous pouvez le placer à l'endroit désiré à l'écran. Pour ce faire, cliquez à l'intérieur du rectangle et faites-le glisser vers un autre endroit. Vous pouvez également le redimensionner à l'aide des poignées de redimensionnement qui entourent son contour. Déplacez-les pour que l'image que vous souhaitez photographier soit insérée dans la forme, puis sélectionnez l'une des options de collage disponibles dans la palette d'outils de photo.



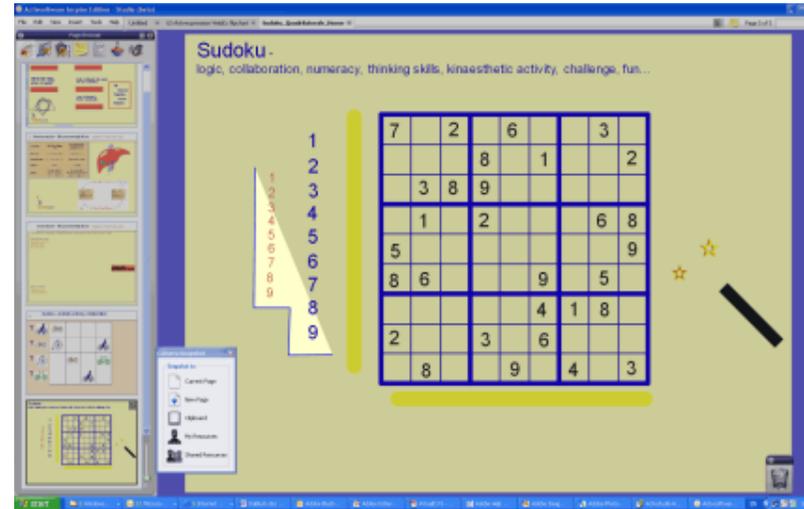
Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Point à point

Permet de capturer une forme irrégulière constituée de lignes droites. Le premier clic commence le tracé de la forme. À chaque clic, un nouveau nœud est ajouté à la forme et permet de déplacer la ligne dans une autre direction. Pour terminer la forme, cliquez à côté du premier point et ActivInspire ferme automatiquement la forme. Un aperçu de la photo s'affiche à l'écran, entouré d'un fond rose. Choisissez l'une des options de collage disponibles dans la palette d'outils de photo.



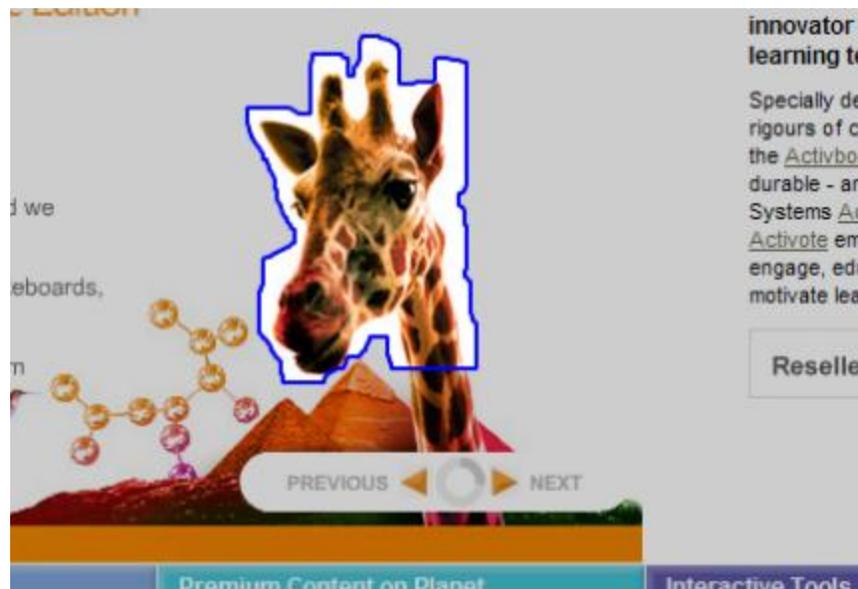
Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





À main levée

Permet de capturer une forme irrégulière en traçant des lignes à main levée. Cliquez et déplacez le curseur pour commencer la capture. Lors du déplacement du curseur, une ligne en pointillés est tracée pour définir la zone de capture. Pour fermer la forme, relâchez le bouton de la souris et ActivInspire ferme la forme en dessinant une ligne droite entre le premier et le dernier point. Un aperçu de la photo s'affiche à l'écran, entouré d'un fond rose. Choisissez l'une des options de collage disponibles dans la palette d'outils de photo.



Utilisation de la reconnaissance d'écriture

L'outil **Reconnaissance d'écriture** se trouve dans le menu Outils.

Utilisez cet outil pour convertir des annotations à main levée en texte, dans le cas où vous préférez faire apparaître du texte formaté dans votre paperboard. ActivInspire peut effectuer cette action en temps réel, en même temps que vous écrivez sur le tableau. L'outil Reconnaissance d'écriture, en plus de reconnaître l'écriture et les formes dans ActivInspire, peut également effectuer une reconnaissance de l'écriture dans d'autres applications, telles que Microsoft Word®.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





1. Sélectionnez **Reconnaissance d'écriture** 
2. Inscrivez un mot sur la page. Patientez pendant sa conversion en texte.
3. S'il n'est pas converti correctement, cliquez sur l'icône **Alternatives** pour obtenir d'autres options. Cliquez sur l'option correcte.
4. écrire un autre mot ou cliquer sur un outil différent.

bonjour

bonjour ▼



Les paramètres textuels le plus récents s'appliquent au nouvel objet de texte.

Lorsque l'annotation devient un objet de texte, elle se déplace vers la couche intermédiaire. Vous ne pouvez alors pas utiliser l'outil Gomme.

Sélectionnez l'annotation (convertie), puis cliquez sur l'outil **Texte**  pour afficher la barre d'outils de mise en forme.

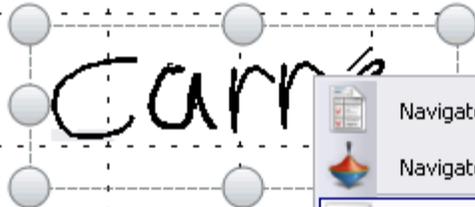
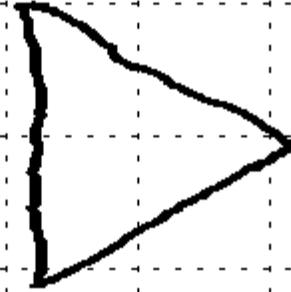
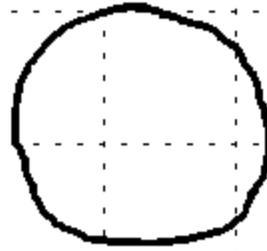
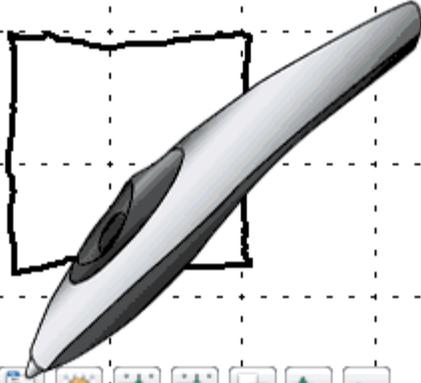
Mettez le texte en surbrillance et choisissez son format.

Convertir en texte

Vous pouvez également écrire des annotations à l'aide du stylo et les convertir en texte ultérieurement :

Dans le menu d'édition d'objet  , sélectionnez **Convertir en texte**.



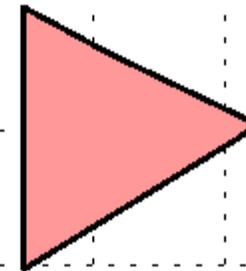


carre

cercle

triangle

- ⌘ Navigateur de propriétés F9
- ⌘ Navigateur d'action F10
- A** Convertir en texte
- ⌘ Convertir en forme
- 📁 Insérer un lien vers un fichier...
- ✂ Couper Ctrl+X
- 📄 Copier Ctrl+C
- 📄 Coller Ctrl+V
- 📄 Dupliquer Ctrl+D
- ✖ Supprimer Suppr
- Transformer
- Organiser
- 🔒 Verrouillé Ctrl+Maj+L
- ☑ Regroupé Ctrl+G



Carre

cle

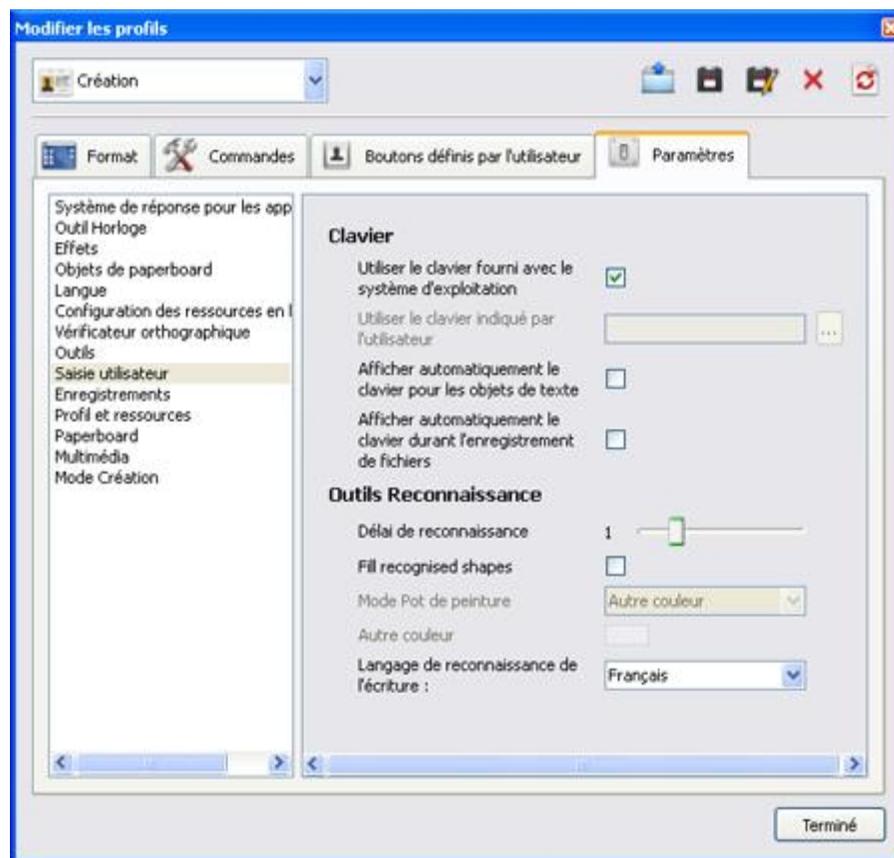
triangle



Options et paramètres

Les options et paramètres des Outils de reconnaissance sont accessibles à partir de l'onglet Configuration de la boîte de dialogue Modifier les profils :

- Délai de reconnaissance – **La réglette permet d'ajuster le délai entre 1 et 5 secondes.**
- Remplissage des formes reconnues - **Activez la case à cocher pour remplir les formes fermées résultant d'une conversion. Les options de couleur de remplissage deviennent alors disponibles. Vous pouvez remplir la forme avec la couleur du contour, ou cocher la case Autre couleur et sélectionner la couleur souhaitée.**
- Langue de reconnaissance d'écriture – **Pour connaître les langues disponibles, reportez-vous à la rubrique [Référence > Configuration > Langue](#).**





Utilisation de la reconnaissance de forme

Lorsque vous tracez des annotations à main levée au tableau à l'aide de l'ActivPen, vous pouvez les convertir en objets de forme.

L'outil **Reconnaissance de forme** se trouve dans le menu Outils.

Lors de la conversion de l'annotation en objet de forme, elle est déplacée vers la couche intermédiaire.

Lorsque vous sélectionnez la nouvelle forme, vous pouvez la transformer en utilisant :

- les poignées du sélecteur et de redimensionnement ;
- la palette d'outils principale ;
- le navigateur de propriétés.

Lorsque l'objet se trouve dans la couche intermédiaire, vous ne pouvez pas utiliser la **gomme** .

Paramètres et options

Sélectionnez Fichier > Configuration > Modifier les profils > Configuration > Saisie utilisateur

Si vous préférez travailler sans activer la reconnaissance de forme, vous pouvez convertir en objet de forme une annotation tracée à main levée à tout moment.

Cliquez sur l'annotation avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Convertir en forme**

Utilisation de l'encre magique

Cette rubrique présente l'encre magique et son utilisation.

L'encre magique vous permet de rendre invisible tout ou partie d'un sur la couche supérieure. L'encre magique est en quelque sorte un stylo qui permet de dessiner une annotation transparente sur la couche supérieure. Elle vous permet également de perforer les objets de la couche supérieure afin de voir les objets des couches inférieures.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Exemple 1

Ajout d'une image de la bibliothèque de ressources. L'image s'affiche sur la couche intermédiaire de la page. Sélectionnez ensuite l'outil Stylo, choisissez l'épaisseur la plus grande, puis colorez l'image afin de la masquer intégralement. Cette annotation se trouve sur la couche supérieure. À l'aide de l'encre magique, effacez l'annotation afin de révéler l'image située en dessous.



Exemple 2

Ajoutez deux photos du même paysage, l'une prise en hiver, l'autre en été. Placez la photo d'hiver sur la couche supérieure de façon à la superposer parfaitement à la photo d'été. À l'aide de l'encre magique, effacez la photo d'hiver afin de révéler la photo d'été située en dessous.

Pourquoi l'encre magique est-elle utilisable uniquement avec certains éléments ?

Les annotations créées à l'aide de l'encre magique sont elles-mêmes des objets. Vous pouvez donc utiliser l'encre magique pour masquer des objets et les révéler ultérieurement.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Lors de l'utilisation de l'encre magique, les couches et la superposition jouent un rôle clé :

- L'encre magique fonctionne uniquement sur la couche supérieure.
- Toutefois, il n'est possible de l'utiliser que sur les objets superposés inférieurs.
- Vous pouvez donc masquer tout objet situé sur la couche supérieure.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utilisation de couches et superposition](#).

Modification de la largeur de trait de l'encre magique

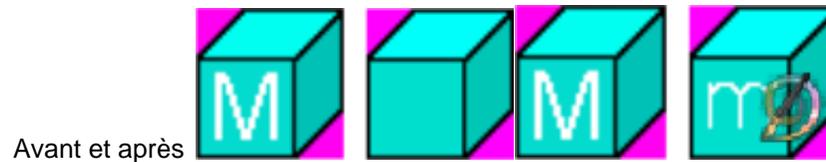
Dans la palette d'outils principale :

- sélectionnez l'une des largeurs prédéfinies ou
- utilisez la réglette d'épaisseur du stylo pour choisir une valeur comprise entre 1 et 100 pixels.

Application de la transparence sur une annotation

Pour appliquer la transparence sur une annotation :

1. À partir du menu Outils, sélectionnez **Encre magique**.
2. Cliquez et déplacez le curseur sur l'annotation sur laquelle vous souhaitez appliquer la transparence.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean

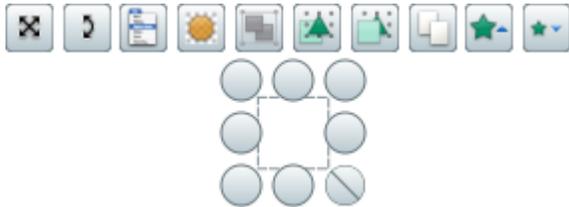




Recherche d'une annotation à l'encre magique

Pour savoir si un paperboard contient des annotations créées à l'aide de l'encre magique :

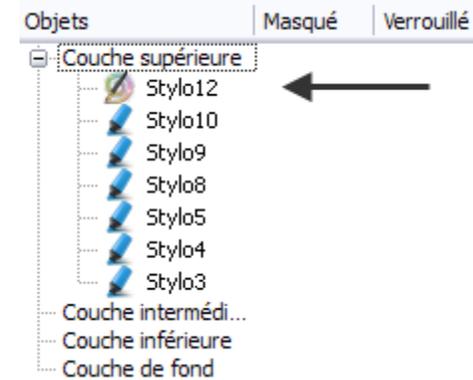
1. Ouvrez le navigateur d'objet et recherchez les objets identifiés par l'icône de l'encre magique, tel que l'objet illustré dans l'exemple de droite.
2. Lorsque vous cliquez sur l'élément dans le navigateur d'objet, il est sélectionné dans la page de paperboard :



Vous pouvez maintenant déplacer l'annotation Encre magique, la supprimer ou la modifier.

Autre méthode :

Placez le curseur sur l'annotation Encre magique (vous savez que cette annotation a été créée à l'aide de l'encre magique lorsque le curseur adopte l'aspect suivant : ).





Suppression d'annotations Encre magique

Vous pouvez supprimer des annotations Encre magique comme tout autre objet :

- Sélectionnez l'annotation Encre magique sur la page de paperboard ou dans le navigateur de projet et appuyez sur **Supprimer** , ou
- Faites glisser l'annotation et déposez-la dans la corbeille de paperboard.

Utilisation de l'enregistreur de son

Pour accéder à l'enregistreur **de son**, cliquez sur Outils > Plus d'outils.

Sous réserve de prise en charge matérielle, l'enregistreur de son permet de capturer des sons.

1. Sélectionnez **Enregistreur de son**  . L'enregistreur de son s'ouvre.
2. Lorsque vous êtes prêt à commencer l'enregistrement, cliquez sur le bouton **Enregistrer**. A tout instant, cliquez sur ce bouton pour suspendre, puis pour reprendre l'enregistrement.
3. Pour terminer l'enregistrement, cliquez sur le bouton **Arrêt**. L'enregistrement est sauvegardé dans un fichier .wav (Waveform Audio Format) et une icône de fichier audio  apparaît dans la page de paperboard.
4. Pour lire le son, cliquez sur l'icône. Le contrôleur de son s'ouvre.
5. Le contrôleur de son s'affiche jusqu'à ce que vous le fermiez.





Utilisation de l'enregistreur d'écran

Pour accéder à l'enregistreur **d'écran**, cliquez sur Outils > Plus d'outils.

Sous réserve de prise en charge matérielle, l'enregistreur d'écran permet de capturer les actions dans un paperboard, un paperboard de bureau ou une autre application. Les animations sont enregistrées dans des fichiers .avi (Audio Video Interleave).

Vous pouvez capturer l'écran en partie ou en totalité.

1. Sélectionnez **Enregistreur d'écran** . Ensuite, sélectionnez **Enregistreur plein écran** ou **Enregistreur de zone d'écran**.
 - Si vous sélectionnez **Enregistreur de zone d'écran**, l'écran apparaît en grisé, la boîte de dialogue correspondante s'ouvre et une case blanche s'affiche.
 - Cliquez sur la case et faites-la glisser pour la redimensionner et la placer sur la zone à enregistrer, puis cliquez sur **Démarrer l'enregistreur**.

2. Si vous souhaitez choisir le type de format audio et de compression vidéo, cliquez sur le bouton **Menu** . Les options disponibles sont subordonnées à votre ordinateur ainsi qu'à ses boîtiers et logiciels de prise en charge.



3. Lorsque vous êtes prêt à commencer, cliquez sur **Enregistrer** . La boîte de dialogue Enregistrer un fichier d'enregistreur s'ouvre.

4. Accédez au dossier d'enregistrement du fichier, entrez un nom de fichier et cliquez sur **Enregistrer**. L'enregistrement commence. Au cours de l'enregistrement, le bouton  clignote en vert et bleu en alternance.



-  Annule l'enregistrement.





Met en pause ou reprend l'enregistrement.



Arrête l'enregistrement.



Pour lire un enregistrement récent, cliquez sur . Le lecteur multimédia de votre ordinateur ouvre le fichier et le lit.

Utilisation de messages de téléimprimante

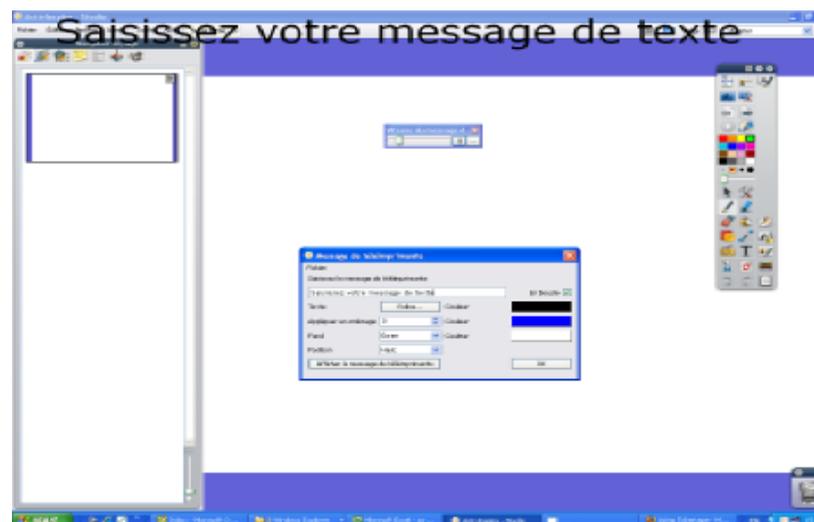


À partir du menu Outils, sélectionnez **Plus d'outils > Message de téléimprimante** .
La boîte de dialogue Message de téléimprimante comporte trois éléments :

- Le message de téléimprimante défilant ;
- Un aperçu reflétant instantanément les modifications ;
- Le contrôleur de message de téléimprimante.

Vous pouvez :

- Régler la vitesse à l'aide du curseur ;
- Mettre en pause et reprendre la lecture.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Pour saisir le message de téléimprimante :

Dans cette zone de texte, entrez un message.

Les messages longs avec une grande taille de police requièrent une quantité de mémoire disponible importante. Dans des cas extrêmes, il est possible que le message ne s'affiche pas.

Ombre

Saisissez un nombre dans la zone de texte Déplacer pour ajouter une ombre ou en modifier la taille. Une valeur nulle (0) indique qu'aucune ombre n'est requise. Toute modification apportée à l'ombre s'affiche immédiatement via le message défilant ; vous pouvez ainsi réviser votre message. Cliquez sur la case de couleurs pour afficher la palette de couleurs et sélectionnez une couleur d'ombre différente.

Fond

Activez le bouton radio Écran pour sélectionner l'écran actuel comme fond pour votre message de téléimprimante.

Activez le bouton radio Couleur si vous préférez que le message défile sur une bande de fond de couleur standard. Cliquez sur la case de couleurs pour afficher la palette de couleurs et sélectionner une couleur différente pour le fond du message.

Police...

Permet de modifier les attributs de police de caractères, de taille, de style et de script pour le message de téléimprimante actuel.

Test

Permet d'exécuter un test sur votre message.

En boucle

Cocher cette case pour faire défiler le message de façon continue jusqu'à ce que vous l'arrêtiez en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.

Position

Cliquez sur la flèche déroulante et sélectionnez En haut, Centrale ou En bas dans la liste pour spécifier la position de défilement du message.

Appliquer

Permet de rappeler la configuration actuelle du message de téléimprimante la prochaine fois que vous définirez un message.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utilisation du rideau

Le rideau simule un store à enroulement. La page de paperboard est couverte et le curseur devient l'anneau de tirage du store. Pour afficher la page progressivement, déplacez le curseur d'un côté de la page vers l'intérieur. Lorsqu'il est activé, le rideau couvre toutes les pages de paperboard par défaut.

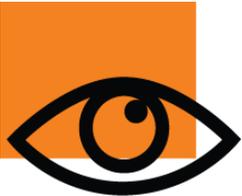
Pour utiliser le rideau, sélectionnez Outils > Rideau.

Pour désactiver le rideau :

Dans le navigateur de propriétés, sélectionnez Outils de page > Outils désactivés dans le menu déroulant.

Pour modifier les paramètres du rideau :

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez Configuration. La boîte de dialogue Modifier les profils s'ouvre.
2. Sélectionnez Effets.
3. Pour modifier la couleur, double-cliquez sur la case en regard de **Couleur**. La palette de couleurs s'ouvre.
4. Sélectionnez une couleur.
5. Pour enregistrer les modifications, cliquez sur **Terminé**.



Si vous disposez d'une unité d'intervenant ActivRemote, vous pouvez activer le rideau en tout point de la classe.

Pour régler la vitesse de l'animation :

1. Sélectionnez Effets comme décrit ci-dessus.
2. Déplacez le curseur de 1 (lent) à 20 (rapide).
3. Pour enregistrer les modifications, cliquez sur **Terminé**.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utilisation du mode Utilisateur double



Dans ce fichier d'aide, lorsqu'il est fait mention des ActivPen en mode Utilisateur double, les informations s'appliquent également aux autres boîtiers d'entrée Utilisateur double, par exemple les ActivWand. Cependant, les baguettes ActivWand peuvent uniquement être utilisées en mode Utilisateur double avec la nouvelle gamme AC3 d'ActivBoard (à l'aide d'ActivArena 50 si nécessaire).

Concept

La technologie Promethean permet une véritable interaction entre plusieurs utilisateurs et autorise plusieurs opérations simultanées. Notre concept d'outil multiutilisateur est innovant. Les utilisateurs sont différenciés dans le système Promethean et lors des émulations d'autres surfaces multi-tactiles. Notre système "sait" qui est l'enseignant et qui sont les élèves.

Pédagogie

L'approche de Promethean propose un paradigme de tableau blanc interactif (IWB) totalement nouveau - les outils de formation proposés sont à la fois évolués et simples d'utilisation.

En cas d'utilisation par deux utilisateurs ou plus, notre outil présente les avantages suivants :

- Il n'est pas technique - L'utiliser est aussi simple que de dessiner à deux sur une même feuille de papier !
- Il permet à plusieurs personnes de travailler simultanément à l'écran et dans la même application. Tous les autres systèmes requièrent que les utilisateurs effectuent les opérations tour à tour.
- Les utilisateurs peuvent collaborer pour résoudre des problèmes.
- Les utilisateurs peuvent être en compétition en temps réel.
- Le tableau ou l'écran peuvent être utilisés en fonction de l'équipe ou du rôle.
- La productivité au tableau est grandement augmentée.
- Un enseignant peut travailler avec un enfant en lui prodiguant des conseils et en discutant les différentes idées, sans stylo ni changement de rôle.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Éléments requis

Pour activer le mode Utilisateur double, vous devez vous assurer que vous disposez du matériel et des logiciels suivants :

- ActivBoard v3 OU ActivBoard v2 mis à niveau (contenant le micrologiciel ActivBoard v2.3 ou version ultérieure)
- ActivPen pour utilisateur double (stylo de l'enseignant et stylo de l'élève)
- ActivDriver pour utilisateur double

Pour plus d'informations concernant le matériel et les logiciels requis pour le mode Utilisateur double, contactez Promethean Ltd.

Fonctionnement

La fonction Utilisateur double d'ActivInspire est disponible dès lors que le logiciel détecte un ActivBoard activé pour le mode Utilisateur double et connecté à votre ordinateur. Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas utiliser la fonction Utilisateur double avec ActivInspire.



Les informations de cette section supposent que le mode Utilisateur double est activé.

Le mode Utilisateur double s'articule autour du principe d'un stylo de l'enseignant et d'un stylo de l'élève.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Par défaut, le mode Utilisateur double n'est pas activé. Les stylos de l'enseignant et de l'élève fonctionnent alors comme un ActivPen à entrée unique standard. Vous pouvez utiliser l'un ou l'autre stylo, mais non les deux stylos simultanément.

Avec l'un ou l'autre des stylos, vous pouvez activer le mode Utilisateur double comme suit :

- Dans le menu principal, sélectionnez **Outils > Utilisateur double**



Lorsque le mode Utilisateur double est activé, une deuxième palette d'outils flottante pour l'élève s'affiche dans ActivInspire :

Palette d'outils de l'élève (ActivInspire Studio)



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Lorsque le mode Utilisateur double est activé :

- Le stylo de l'élève est restreint aux parties suivantes du programme :
 - Positionnement de la palette d'outils de l'élève.
 - Sélection et utilisation des outils de la palette d'outils de l'élève sur la page du paperboard.
 - Interaction sur le contenu de la page du paperboard.
- Le stylo de l'enseignant continue de contrôler l'ensemble des fonctions d'ActivInspire. La seule restriction est qu'il ne peut pas interagir sur la palette d'outils de l'élève.
- La souris de l'ordinateur ne permet pas d'interagir sur les données du paperboard ou la palette d'outils de l'élève, mais continue de contrôler toutes les autres fonctions d'ActivInspire.

La palette d'outils de l'élève contient les outils suivants :

Sélecteur



Ce qui permet à l'élève de...

Déplacer et redimensionner les objets de la page

Stylo



Écrire sur la page

Marqueur



Mettre en surbrillance une zone de la page



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Pot de peinture 

Remplir les objets de la page

Forme 

Ajouter des formes à la page

Connecteur 

Connecter les objets sur la page

Reconnaissance d'écriture 

Ajouter des objets de texte reconnus sur la page

Reconnaissance de forme 

Ajouter des formes reconnues sur la page

Ces outils fonctionnent de la même façon que les outils standards pour un seul stylo.



Il est important de comprendre que le stylo de l'élève peut être utilisé de façon indépendante et simultanée par rapport au stylo de l'enseignant.

Cela autorise les situations suivantes :

- L'enseignant et l'élève écrivent simultanément.
- L'enseignant écrit et l'élève sélectionne ou déplace des objets.
- L'enseignant et l'élève déplacent ou redimensionnent des objets, ou effectuent une rotation ou un glisser-déplacer d'objets.

Toutes les actions et les propriétés des objets de page, tels que les conteneurs et les limiteurs, s'appliquent à la fois aux stylos de l'enseignant et de l'élève.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Règles d'utilisation

Lorsque vous travaillez avec le mode Utilisateur double, ActivInspire impose les restrictions d'utilisation suivantes :

- Le stylo de l'enseignant ne permet pas de sélectionner les outils de l'élève. Le stylo de l'élève ne permet pas de sélectionner les outils de l'enseignant.
- Les fenêtres et les boîtes de dialogue d'ActivInspire (par exemple l'horloge ou le jet de dés) ne sont pas accessibles avec le stylo de l'élève.
- Lorsque vous sélectionnez un ou plusieurs objets d'une page à l'aide de l'un des stylos et que les poignées de sélection s'affichent, il est impossible d'interagir avec ces objets avec l'autre stylo. Cette restriction s'applique jusqu'à ce que les poignées de sélection disparaissent. En d'autres termes, chaque stylo permet d'effectuer des sélections indépendantes à l'aide des poignées de sélection, qui rendent l'objet inaccessible à l'autre stylo.
- Si un stylo interagit avec un objet sur la page, par exemple si la pointe du premier stylo est appuyée sur un objet, le deuxième stylo ne peut pas interagir avec cet objet jusqu'à ce que le premier stylo relâche l'objet.
- L'outil **Formes**  de l'élève ne permet pas d'afficher la palette d'outils des formes. La palette d'outils des formes doit être affichée à l'aide de l'outil Formes de l'enseignant. Les formes peuvent être alors sélectionnées avec les stylos de l'élève et de l'enseignant à partir de la palette d'outils des formes commune. Les deux stylos utilisent tous les deux la dernière forme sélectionnée par chacun des stylos.
- Si l'outil de **reconnaissance d'écriture**  est utilisé par le biais du stylo de l'élève, aucun autre choix de mot n'est proposé jusqu'à ce que le mot soit reconnu (contrairement au stylo de l'enseignant).
- Lorsque les deux stylos écrivent en même temps, l'ordre des annotations dans la superposition dépend de l'ordre d'écriture par les deux stylos. Par exemple, si le deuxième stylo est en train de dessiner, le premier stylo peut dessiner par-dessus ce dessin (et vice versa).
- Si les outils mathématiques sont affichés sur la page (par exemple des règles, des compas ou des rapporteurs), chaque stylo peut interagir avec ses propres outils mathématiques. .

Désactivation du mode Utilisateur double

Lorsque le mode Utilisateur double est activé, vous pouvez utiliser le stylo de l'enseignant ou la souris de l'ordinateur pour désactiver ce mode comme suit :

Dans le menu principal, sélectionnez **Outils > Utilisateur double**. Une fois le mode Utilisateur double désactivé, chaque stylo repasse à son mode d'utilisation standard par défaut.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Contenu du mode Utilisateur double

Toutes les pages prennent en charge la saisie utilisateur double, la saisie utilisateur unique et l'utilisation séquentielle. Il n'est pas obligatoire qu'il y ait plusieurs utilisateurs pour utiliser ces pages, mais il est plus efficace de les utiliser ainsi, compte tenu de la nature même de l'apprentissage collaboratif et des avantages qu'il représente.

Les critères des modèles multi-utilisateurs sont les suivants :

- Modèles d'activité que les élèves peuvent utiliser afin de collecter les informations, d'échanger des idées et de discuter.
- Modèles d'activité permettant aux étudiants de travailler ensemble afin de manipuler des éléments de page, d'élaborer en groupe et de consolider leurs connaissances.
- Modèles d'activité permettant de développer des capacités de raisonnement et d'encourager les élèves à réfléchir à certains concepts de façon plus ou moins complexe (en commençant par un niveau de réflexion de base, puis en passant à des niveaux d'analyse, de synthèse et d'évaluation de plus en plus complexes).
- Modèles d'activité permettant d'effectuer en même temps des activités identiques ou similaires, avec ou sans dimension de compétition, selon les préférences de l'enseignant.
- Modèles d'activité permettant des exercices de création en équipe.
- Modèles d'activité permettant d'améliorer la compréhension lorsqu'ils représentent une partie essentielle du processus d'apprentissage - afin d'encourager les interactions entre les étudiants, sans pour autant diminuer l'interaction avec les outils IWB / IWB (interaction technique comparée à l'interaction conceptuelle).
- Activités utilisant la technique d'opposition dans le cadre d'une collaboration ou d'une compétition.
-



Il existe un grand nombre de modèles de page multi-utilisateurs et d'activités multi-utilisateurs, que vous trouverez dans les sous-dossiers de la bibliothèque de ressources partagées sous :

Ressources partagées > ActivInspire



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utilisation du clavier à l'écran

La commande du clavier à l'écran se trouve dans la barre d'outils de mise en forme, ainsi que dans le menu Outils sous Plus d'outils.

Utilisez le clavier à l'écran pour ajouter du texte au paperboard (ou dans d'autres applications) en cours de présentation.

Sélectionnez l'outil Texte ; une zone de texte s'ouvre :

1. Cliquez sur la commande de clavier à l'écran .
Le clavier s'ouvre. Il se présente comme un clavier standard. Son aspect dépend du système d'exploitation de votre ordinateur.



2. Pour déplacer le clavier, cliquez sur sa barre de titre, déplacez-le et déposez-le à l'endroit voulu.
3. Pour ajouter du texte lorsqu'une zone de texte est ouverte, cliquez sur une touche quelconque.
4. Une fois le texte saisi, fermez le clavier en cliquant sur le bouton **X**.





Utilisation du spot

Le spot est un outil de présentation. Il permet de masquer partiellement le paperboard afin de n'en afficher qu'une partie. Les paramètres par défaut, un arrière-plan noir et un spot blanc circulaire, simulent un spot réel afin d'attirer l'attention.

À partir du menu Outils, sélectionnez **Spot**.

La boîte de dialogue de configuration du spot vous permet de définir les options d'affichage de l'outil Spot :

Largeur du contour

Faites glisser le curseur pour augmenter ou réduire la largeur du contour entourant la zone de spot. Les valeurs disponibles sont comprises entre 0 et 20 pixels.

Couleur du contour

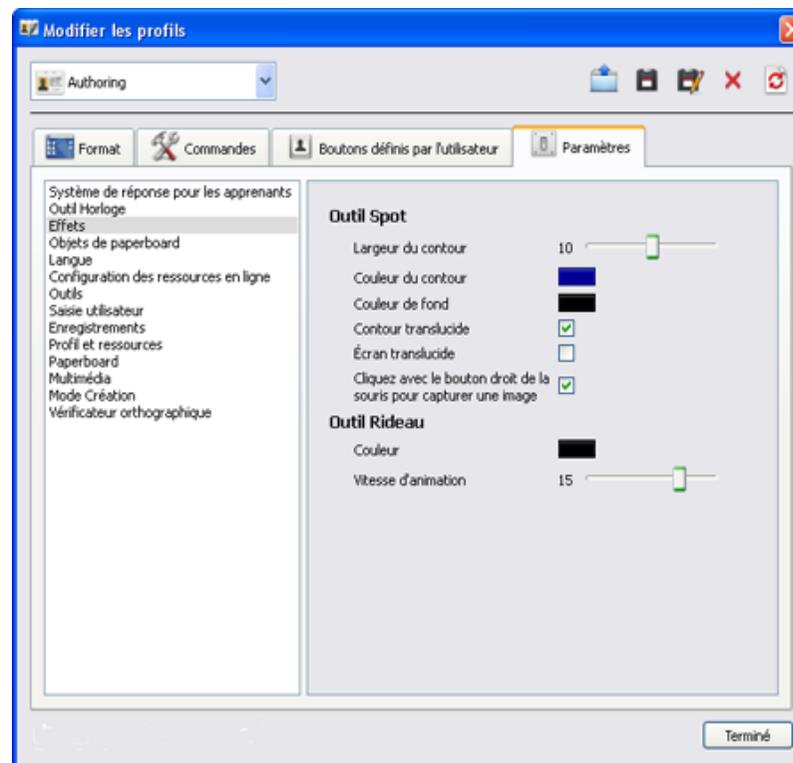
Pour modifier la couleur du contour du spot, cliquez sur la case de couleurs et sélectionnez une couleur dans la palette.

Couleur de fond

Cliquez ici pour sélectionner la couleur de la zone hors spot lorsque vous utilisez l'outil Spot.

Contour translucide

Cochez cette case si vous souhaitez voir à travers le contour de spot. Désactivez-la si vous préférez que la couleur du contour de spot soit unie.





Écran translucide

Cochez cette case si vous souhaitez que l'écran de spot (zone sombre recouvrant la fenêtre de paperboard ou de bureau) soit translucide. Désactivez-la si vous préférez que la couleur de l'écran de spot soit unie.

Capture d'images à l'aide du bouton droit de la souris

Une fois que vous avez activé l'un des spots, cliquez sur la page avec le bouton droit de la souris pour qu'une image de la zone de spot soit collée sur votre page de paperboard actuelle.

Utilisation du verrouillage du formateur

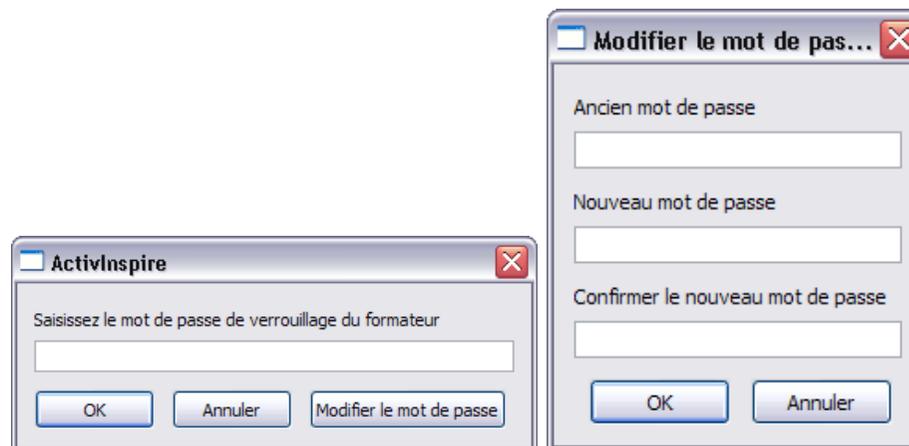
Vous pouvez verrouiller ActivInspire pour empêcher une tierce personne d'effectuer des modifications pendant que vous n'utilisez pas le tableau.

À partir du menu Outils, sélectionnez **Plus d'outils > Verrouillage du formateur**.

Dans la boîte de dialogue Verrouillage du formateur qui s'affiche, certaines fonctions d'ActivInspire sont désactivées.

Pour pouvoir utiliser de nouveau ActivInspire, vous devez saisir le mot de passe du verrouillage du formateur à l'aide du clavier de l'ordinateur. Le mot de passe par défaut est 1234.

Pour modifier le mot de passe, sélectionnez **Modifier le mot de passe** et renseignez les champs de la boîte de dialogue Modifier le mot de passe de verrouillage du formateur.





Utilisation des outils mathématiques

Utilisation du jet de dés

Jeter les dés

1. Cliquez sur **Jet de dés** .
2. Dans la boîte de dialogue Jet de dés, cliquez sur le bouton **Jeter**.

Modifier le nombre de dés

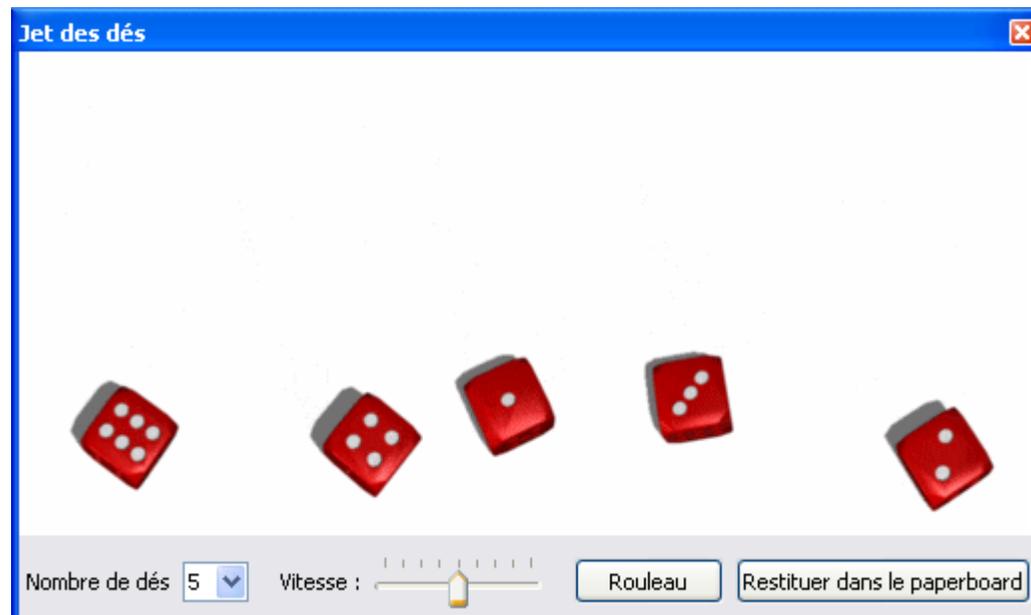
1. Dans la boîte de dialogue Jet de dés, cliquez sur la flèche déroulante.
2. Sélectionnez le nombre de dés que vous souhaitez utiliser.

Modifier la vitesse des dés

Dans la boîte de dialogue Jet de dés, augmentez ou réduisez la vitesse des dés en déplaçant le curseur de vitesse.

Afficher le total des dés sur la page

Dans la boîte de dialogue Jet de dés, cliquez sur le bouton **Sortie vers la page de paperboard**.





Utilisation de la calculatrice

Pour utiliser la calculatrice fournie avec ActivInspire :

- Dans le **menu Outils** , sélectionnez **Outils mathématiques > Calculatrice** .

Pour utiliser la calculatrice fournie avec votre système d'exploitation ou toute autre calculatrice :

1. Dans le **menu Fichier**, sélectionnez **Configuration** .
2. Sélectionnez **Outils**.
3. Faites défiler vers le bas jusqu'à atteindre la configuration de la **calculatrice**.
 - Cochez l'option **Utiliser la calculatrice fournie avec le système d'exploitation** ou
 - Recherchez une calculatrice en utilisant la fonction de recherche du champ **Utiliser la calculatrice indiquée par l'utilisateur**.

Cliquez sur **Terminé**.

Utilisation d'une règle

Utilisez la règle d'ActivInspire en tant que règle virtuelle pour donner à une leçon un aspect traditionnel.

Dans le **menu Outils**, sélectionnez **Outils mathématiques > Règle** .

Déplacement du curseur :

Centre : déplacement libre.

Droite ou gauche : allongement ou rétrécissement.

Haut ou bas : rotation. L'angle s'affiche dans la zone.

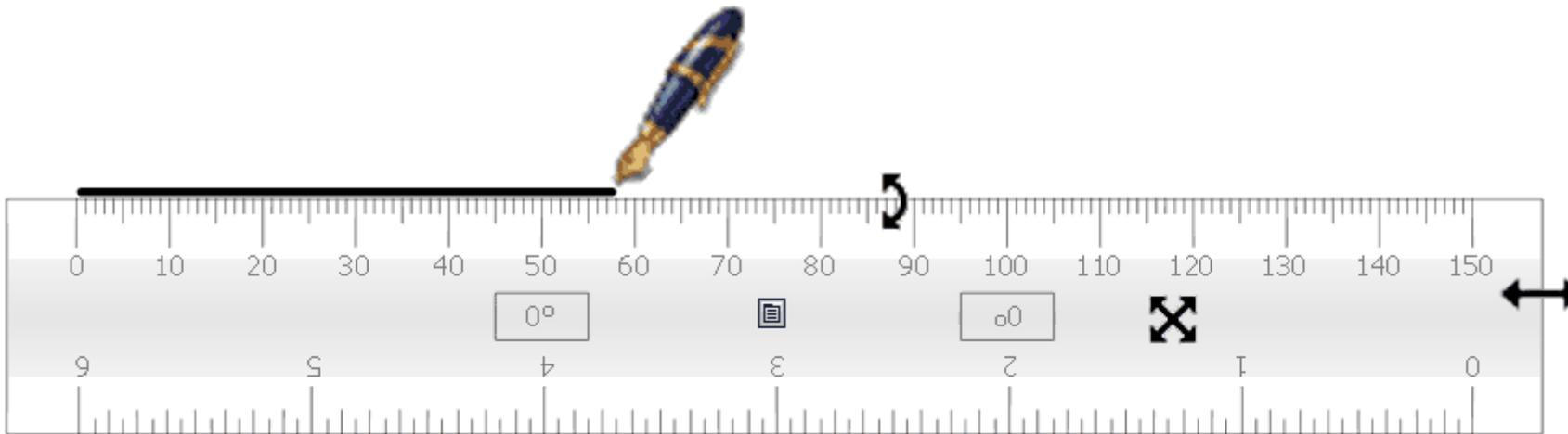


Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Sélectionnez l'outil **Stylo** et placez le curseur à proximité du bord de la règle. Un petit cercle apparaît sur le bord, indiquant que vous pouvez dessiner une ligne droite le long du bord de la règle.



Options

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône **Configuration** pour afficher un menu contextuel.
- Sélectionnez **Fermer** pour fermer la règle.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utilisation du rapporteur

Le rapporteur vous permet de mesurer les angles et de tracer des arcs.

Dans le **menu Outils**, sélectionnez **Outils mathématiques > Rapporteur**.

Vous pouvez utiliser plusieurs rapporteurs.

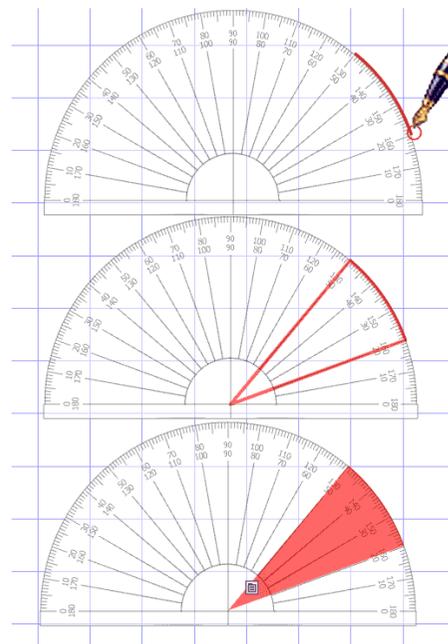
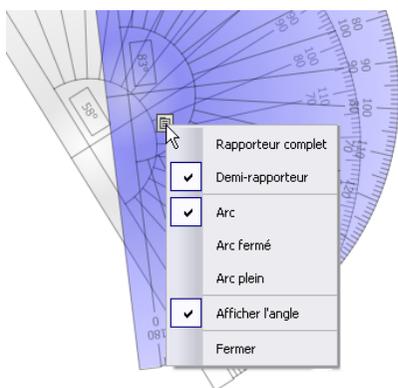
Le rapporteur vous permet de mesurer les angles et de tracer des arcs.

Dans le **menu Outils**, sélectionnez **Outils mathématiques > Rapporteur**. Vous pouvez utiliser plusieurs rapporteurs.

Les couleurs par défaut sont le gris et le noir. Pour modifier la couleur des règles et des rapporteurs, sélectionnez **Fichier > Configuration > Outils**.

Les modifications de couleur sont prises en compte dans la prochaine règle ou le prochain rapporteur sélectionné.

Le menu contextuel contient des options relatives au rapporteur et à l'arc dessiné.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean



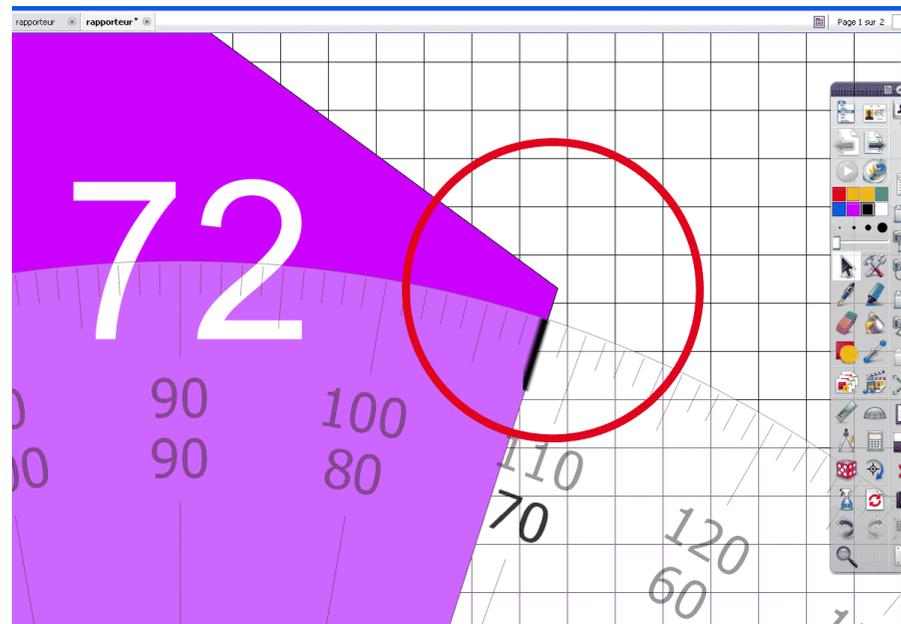


Lorsque vous êtes prêt à tracer, placez le stylo à proximité du bord du rapporteur.

Le curseur se place au niveau du rapporteur ou s'y accroche.

Cliquez et faites glisser le bord du rapporteur : vous obtenez un arc parfait. Les trois styles d'arc sont illustrés à droite.

L'angle est affiché par rapport à l'échelle du rapporteur (appliquez un zoom avant pour plus de précision).





Utilisation du compas



Le compas trace un arc simple avec les caractéristiques de contour et de remplissage du **Stylo** .

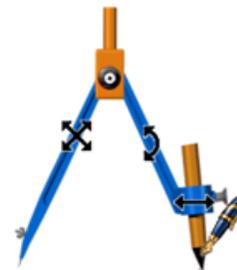
Dans le **menu Outils**, sélectionnez **Outils mathématiques > Compas**. Vous pouvez utiliser plusieurs compas.

Pour configurer le compas, cliquez sur ses divers composants :

- Cliquez sur le bras gauche pour déplacer le compas sur la page.
- Placez la pointe à l'emplacement souhaité pour le centre de rotation.
- Cliquez sur le bras droit pour déplacer le compas sans effectuer de traçage.
- Cliquez sur le porte-crayon pour étendre la portée du compas.
- Cliquez sur la charnière pour masquer le compas.

Lorsque vous êtes prêt à tracer, placez le stylo à proximité de la pointe du crayon.

Le curseur se place au niveau de la pointe du crayon ou s'y accroche. Cliquez et déplacez le stylo pour tracer l'arc.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Options avancées



Cliquez sur le compas et sélectionnez une ou plusieurs de ces options :

- **Réfléchi** : place le stylo à gauche et la pointe à droite.
- **Afficher l'angle** : affiche l'angle des bras en degrés.
- **Afficher le rayon** : affiche le rayon.
- **Marquer le centre** : insère un signe **+** au centre du cercle.
- **Augmenter la longueur** : allonge les bras.
- **Réduire la longueur** : raccourcit les bras.
- **Réinitialiser la longueur** : rétablit la longueur par défaut des bras.
- Fermer

Importation de fichiers

Vous pouvez importer les types de fichiers suivants :

- PDF
- Fichiers PowerPoint® en tant qu'objets ou qu'images (Windows® uniquement)
- Fichiers XML ExamView®, Fichiers XML IMS® QTI
- Fichiers SMART® Notebook
- Éléments SMART® Gallery



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Importation du format PDF

Lors de l'importation à partir d'un fichier PDF, chaque page est importée en tant qu'image unique dans une page de paperboard.

1. Dans le **menu Fichier**, sélectionnez **Importer > PDF...** La boîte de dialogue Sélectionnez le fichier PDF à importer s'ouvre.
2. Recherchez le dossier contenant le fichier à importer et sélectionnez ce dernier.
3. Cliquez sur **Ouvrir**. La boîte de dialogue Importer à partir d'un fichier PDF s'ouvre. La boîte de dialogue est représentée ci-dessous à gauche. Le tableau décrit chaque élément numéroté :

1 Taille de la page Taille de la page du PDF d'origine
 Personnalisé
Largeur 420 Hauteur 595

2 Pages Tout (16 pages)
 De [] À []

3 Importer vers Nouveau paperboard
 Le début du paperboard en cours
 La fin du paperboard en cours

Annuler Importer

1	Importez la taille d'origine de la page ou modifiez la taille et la hauteur selon vos besoins.
2	Importez toutes les pages ou une plage de pages.
3	Choisissez la destination.





4. Sélectionnez :

- la taille de la page
- les pages à importer
- la destination

Cliquez sur **Importer**. Une barre de progression indique l'évolution de l'importation. Elle se ferme lorsque l'opération est terminée.

Lorsque l'importation est terminée, vous pouvez sélectionner et manipuler les pages importées comme n'importe quel autre objet graphique.

Importation du format PowerPoint® (Windows® uniquement)

Vous pouvez choisir d'importer vos fichiers PowerPoint :

- **En tant qu'objets** : les éléments de votre présentation PowerPoint deviendront des objets individuels sur chaque page du paperboard, de manière à pouvoir les modifier, par exemple à l'aide de l'outil **Texte T**.
- **En tant qu'images** : chaque diapositive de votre présentation PowerPoint est importée sous la forme d'une image qui remplit une page de paperboard entière.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean



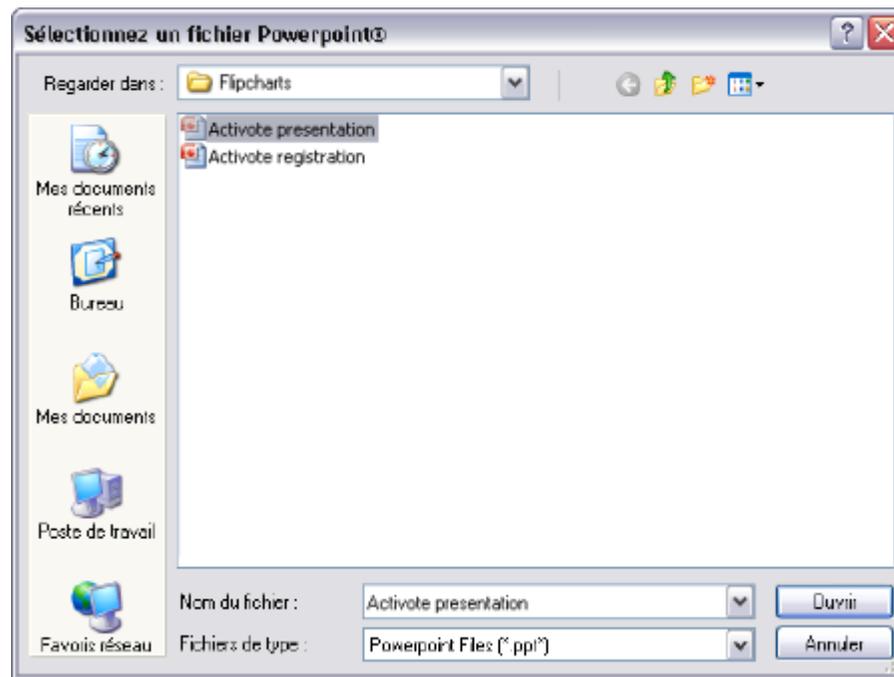


Importation de fichiers PowerPoint en tant qu'objets

1. Dans le tableau de bord, cliquez sur **Importer depuis PowerPoint...** ou sélectionnez **Importer > PowerPoint ® en tant qu'objets** dans le **menu Fichier**. La boîte de dialogue **Sélectionnez un fichier PowerPoint ®** s'ouvre.
2. Recherchez le dossier contenant le fichier à importer et sélectionnez ce dernier.
3. Cliquez sur **Ouvrir**. Une barre de progression indique l'évolution de l'importation. Elle se ferme lorsque l'opération est terminée.
- 4.

ActivInspire importe le fichier sélectionné dans un nouveau paperboard sans titre.

Lorsque l'importation est terminée, vous pouvez sélectionner et manipuler les objets importés comme n'importe quel autre objet.



Importation de fichiers PowerPoint en tant qu'images

Dans le menu Fichier, sélectionnez **Importer > PowerPoint ® en tant qu'images**.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Importation d'autres types de fichiers

1. Dans le **menu Fichier**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Importer > Fichier XML ExamView®** ou
 - **Importer > Fichier XML IMS® QTI** ou
 - **Importer > Fichier SMART® Notebook v8, v9, v9.5, v10** ou
 - **Importer > Fichier SMART® Gallery.**

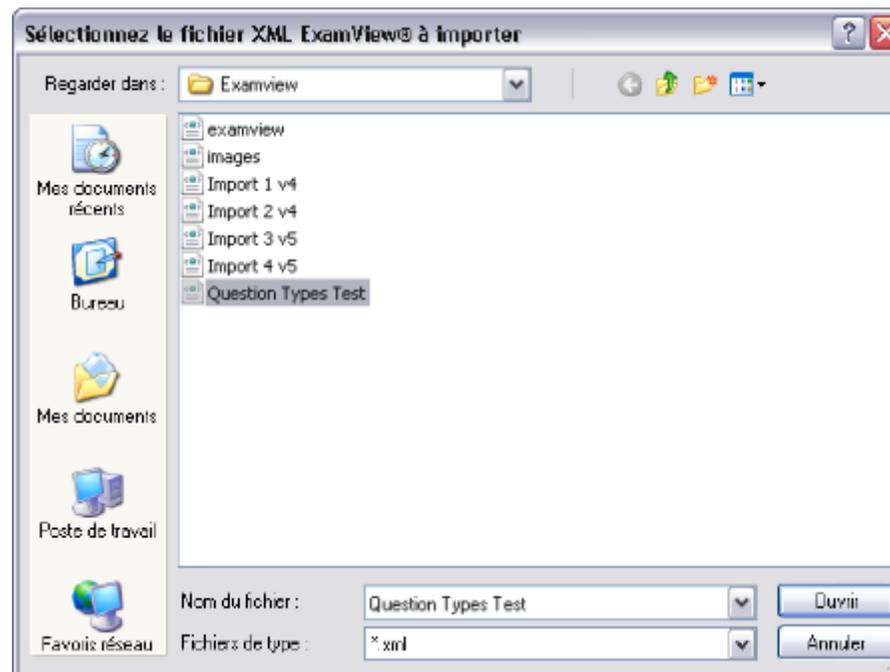
Une boîte de dialogue correspondant à l'opération choisie s'ouvre.

Recherchez le dossier contenant le fichier à importer et sélectionnez ce dernier.

Cliquez sur **Ouvrir**. Une barre de progression indique l'évolution de l'importation. Elle se ferme lorsque l'opération est terminée.

ActivInspire importe le fichier sélectionné dans un paperboard portant le même nom que le fichier d'origine, par exemple 'Question Types Test', comme illustré à droite.

Lorsque l'importation est terminée, vous pouvez sélectionner et manipuler les objets importés comme n'importe quel autre objet.





Exportation de fichiers

Dans ActivInspire, vous pouvez exporter les éléments suivants :

- Vos paperboards au format PDF. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique [Impression d'un paperboard](#).
- Une page de paperboard dans un fichier graphique.
- Les résultats d'une session de vote dans Microsoft Excel[®].

Exportation d'une page de paperboard dans un fichier graphique

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une zone vierge de la page à exporter.
2. Dans le menu, sélectionnez **Exporter la page**. La boîte de dialogue Exporter la page s'ouvre.
3. Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
4. Sélectionnez un type de fichier (Bitmap, JPEG, PNG ou TIF).
5. Saisissez un nom de fichier.
6. Cliquez sur **Enregistrer**.

Exportation des résultats de vote dans Microsoft Excel[®]

Vous pouvez exporter les résultats d'une session de vote, y compris ceux des ensembles de questions auto-rythmées, dans Microsoft Excel.

Pour exporter les résultats, effectuez les opérations suivantes :

1. Dans le navigateur de votes, cliquez sur Navigateur de résultats.
2. Dans le Navigateur de résultats, sélectionnez les résultats à exporter.
3. Cliquez sur le bouton **Exporter vers Excel**. La boîte de dialogue Exporter les résultats vers Excel s'ouvre.
4. Accédez au dossier d'enregistrement du fichier exporté, entrez un nom de fichier et cliquez sur **Enregistrer**.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utilisation des boîtiers d'évaluation pour les apprenants

Présentation

Présentation

Le boîtier d'évaluation pour les apprenants se compose des éléments suivants :

- Ordinateur équipé du logiciel ActivInspire
- Modèle ActivHub AH1 ou AH2, ou dans le cas d'ActivEngage, ActivHub virtuel
- Boîtiers de vote ou clients ActivEngage

Types de sessions de votes

Il existe trois types de sessions de votes. Le tableau indique les types de boîtiers:

ActivExpression	ActiVote	ActivEngage	Description
P	P	P	Les élèves répondent aux questions préparées. Vous pouvez insérer une question et une question de suivi supplémentaire dans chaque page de paperboard. Les questions apparaissent dans la page de paperboard. Tous les élèves répondent à la même question <i>en même temps</i> .
P	P	P	Les élèves répondent à une question rapide ou ad hoc . Vous pouvez utiliser un ExpressPoll à tout moment, même si aucun paperboard n'est ouvert.
P	X	P	Les élèves répondent aux questions préparées. Toutefois, il existe des différences importantes : <ul style="list-style-type: none">• Chaque page de paperboard peut contenir un ensemble de questions comportant autant de



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





questions que nécessaire.

- Les questions peuvent être ordonnées selon la difficulté (niveaux 1 à 9).
- Les questions *ne sont pas affichées* dans la page de paperboard, mais les élèves lisent les questions sur l'écran de leur unité ActivExpression.
- Les questions sont envoyées une à une à l'unité ActivExpression de chaque élève.
- Vous pouvez rendre les ensembles de questions aléatoires ou les mélanger, afin que chaque élève reçoive les questions dans un ordre différent.
- Les élèves répondent aux questions à *leur rythme*.

Fonctionnement

Les informations suivantes s'appliquent aux boîtiers ActivExpression et ActiVote.

Pour plus d'informations sur ActivEngage, reportez-vous à la www.prometheanplanet.com/activengage.

1. Connectez l'ActivHub à un port USB de votre ordinateur.
2. Distribuez les boîtiers de vote aux élèves.
3. Démarrez ActivInspire et enregistrez les boîtiers.
4. Après avoir présenté la question ou ouvert une page de paperboard contenant un ensemble de questions auto-rythmées, cliquez sur **Commencer le vote** .
5. Une fois que tous les élèves ont voté ou que le délai pour voter a expiré, les résultats s'affichent au tableau.

Les questions auto-rythmées permettent d'afficher les réponses entrantes dynamiquement.



Vous pouvez également attribuer des élèves aux boîtiers. Cette opération est indiquée notamment lorsqu'il est probable que les mêmes élèves utilisent les mêmes boîtiers sur une période prolongée.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Utilisation des boîtiers ActiVote et ActivExpression dans la même session de vote

Pour les questions préparées et ExpressPoll, les boîtiers ActiVote et ActivExpression peuvent toutes les deux être utilisés au cours de la leçon, mais pas en même temps. Vous pouvez organiser deux sessions de vote. Vous ne devez pas fermer le paperboard ou l'affichage des résultats avant de procéder à une nouvelle session.

Pour changer le type de l'unité de vote, cliquez sur le bouton correspondant dans le navigateur de votes :

Voter à l'aide des boîtiers ActiVote



Voter à l'aide des boîtiers ActivExpression



Les boîtiers ActivExpression sont nécessaires pour utiliser les ensembles de questions auto-rythmées.

Conditions nécessaires à l'utilisation des ensembles de questions auto-rythmées

Pour envoyer des questions auto-rythmées à des boîtiers ActivExpression, vous devez peut-être mettre à jour les éléments suivants :

1. ActivDriver
2. ActivHub
3. Boîtiers ActivExpression



Les fichiers et instructions concernant la mise à jour sont disponibles sur le site Web Promethean Planet www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Envoi de questions à des boîtiers ActivExpression dans une autre langue

Envoi de questions à des boîtiers ActivExpression dans une autre langue

Le tableau suivant illustre les langues disponibles :

	ActivInspire 1.2	ActivInspire 1.4
Anglais (UK et US)	✓	✓
Arabe	⊘	✓
Allemand	✓	✓
Espagnol	✓	✓
Français	✓	✓
Russe	⊘	✓
Italien	✓	✓



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Néerlandais	✓	✓
Portugais	✓	✓
Turc	⊘	✓
Suédois	⊘	✓
Portugais (brésilien)	⊘	✓
Kazakh	⊘	✓
Danois	⊘	✓
Norvégien	⊘	✓
Finois	⊘	✓



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Conditions nécessaires à l'utilisation d'autres langues dans les boîtiers ActivExpression

Pour changer la langue dans les boîtiers ActivExpression existantes, vous devez peut-être mettre à jour les éléments suivants :

1. ActivDriver
2. ActivHub
3. Boîtiers ActivExpression



Les fichiers et instructions concernant la mise à jour sont disponibles sur le site Web Promethean Planet www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning

Différence entre les modes de vote anonyme et identifié

En mode de **vote anonyme**, les boîtiers sont désignés par des numéros, ce qui ne permet pas de déterminer qui est à l'origine de la réponse.

En mode de **vote identifié**, les boîtiers sont désignés par des noms, ce qui permet de déterminer les boîtiers à l'origine des réponses.

Résultats de vote exportables dans Microsoft Excel®

ExpressPoll	✓
Question préparée	✓
Ensemble de questions auto-rythmées	✓



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Mise à jour vers la génération suivante

Veillez ignorer cette rubrique si vous utilisez des boîtiers ActiVote.

ActivInspire 1.2 offre de nouvelles fonctionnalités révolutionnaires dans le cadre de l'apprentissage interactif à l'aide d'boîtiers ActivExpression. Dans le même temps, les microprogrammes ActivDriver et Promethean ont fait l'objet d'importantes améliorations.

Pour utiliser ces fonctions, vous devez posséder les dernières versions des éléments suivants :

- ActivDriver
- Micrologiciel ActivHub
- Micrologiciel des boîtiers ActivExpression



Les fichiers et instructions concernant la mise à jour sont disponibles sur le site Web Promethean Planet www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning

Pour plus d'informations sur l'apprentissage auto-rythmé, reportez-vous à la rubrique [Utilisation des boîtiers d'évaluation pour les apprenants > Ensembles de questions auto-rythmées](#).



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Enregistrement des boîtiers

À propos de l'enregistrement des boîtiers

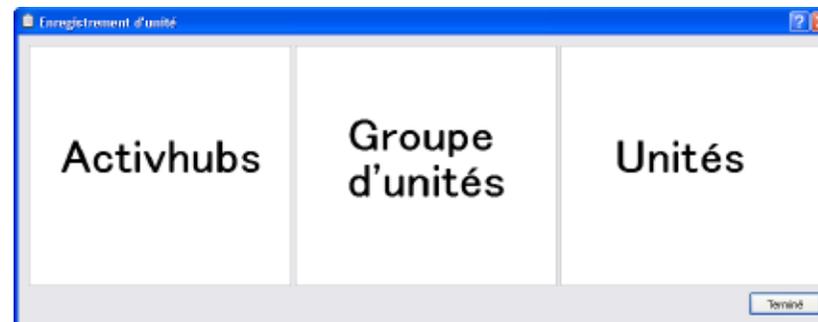
Enregistrer des boîtiers consiste à informer l'ActivHub du nombre d'boîtiers et de groupes d'boîtiers présents dans une salle de classe. Vous devez enregistrer les boîtiers avant de commencer une session de vote.

Le processus d'enregistrement s'effectue à partir du navigateur de votes. Les images de droite illustrent les informations de la boîte de dialogue d'enregistrement des boîtiers :

- nombre d'ActivHubs connectés à l'ordinateur ;
- groupes d'boîtiers ;
- nombre d'boîtiers enregistrées pour chaque ActivHub.



Une fois les boîtiers enregistrées, vous pouvez les emporter avec l'ActivHub n'importe où, brancher l'ActivHub sur un autre ordinateur sur lequel ActivInspire est installé et commencer immédiatement une session de vote.





Il existe deux types d'ActivHub :

Cet ActivHub...

est compatible avec...

AH2

ActiVote AV3, ActivExpression

AH1

ActiVote AV2

Enregistrer les boîtiers ActivExpression

Avant de commencer l'enregistrement, vous devez :

1. Démarrer ActivInspire.
2. Connecter un ActivHub de modèle AH2 à votre ordinateur.
3. Distribuer les boîtiers ActivExpression et vous assurer qu'elles sont allumées.

Pour enregistrer les boîtiers, procédez comme suit :

1. Ouvrez le navigateur de votes et cliquez sur **Enregistrement d'unité**  La boîte de dialogue d'enregistrement des boîtiers s'ouvre.
2. Sélectionnez **ActivExpression** et cliquez sur **Enregistrer**.
3. Saisissez le nombre d'boîtiers à enregistrer (ou utilisez les flèches), puis cliquez sur **Suivant**.

Dans la fenêtre suivante, un code PIN s'affiche. Vous devez le saisir sur chaque unité ActivExpression à enregistrer. Cette fenêtre contient des instructions claires illustrées par des photos pour permettre aux élèves d'effectuer l'enregistrement sans difficultés. Il peut être judicieux de vous entraîner au préalable.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean

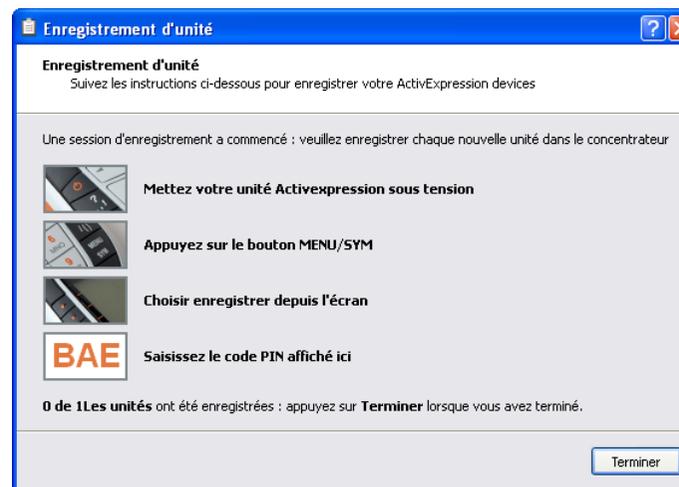




Au terme de l'enregistrement, les élèves doivent :

- Appuyer sur le bouton **MENU/SYM** de l'unité ActivExpression.
- Appuyer sur la touche correspondant à l'option d'enregistrement, indiquée sur l'écran ActivExpression.
- Saisir le code PIN en appuyant sur les touches d'option correspondantes sur l'unité, comme indiqué à l'écran.

 La saisie du code PIN ne s'effectue *pas* au moyen des touches de texte.



Lorsque les trois lettres ont été saisies tel qu'illustré dans la zone de code PIN sur l'écran de l'unité ActivExpression, le code est transmis à l'ActivHub. L'ActivHub envoie à son tour le code à ActivInspire.

Il est possible de modifier le code PIN avant sa transmission, mais uniquement si une ou deux lettres ont été saisies. Vous pouvez utiliser les touches d'option d'effacement et d'annulation pour modifier le code, ainsi que la touche de **suppression** sur le clavier de l'unité.

ActivInspire enregistre une à une les boîtiers dans l'ActivHub. Le numéro mis à jour s'affiche dans la fenêtre, en dessous du code PIN.

Lorsque ce nombre correspond à la valeur spécifiée à l'étape 3 ci-dessus, la fenêtre se ferme automatiquement car tous les boîtiers ont été enregistrés. Si l'enregistrement d'une unité échoue, vous devez fermer la fenêtre manuellement.

Si un code PIN est saisi de façon incorrecte, vous devez répéter les étapes a à c pour pouvoir terminer l'enregistrement.

Il est possible de reproduire cette procédure à souhait, mais cela ne devrait pas être nécessaire car le système est extrêmement fiable. Si l'enregistrement d'une unité échoue plus d'une fois, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

- Cliquer sur **Terminer** pour fermer la fenêtre et poursuivre l'enregistrement des boîtiers ou



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





- Remplacer l'unité par une autre unité ActivExpression, en l'enregistrant si nécessaire.

Renommer les boîtiers ActivExpression

Il est possible de renommer les boîtiers à partir de deux emplacements :

- depuis la fenêtre d'enregistrement des boîtiers, pour les boîtiers individuels ;
- depuis la boîte de dialogue d'association des boîtiers ActivExpression, pour l'ensemble des boîtiers ou pour des boîtiers individuels.

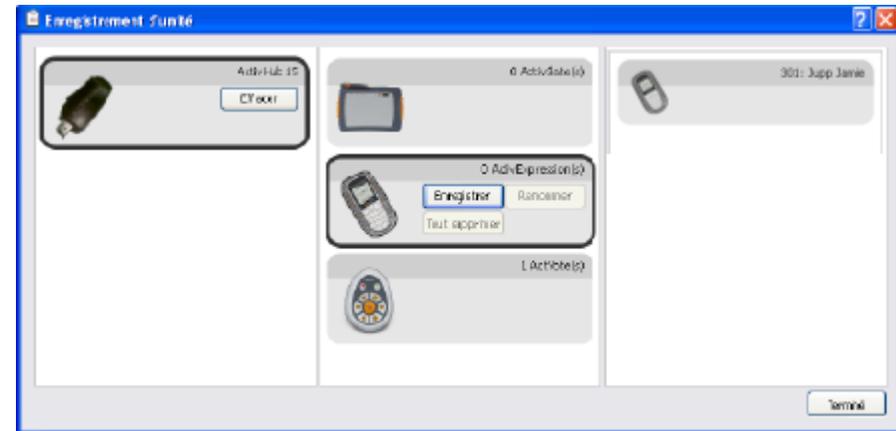
Renommer des boîtiers individuelles

Pour renommer des boîtiers individuels dans la fenêtre d'enregistrement des boîtiers, procédez de la façon suivante :

1. Sélectionnez une unité, puis cliquez sur **Renommer**. Le nom actuel de l'unité est affiché dans une zone modifiable.
2. Saisissez le nouveau nom et cliquez sur **OK**. Il s'affiche alors dans la boîte de dialogue d'enregistrement des boîtiers. Cela signifie que l'unité est enregistrée sur l'ActivHub. Vous pouvez éteindre l'unité ActivExpression. La prochaine fois que vous l'allumerez, elle communiquera avec l'ActivHub et recevra son nouveau nom.

Pour renommer des boîtiers individuelles dans la boîte de dialogue d'association des boîtiers ActivExpression, faites ce qui suit :

1. Cliquez sur **Renommer**. La boîte de dialogue d'attribution de nom à l'unité s'ouvre.
2. Cliquez deux fois sur le nom et modifiez-le.
3. Cliquez dans la colonne Définitif. L'unité est renommée comme indiqué ci-dessus.





Renommer toutes les boîtiers

Vous pouvez renommer tous vos dispositifs en leur attribuant un préfixe commun suivi d'un numéro.

1. Dans la boîte de dialogue d'association des boîtiers ActivExpression, cliquez sur **Renommer** pour afficher la boîte de dialogue d'attribution de nom à l'unité.
2. Cochez la case Renommer toutes les boîtiers avec le préfixe, et saisissez un préfixe.
3. Cliquez sur **Appliquer le préfixe**. Tous les boîtiers ActivExpression du groupe sont renommés sur l'ActivHub à l'aide du préfixe et d'un numéro à partir de 1, tel que décrit ci-dessus.

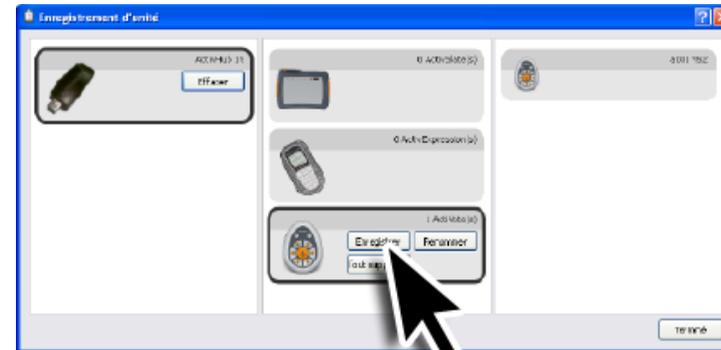
Enregistrer les dispositifs ActiVote de modèle AV3

Avant de commencer l'enregistrement, vous devez :

1. Distribuer les boîtiers ActiVote et vous assurer qu'elles sont allumées.
2. Connecter un ActivHub de modèle AH2 à votre ordinateur.
3. Démarrer ActivInspire.

Pour enregistrer les boîtiers, procédez comme suit :

1. Ouvrez le navigateur de votes et cliquez sur **Enregistrement d'unité** 
La boîte de dialogue d'enregistrement des boîtiers s'ouvre. Elle comporte les éléments suivants :
 - une image du dispositif ActivHub AH1 ;
 - les boîtiers ActiVote et ActivSlate sous Groupes d'boîtiers.
2. Sélectionnez des boîtiers ActiVote et cliquez sur **Enregistrer**.
3. Saisissez le nombre d'boîtiers à enregistrer (ou utilisez les flèches), puis cliquez sur **Suivant**.



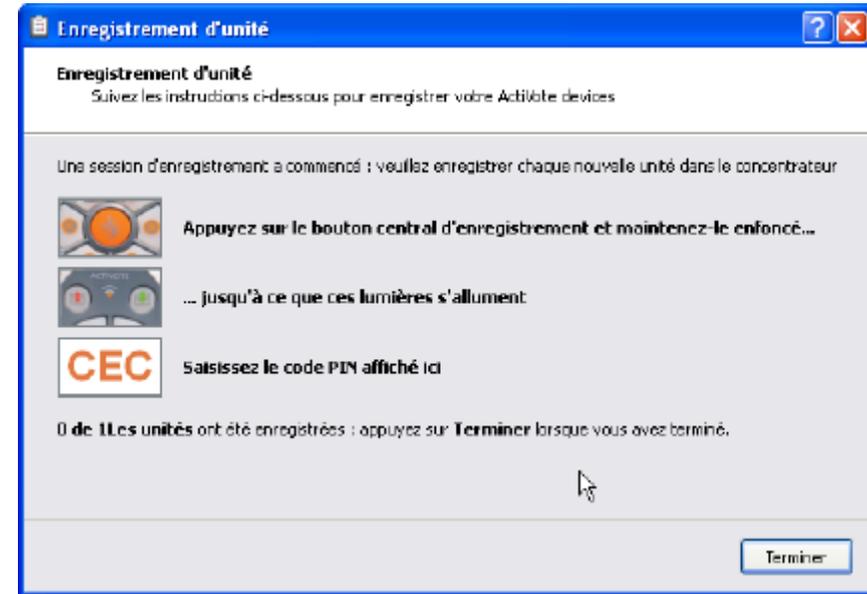


La fenêtre suivante contient des instructions claires illustrées par des photos pour permettre aux élèves d'effectuer l'enregistrement sans difficultés. Il peut être judicieux de vous entraîner au préalable.

Un code PIN de trois lettres s'affiche. Vous devez le saisir sur chaque unité à enregistrer.

Au terme de l'enregistrement, les élèves doivent :

- a. Appuyer sur le bouton central d'enregistrement des boîtiers ActiVote et le maintenir enfoncé jusqu'à ce que les deux voyants supérieurs soient allumés.
- b. Saisir le code PIN en appuyant sur les touches de l'unité ActiVote.



ActivInspire enregistre une à une les boîtiers dans l'ActivHub. Le numéro mis à jour s'affiche dans la fenêtre, en dessous du code PIN.

Lorsque ce nombre correspond à la valeur spécifiée à l'étape 3 ci-dessus, la fenêtre se ferme automatiquement car tous les boîtiers ont été enregistrés. Si l'enregistrement d'une unité échoue, vous devez fermer la fenêtre manuellement. Si le code PIN est saisi de façon incorrecte pour une unité, les étapes a et b doivent être répétées en appuyant sur le bouton central et en le maintenant enfoncé jusqu'à ce que les deux témoins soient allumés, et le code PIN doit être saisi pour que l'enregistrement s'effectue correctement. Il est possible de reproduire cette procédure à souhait, mais cela ne devrait pas être nécessaire car le système est extrêmement fiable. Si l'enregistrement d'une unité échoue plus d'une fois, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

- Cliquer sur **Terminer** pour fermer la fenêtre et poursuivre l'enregistrement des boîtiers, ou
- Remplacer l'unité par une autre unité ActiVote, en l'enregistrant si nécessaire.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Enregistrer les dispositifs ActiVote de modèle AV2

Avant de commencer l'enregistrement, vous devez :

1. Démarrer ActivInspire.
2. Connecter un ActivHub AH1 à votre ordinateur.
3. Distribuer les boîtiers ActiVote et vous assurer qu'elles sont allumées.

Pour enregistrer les boîtiers, procédez comme suit :

1. Ouvrez le navigateur de votes et cliquez sur **Enregistrement d'unité** .
La boîte de dialogue d'enregistrement des boîtiers s'ouvre. Elle comporte les éléments suivants :
 - une image du dispositif ActivHub AH1 ;
 - les boîtiers ActiVote et ActivSlate sous Groupes d'boîtiers.
2. Sélectionnez des boîtiers ActiVote et cliquez sur **Enregistrer**.
3. Saisissez le nombre d'boîtiers à enregistrer (ou utilisez les flèches), puis cliquez sur **Suivant**.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean

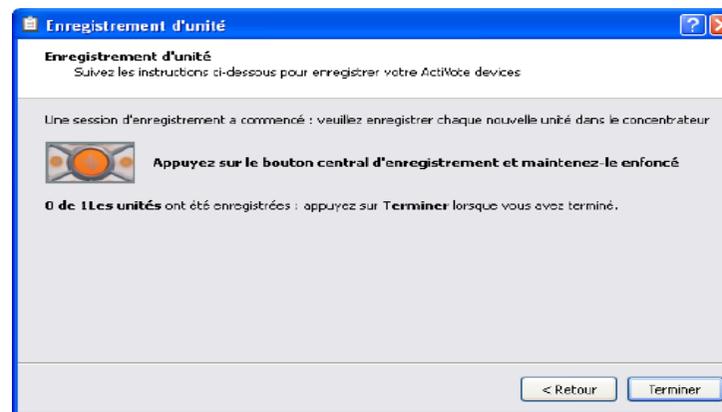




La fenêtre suivante contient des instructions claires illustrées par des photos pour permettre aux élèves d'effectuer l'enregistrement sans difficultés. Il peut être judicieux de vous entraîner au préalable.

Au terme de l'enregistrement, les élèves doivent :

- a. Appuyer sur le bouton d'enregistrement central sur leur dispositif ActiVote et le maintenir enfoncé. Le témoin supérieur rouge clignote, suivi du témoin vert.
- b. Relâcher le bouton d'enregistrement.



ActivInspire enregistre une à une les boîtiers dans l'ActivHub. Le numéro mis à jour s'affiche dans la fenêtre.

Lorsque ce nombre correspond à la valeur spécifiée à l'étape 3 ci-dessus, la fenêtre se ferme automatiquement car toutes les boîtiers ont été enregistrées. Si l'enregistrement d'une unité échoue, vous devez fermer la fenêtre manuellement.

Affectation des élèves aux boîtiers

Cette rubrique décrit la procédure d'affectation des élèves aux boîtiers et ses avantages :

Intérêt de l'affectation des élèves aux boîtiers

Il n'est pas obligatoire d'affecter des élèves aux boîtiers. Cette possibilité permet cependant d'accélérer l'analyse et le traitement des résultats et d'obtenir instantanément une vue d'ensemble des progrès de chaque élève.

Vous pouvez affecter des noms d'élèves à partir de fichiers de base de données. Vous pouvez utiliser des bases de données existantes ou vous pouvez générer et exporter une base de données depuis ActivInspire.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Lorsque vous reliez un ActivHub à votre ordinateur, les boîtiers enregistrés sont affichées dans la boîte de dialogue d'enregistrement des boîtiers. En fonction des sélections effectuées dans le Navigateur de votes, la boîte de dialogue affiche l'un des éléments suivants :

- **Numéro d'unité** - Mode anonyme.
- **Nom d'unité** - Mode identifié (pas d'affectation d'élèves aux boîtiers).
- **Nom de l'élève** - Mode identifié (affectation d'élèves aux boîtiers).

Affectation des élèves aux boîtiers

Dans le navigateur de votes :

1. Cliquez sur **Affecter des élèves aux boîtiers**. La boîte de dialogue Affecter des élèves aux boîtiers s'ouvre.

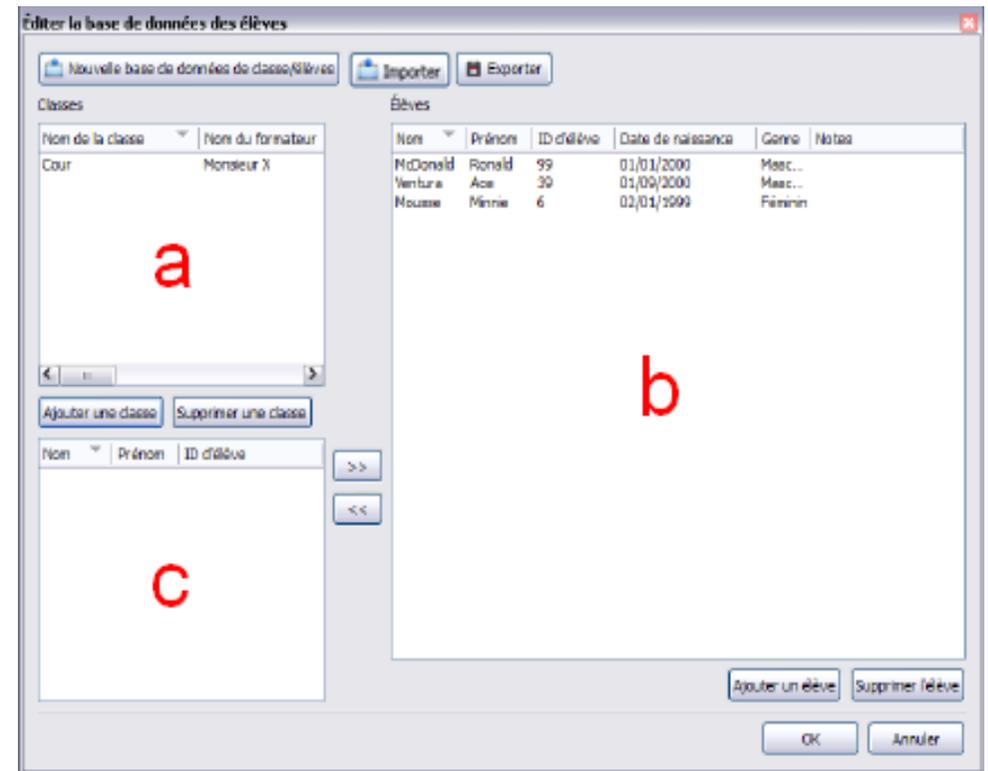
Les noms et ID des élèves doivent être fournis dans cette boîte de dialogue à partir d'un fichier de base de données. Les noms peuvent être importés à partir d'une base de données portant l'extension de fichier .edb ou .csv . Vous pouvez également générer et exporter la base de données d'une classe depuis ActivInspire.

Nom de l'élève	ID d'élève	Code PIN de l'unité	Affecté
Ronald McDonald	99		
Marvin Hagler	12		
Ace Ventura	38		





2. Cliquez sur **Éditer la base de données des élèves**. La boîte de dialogue Éditer la base de données des élèves s'ouvre.





3. Ajoutez une classe dans la zone **a** :
 - a. Cliquez sur **Ajouter une classe**. La boîte de dialogue d'ajout de classe s'ouvre.
 - b. Saisissez le nom de la classe et le nom de l'enseignant. La section Notes est facultative.
 - c. Cliquez sur **Envoyer**.

The image shows two side-by-side dialog boxes. The left dialog box is titled 'Classe' and contains three input fields: 'Nom de la classe', 'Nom du formateur', and a larger 'Notes' area. The right dialog box is titled 'Élève' and contains five input fields: 'Nom', 'Prénom', 'ID d'élève', 'Date de naissance' (with a date picker showing '01/01/2000'), and 'Genre' (with a dropdown menu showing 'Masculin'). Both dialog boxes have 'Envoyer' and 'Annuler' buttons at the bottom.

4. Ajoutez des élèves dans la zone **b** :
 - a. Cliquez sur **Ajouter un élève**. La boîte de dialogue d'ajout d'élève s'ouvre.
 - b. Saisissez le nom, le prénom et l'ID de l'élève.
 - c. Cliquez sur **Envoyer**.

Une fois de retour dans la boîte de dialogue Éditer la base de données des élèves :

5. mettez la classe en surbrillance ;
6. mettez en surbrillance les noms des élèves que vous souhaitez affecter aux boîtiers de vote ;
7. utilisez les flèches pour ajouter des élèves à la zone **c** ou en supprimer ;
8. Cliquez sur **OK**. La boîte de dialogue Éditer la base de données des élèves se ferme et ActivInspire revient à la boîte de dialogue Affecter des élèves aux boîtiers.





Les noms des élèves affichés dans cette zone peuvent être affectés. Si le nombre d'élèves est supérieur au nombre de boîtiers enregistrés, un message d'avertissement s'affiche.

Si vous souhaitez enregistrer davantage de boîtiers avant d'affecter des élèves aux boîtiers, sélectionnez **Enregistrer plus de boîtiers**. La boîte de dialogue d'enregistrement des boîtiers s'ouvre. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique [Enregistrement de boîtiers](#).

Dans la boîte de dialogue Affecter des élèves aux boîtiers :

9. Sélectionnez **Affecter des boîtiers** : les codes PIN des boîtiers apparaissent dans la boîte de dialogue. Pour les boîtiers ActivExpression, un message s'affiche également sur l'écran.
10. Chaque élève doit entrer le code PIN correspondant :
 - Boîtiers ActiVote : actionnement des boutons de vote.
 - Boîtiers ActivExpression : actionnement des boutons d'option.

La boîte de dialogue Affecter des élèves aux boîtiers affiche les boîtiers assignés en vert. Sélectionnez maintenant le mode identifié : le navigateur de votes affiche les noms des élèves.

Ensembles de questions auto-rythmées ou parcours personnalisé

Les ensembles de questions auto-rythmées constituent le tout dernier outil d'apprentissage interactif à intégrer la famille Promethean. Vous pouvez les utiliser conjointement avec les questions préparées et ExpressPoll.

Introduction

Tel que leur nom l'indique, les ensembles de questions auto-rythmées sont des ensembles de questions préparées permettant aux élèves de répondre à leur propre rythme.

Vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- Choisir le nombre de questions à inclure dans un ensemble de questions ;
- Regrouper les questions dans des ensembles comportant jusqu'à neuf niveaux de difficulté ;



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





- Déterminer le nombre de questions auxquelles chaque élève doit répondre correctement pour passer au niveau suivant ;
- Mélanger les questions pour en changer l'ordre ;
- Répartir au hasard les questions de sorte que les élèves les reçoivent dans un ordre différent de celui de leurs voisins et qu'ils ne puissent pas communiquer ;
- Visualiser chaque réponse dès son envoi.

Fonctionnement

Pour insérer un ensemble de questions auto-rythmées dans une page de paperboard, cliquez sur **Insérer > Ensemble de questions auto-rythmées**.



Contrairement aux questions préparées, les ensembles de questions auto-rythmées ne s'affichent *pas* au tableau lors d'une session de vote.



Lors d'une session de vote, les questions s'affichent *uniquement* dans les boîtiers ActivExpression des élèves qui participent.



Au cours d'une session de vote, la boîte de dialogue Résultats d'évaluation auto-rythmée s'affiche sur votre écran. Toutes les réponses reçues s'affichent sous forme graphique.



Au démarrage d'une session, la première question est envoyée à l'unité ActivExpression.

Dès qu'une réponse est envoyée par un élève, elle est enregistrée et affichée dans la boîte de dialogue des résultats et la question suivante est envoyée





automatiquement à l'unité de l'élève. Les élèves progressent à leur rythme.

Avantages

Les ensembles de questions auto-rythmées constituent un cadre structuré d'évaluation et d'apprentissage flexibles. Ils permettent d'attirer l'attention du groupe tout entier, car chaque vote compte et chaque élève participe.

Lors d'une session de vote, les réponses s'affichent dynamiquement et offrent un aperçu instantané :

- des performances du groupe ;
- des performances individuelles ;
- des zones susceptibles de nécessiter une révision ou un examen supplémentaire.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Cet affichage dynamique permet de décider, par exemple, quand :

- intervenir pour aider un élève en difficulté sans perturber la session (dans l'image ci-dessus, l'élève inno58 a répondu incorrectement à toutes les questions ❌) ;
- définir des défis supplémentaires pour les élèves prometteurs ;
- passer à un autre sujet.

En fonction des besoins, vous pouvez réduire ou augmenter l'aspect compétitif des sessions de votes. Pour cela, vous pouvez définir des délais et choisir d'afficher les réponses entrantes ou de les masquer afin d'éviter de déconcentrer les élèves.

Composants requis

Pour utiliser les ensembles de questions auto-rythmées dans une classe, les composants suivants sont nécessaires :

- ActivDriver
- Boîtiers ActivExpression ou clients ActivEngage
- Ainsi que l'un des composants suivants :
 - ActivHub
 - ActivBoard doté d'un concentrateur incorporé
 - ActivHub virtuel en cas d'utilisation d'ActivEngage

Pour plus d'informations sur la préparation des équipements dans le cadre d'un apprentissage auto-rythmé, consultez la rubrique [Mise à jour vers la génération suivante](#).

Présentation du processus

L'utilisation des ensembles de questions auto-rythmées se décline en trois étapes :

- Étape 1 : création d'un ensemble de questions auto-rythmées
- Étape 2 : lancement d'une session d'ensemble de questions auto-rythmées
- Étape 3 : évaluation des résultats



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





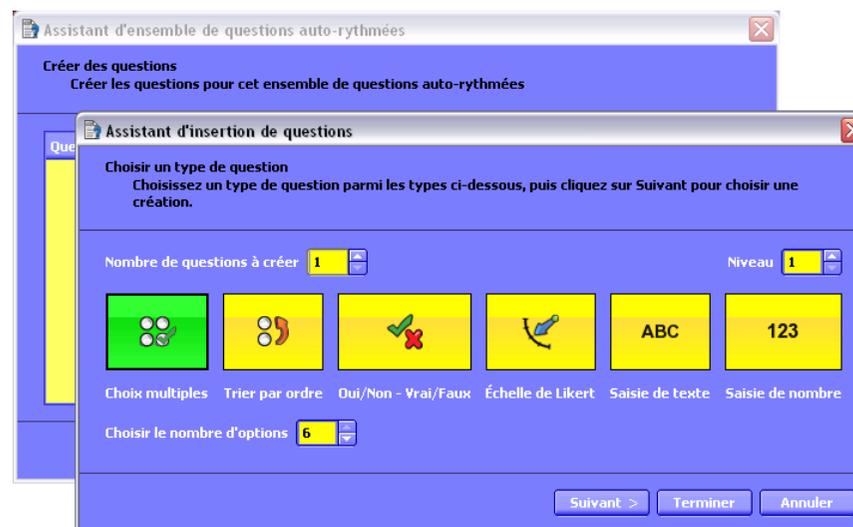
Création d'ensembles de questions auto-rythmées

Cette rubrique explique comment préparer les questions à l'aide :

- de l'Assistant de questions auto-rythmées
- Générateur de questions

Création de questions à l'aide de l'Assistant de questions auto-rythmées

1. Sélectionnez **Insérer > Ensemble de questions auto-rythmées**. L'Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées s'ouvre.
2. Sélectionnez **Insérer**. L'Assistant d'insertion de questions s'ouvre. Il s'apparente à l'Assistant de question permettant de créer des questions préparées.
3. Sélectionnez :
 - le type de questions à créer :
 - Choix multiples
 - Trier par ordre
 - Oui/Non Vrai/Faux
 - Échelle de Likert
 - Saisie de texte
 - Saisie de nombre
 - le nombre de questions à créer :



vous pouvez créer des questions les unes après les autres ou un bloc de questions identiques.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





- le niveau des questions (1 étant le niveau le plus facile et 9 le plus difficile). Au besoin, vous pouvez le modifier plus tard.
- Pour les questions à choix multiples, sélectionnez le nombre de réponses possibles. Au besoin, vous pouvez le modifier plus tard.

4. Pour modifier les propriétés des questions, cliquez sur Suivant >. La boîte de dialogue Éditer les propriétés de la question s'ouvre. Son apparence est subordonnée au choix du type de question.

Saisissez le texte des questions et le texte des options. Le cas échéant, choisissez les options appropriées et cliquez sur Suivant >. La boîte de dialogue Affecter des réponses correctes s'ouvre.

La figure de droite illustre la boîte de dialogue des questions à choix multiples renseignée. Cinq réponses correspondent à la question, une seule étant correcte.

Assistant d'insertion de questions

Affecter des réponses correctes
Choisissez Terminer pour terminer la question ou cliquez sur Suivant pour créer une question de suivi.

Affecter des réponses correctes

A	Reptile	<input type="checkbox"/>
B	Mammifère	<input checked="" type="checkbox"/>
C	Poisson	<input type="checkbox"/>
D	Insecte	<input type="checkbox"/>
E	Oiseau	<input type="checkbox"/>

< Retour Terminer Annuler

Assistant d'insertion de questions

Éditer les propriétés de la question
Choisissez Terminer pour terminer la question ou cliquez sur Suivant pour affecter des réponses correctes.

Saisir le texte de la question

Quelle sorte d'animal est la baleine ?

Choisir le type d'étiquette d'option Alphabétique (A-F)

Choisir le nombre de réponses pour cette question 1

Saisissez le texte de chaque option, le cas échéant

A	Reptile
B	Mammifère
C	Poisson
D	Insecte
E	Oiseau

< Retour Suivant > Terminer Annuler





5. Ignorez cette étape si vous ne souhaitez pas affecter de réponses correctes.

Pour affecter des réponses correctes, activez l'option **Affecter des réponses correctes**, puis sélectionnez la ou les cases à cocher qui conviennent.

Dans l'exemple de droite, la réponse correcte est affectée.

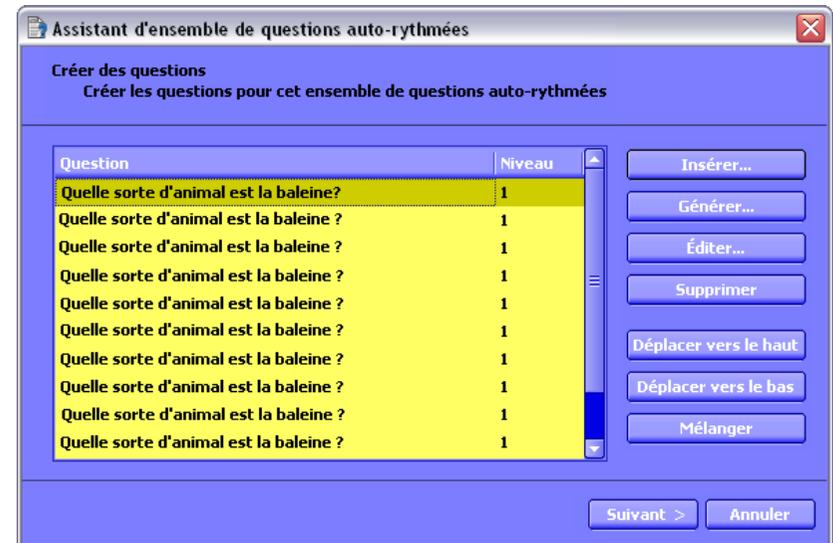
Pour les questions numériques, vous pouvez également affecter un niveau de tolérance de +/- n , où 'n' est un nombre.

6. Cliquez sur **Terminer**. L'Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées s'ouvre à nouveau.

Vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- Insérer une ou plusieurs questions. Pour chaque nouvelle question, effectuez les étapes 2 à 5 décrites dans cette rubrique.
- Générer un ensemble de questions numériques. Reportez-vous à la rubrique [Création de questions à l'aide du générateur de questions](#).
- Sélectionner et modifier une question. Reportez-vous à la rubrique [Edition des questions](#).
- Supprimer une question d'un ensemble.
- Modifier l'ordre des questions en déplaçant des questions vers le haut ou vers le bas, ou en les mélangeant.

L'exemple de droite illustre un ensemble de questions identiques, prêt à être édité.





Création de questions à l'aide du générateur de questions

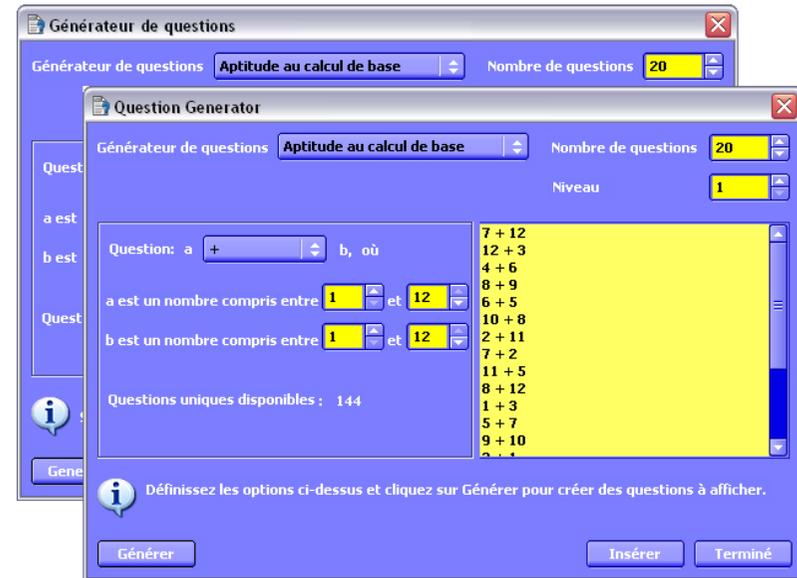
1. Sélectionnez **Insérer > Ensemble de questions auto-rythmées**. L'Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées s'ouvre.
2. Cliquez sur **Générer**. Le générateur de questions s'ouvre. Pour l'instant, seul le générateur de questions de calcul de base est disponible.

Modifiez les options suivantes, comme il convient :

- Définissez le nombre de questions.
 - Définissez le niveau de difficulté (de 1 à 9). La plage de nombres pour a et b est d'autant plus grande que le niveau est élevé.
 - Sélectionnez l'opérateur (+, -, ./, x, aléatoire) dans la liste déroulante.
 - Définissez la plage de valeurs de a (remarque : la plage et le niveau sont liés).
 - Définissez la plage de valeurs de b.
3. Cliquez sur **Générer** pour créer les questions. Les questions s'affichent dans le panneau droit. Vérifiez qu'elles répondent à vos exigences.

Si vous n'êtes pas satisfait, cliquez à nouveau sur Générer ou modifiez les options comme il convient, puis cliquez sur Générer.

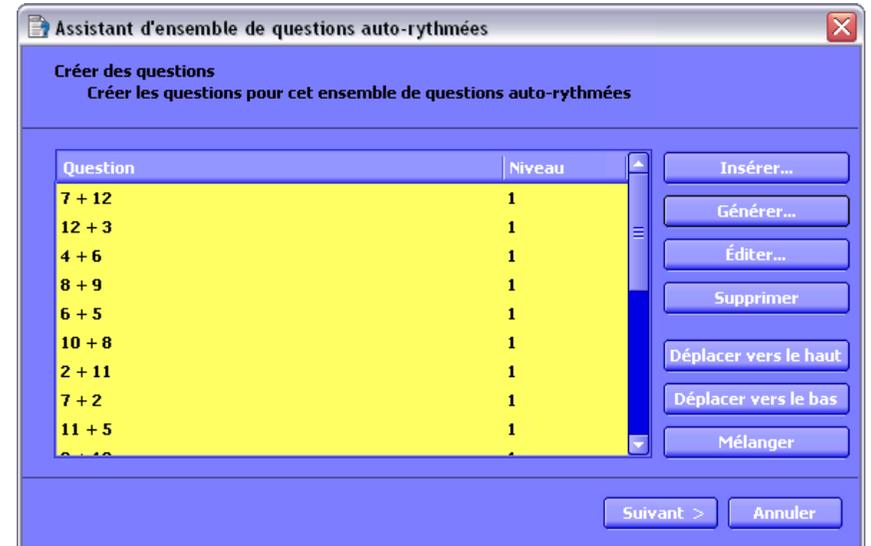
4. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur **Insérer** pour ajouter les questions à l'ensemble actuel.
5. Effectuez à nouveau les étapes 2 à 4 en cas de besoin pour terminer l'ensemble de questions, puis cliquez sur **Terminé**. L'Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées s'ouvre et affiche les questions et leur niveau.





Vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- Insérer une ou plusieurs questions. Pour chaque nouvelle question, effectuez les étapes 2 à 5 décrites à la rubrique [Création de questions à l'aide de l'Assistant de questions auto-rythmées ci-dessus](#).
- Générer d'autres questions numériques.
- Sélectionner et modifier une question. Reportez-vous à la rubrique [Edition des questions](#).
- Supprimer une question d'un ensemble.
- Modifier l'ordre des questions en déplaçant des questions vers le haut ou vers le bas, ou en les mélangeant.



Édition de questions

Lors de la création d'un ensemble de questions ou à tout moment, vous pouvez modifier des questions à l'aide de l'option **Éditer > Question sur la page actuelle**.

1. Dans l'Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées, sélectionnez une question et cliquez sur **Éditer**. L'Assistant d'édition de questions s'ouvre.





Le type de question est mis en surbrillance en vert et ne peut pas être modifié.

Vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

- Modifier le niveau de difficulté à l'aide des flèches vers le haut et vers le bas ;
- Modifier le nombre d'options à l'aide des flèches vers le haut et vers le bas ;
- Modifier les propriétés des questions à l'aide du bouton **Suivant** > ;
- Enregistrer les modifications éventuelles et fermer l'Assistant d'édition des questions à l'aide du bouton **Terminer** ;
- Fermer l'Assistant sans enregistrer les modifications apportées aux questions à l'aide du bouton **Annuler**.

Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées

Créer des questions
Créer les questions pour cet ensemble de questions auto-rythmées

Question	Niveau
Quelle sorte d'animal est la baleine ?	1
Quelle sorte d'animal est la baleine?	1
Quelle sorte d'animal est la baleine ?	1

Insérer...
Générer...
Éditer...

Assistant d'insertion de questions

Choisir un type de question
Choisissez un type de question parmi les types ci-dessous, puis cliquez sur Suivant pour choisir une création.

Niveau 1

Choix multiples Trier par ordre Oui/Non - Vrai/Faux Échelle de Likert Saisie de texte Saisie de nombre

Choisir le nombre d'options 5

Suivant > Terminer Annuler



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





2. Lorsque vous cliquez sur **Suivant >**, la boîte de dialogue Éditer les propriétés de la question s'ouvre. Apportez les modifications nécessaires, puis cliquez sur **Suivant >** pour affecter les réponses correctes ou sur **Terminer** pour fermer l'Assistant d'édition de questions.
3. Après avoir cliqué sur **Suivant >**, affectez la ou les réponses correctes, puis cliquez sur **Terminer** pour retourner à l'Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées.
4. Effectuez à nouveau les étapes 1 à 3 pour toutes les questions à éditer, puis cliquez sur **Suivant >**. La boîte de dialogue Spécifier les exigences de niveau s'ouvre.

Assistant d'insertion de questions

Éditer les propriétés de la question
Choisissez Terminer pour terminer la question ou cliquez sur Suivant pour affecter des réponses correctes.

Saisir le texte de la question

Quelle sorte d'animal est la souris ?

Choisir le type d'étiquette d'option Alphabétique (A-F)

Choisir le nombre de réponses pour cette question 1

Saisissez le texte de chaque option, le cas échéant

A Reptile

B Mammifère

C Poisson

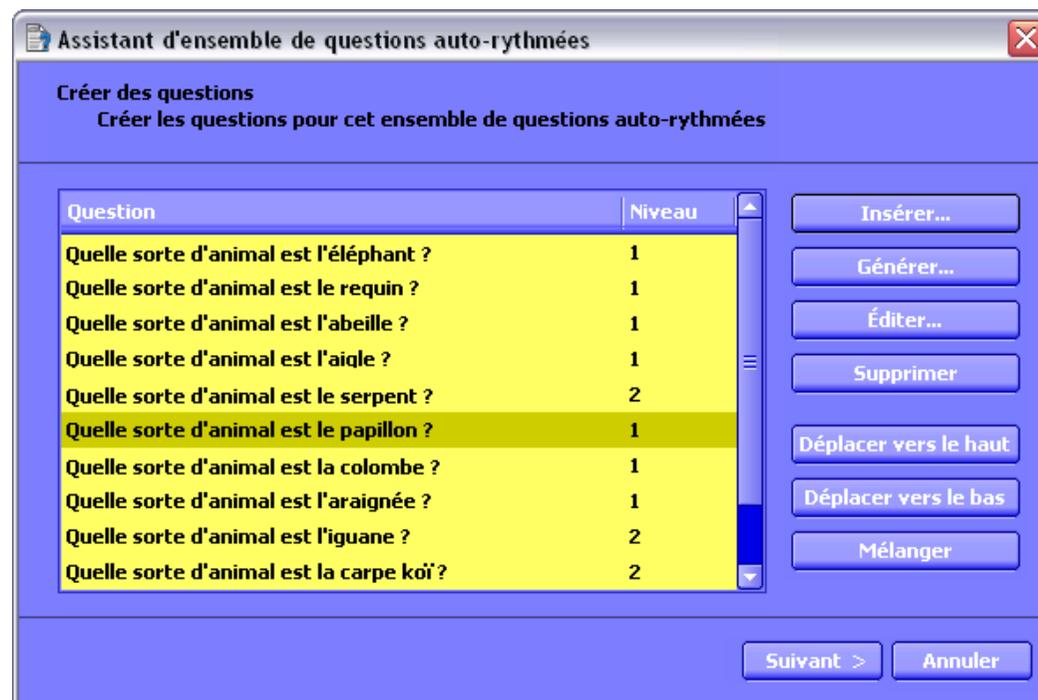
D Insecte

< Retour Suivant > Terminer Annuler





Évidemment, vous pouvez cliquer sur l'un des boutons situés à droite dans la boîte de dialogue.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





5. Acceptez les valeurs par défaut ou effectuez les opérations suivantes :

- Double-cliquez sur la colonne Réponses correctes, puis précisez à l'aide des flèches vers le haut ou vers le bas le nombre de questions auxquelles un élève doit répondre correctement pour passer au niveau suivant.
- Double-cliquez sur la colonne Aléatoire et sélectionnez **Oui** afin que chaque élève reçoive les questions dans un ordre différent de celui de leurs voisins.
- Cliquez sur **Retour >** pour apporter d'autres modifications.
- Cliquez sur **Annuler** pour ne pas tenir compte des modifications.
- Cliquez sur **Suivant >** pour saisir un titre et une durée.

Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées

Spécifier les exigences de niveau
Spécifier les exigences pour passer d'un niveau au suivant

Niveau	Réponses correctes	Aléatoire	Résumé des questions
1	5	Non	Quelle sorte d'animal est la souris ? Quelle sorte d'animal est l'éléphant ? What kind of animal is a rabbit?
2	1	Non	

Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées

Spécifier les exigences de niveau
Spécifier les exigences pour passer d'un niveau au suivant

Niveau	Réponses correctes	Aléatoire	Résumé des questions
1	5	Oui	Quelle sorte d'animal est la souris ? Quelle sorte d'animal est l'éléphant ? Quelle sorte d'animal est le requin ? Quelle sorte d'animal est l'abeille ? Quelle sorte d'animal est l'aigle ? Quelle sorte d'animal est le papillon ? Quelle sorte d'animal est la colombe ? Quelle sorte d'animal est l'araignée ?
2	1		

Permet aux élèves de réessayer si la réponse est incorrecte

< Retour Suivant > Annuler





6. Vous pouvez saisir le titre et la description de l'ensemble de questions, le cas échéant. Ils apparaîtront dans la page de paperboard et permettront de définir les attentes des élèves.

Vous pouvez également effectuer les opérations suivantes :

- Définir la durée de la session de vote.
 - Ajouter l'évaluation auto-rythmée à la page actuelle ou l'insérer dans la page suivante.
7. Une fois ces informations précisées, cliquez sur **Suivant >**. La boîte de dialogue Sélectionnez un aspect et cliquez sur **Terminer**. L'aspect de la page que vous choisissez ainsi que le titre et la description que vous avez saisis à l'étape 6 sont ajoutés à la page de paperboard.

Choisir une création s'ouvre.

Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées

Spécifier le titre et la durée
Spécifier un titre, une description et une durée facultatives pour cet ensemble de questions

Titre
Principaux groupes de classification des animaux

Description
Vous avez cinq minutes pour répondre à 12 questions sur 12 animaux différents.

Durée 5 minutes

Insérer une nouvelle page d'évaluation auto-rythmée
 Ajouter l'évaluation auto-rythmée à la page en cours

< Retour Suivant > Annuler



Le bouton Commencer/Arrêter le vote



est à présent activé.

Lancement d'une session de questions auto-rythmées

Cette rubrique décrit la procédure de lancement d'une session de questions auto-rythmées.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Avant de commencer

Avant de commencer la session de questions auto-rythmées, effectuez les opérations suivantes :

- Vérifiez que toutes les boîtiers ActivExpression nécessaires sont enregistrés et alimentés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Enregistrement des boîtiers](#).
- Branchez l'ActivHub à votre ordinateur et vérifiez que sa lumière verte clignote.



Avec les ensembles de questions auto-rythmées, les élèves portent toute leur attention sur l'écran de leur unité ActivExpression.

L'affichage dynamique des réponses entrantes au tableau risque de les déconcentrer et d'avoir une incidence négative sur le temps de réponse.

Il peut s'avérer utile de lancer une session d'essai afin de vous familiariser, vous et vos élèves, à ce mode de vote.

Remarques à l'attention des élèves

Dès que l'enseignant lance la session de vote, la première question est envoyée à tous les boîtiers ActivExpression.

Si les questions sont réparties au hasard, vous les recevez dans un ordre différent de celui de vos voisins.

À la réception de la première question, votre écran ressemble à celui représenté à droite.

Le chiffre **1** s'affiche dans une taille supérieure, car il s'agit de la première question.

Lisez la question.

Lorsque vous êtes prêt à répondre, appuyez sur une touche du clavier, quelle qu'elle soit. L'écran est alors effacé.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean

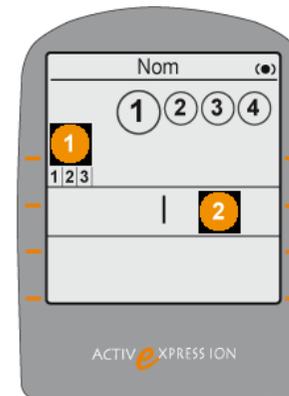




Le curseur apparaît au centre de l'écran ; vous pouvez commencer à saisir votre réponse à l'aide du clavier.

L'exemple de droite représente une réponse chiffrée.

Les chiffres 1, 2, 3 ¹ qui apparaissent dans une taille inférieure à gauche et au-dessus de la zone de saisie ² en sont l'indication.



La réponse que vous entrez s'affiche dans la zone de saisie de texte.

Modifiez-la à l'aide du pavé numérique, le cas échéant.

¹ Pour relire la question, appuyez sur la touche polyvalente **Question**.

² Pour envoyer votre réponse



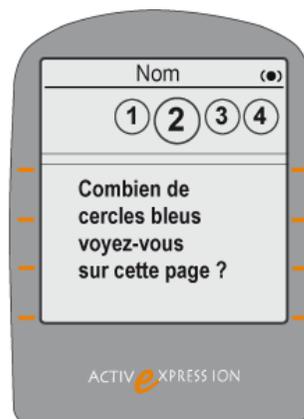
Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





À la réception de la deuxième question, votre écran ressemble à celui représenté à droite.

Cette fois-ci, c'est le chiffre **2** qui apparaît dans une taille supérieure.



Si l'enseignant interrompt la session, EN ATTENTE s'affiche à l'écran.

Il est impossible de répondre aux questions lorsque la session est interrompue.

Lorsque la session reprend, les touches sont réactivées et vous pouvez continuer.

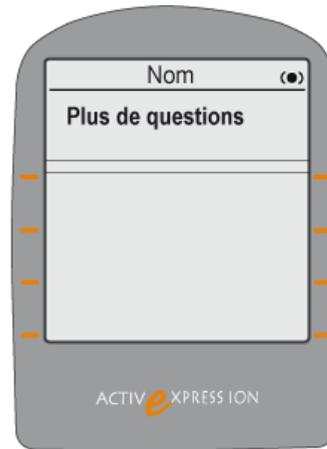


Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Lorsque vous avez répondu à toutes les questions de l'ensemble dans la durée définie, le message Plus de questions s'affiche.



Si une ou plusieurs de vos réponses sont incorrectes, vous avez la possibilité de répondre à nouveau aux questions *avant que le délai n'expire*.
Si le délai est expiré, votre unité ActivExpression affiche l'écran d'ouverture avec le logo Promethean et vous ne pouvez plus répondre à aucune question.

Lancement de la session

Lorsque tout le monde est prêt à commencer, effectuez les opérations suivantes :

1. Ouvrez le navigateur de votes et sélectionnez le vote anonyme ou identifié .
2. Accédez à la page de paperboard qui contient l'ensemble de questions auto-rythmées.
3. Appuyez sur **Commencer/Arrêter le vote** . La fenêtre Résultats d'évaluation auto-rythmée s'ouvre. Elle reste ouverte pendant et après la session de vote jusqu'à ce que vous la fermiez.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Les deux vues que vous pouvez afficher dans la fenêtre. Résultats d'évaluation auto-rythmée sont représentés ci-dessous. La liste permet d'identifier chaque composant numéroté.

1

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

2

20

Nom	Niveau 1			Niveau 2			Niveau 3		
	✓	✗	🕒	✓	✗	🕒	✓	✗	🕒
Angela Ash	0	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
Bill Lawson	0	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
Bob Marley	0	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
Chris Thomas	0	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
Daptor Anna	0	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
Gordon Bennett	0	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
Jatinder Singh	0	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
Kista Andy	0	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
Macavity Phil	0	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
Namita Tholeti	0	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
Nova Lee	0	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
Rob 1	0	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
Rob 11	0	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00

- 1 Chaque bloc de couleur représente une question.
- 2 Affichage du nombre de questions correctes et incorrectes pour chaque élève et chaque niveau, ainsi que le temps de réponse moyen.
- 3 Compte à rebours indiquant le temps restant pour répondre aux questions.
- 4 Bouton de **pause**. Cliquez dessus pour suspendre une session ou reprendre une session interrompue.
- 5 Bouton d'arrêt.
- 6 Liste déroulante permettant de modifier la vue.
- 7 Coller les résultats actuels dans le paperboard.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Toutes les réponses s'affichent dans la fenêtre Résultats d'évaluation auto-rythmée dès leur réception. Si vous utilisez un tableau blanc interactif, vous pouvez afficher la fenêtre ou la faire glisser hors de la vue des élèves.

 **Ne fermez pas cette fenêtre à moins que vous ne souhaitiez interrompre la session de vote.**

Lors de la session de vote, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- Suspendre un vote.
- Arrêter un vote de manière définitive.
- Modifier la vue de la fenêtre Résultats d'évaluation auto-rythmée.
- Coller les résultats actuels dans le paperboard.
- Afficher de plus amples informations à propos d'un élève ou d'une question en particulier
- Lorsque le délai est expiré, la session est terminée :
- Les boutons de **pause** et d'**arrêt** de la fenêtre Résultats d'évaluation auto-rythmée sont désactivés.
- Tous les boîtiers ActivExpression participantes affichent l'écran d'ouverture avec le logo Promethean.

Évaluation des résultats

Outre l'évaluation dynamique des réponses au cours de la session de vote, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- Récupération des résultats à la fin d'une session ;
- Affichage des résultats dans des formats différents ;
- Collage d'un ou de plusieurs graphiques dans la page de paperboard actuelle ;
- Exportation des résultats dans une feuille de calcul Excel pour analyse supplémentaire (ordinateurs fonctionnant sous Windows).



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





À la fin d'une session, la fenêtre Résultats d'évaluation auto-rythmée reste ouverte ; vous pouvez ainsi modifier la vue ou le format des résultats.

Vous pouvez rouvrir la fenêtre Résultats d'évaluation auto-rythmée à tout moment. Il suffit pour cela de double-cliquer sur les résultats dans le navigateur de résultats du navigateur de votes.

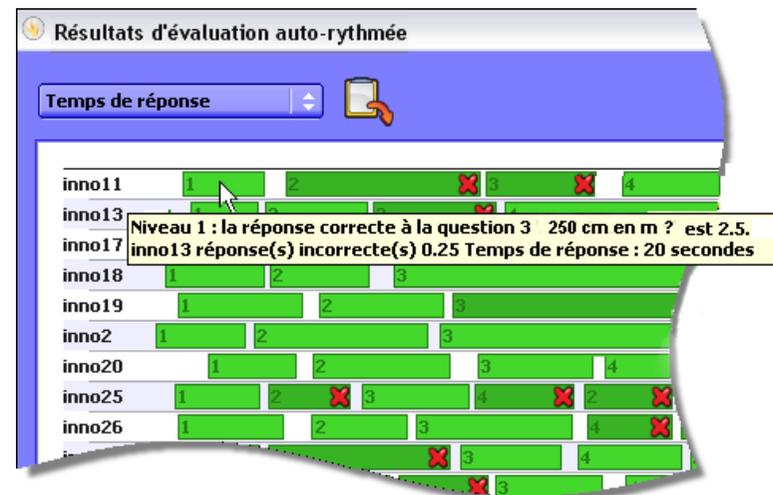


Les rubriques suivantes illustrent quelques méthodes d'affichage des résultats pendant ou après une session de vote.

Temps de réponse

Pour afficher plus d'informations sur la réponse d'un élève à une question, placez le curseur sur la réponse. La fenêtre contextuelle qui s'affiche contient les informations suivantes :

- le niveau et le numéro de la question ;
- le texte de la question ;
- l'exactitude de la réponse ;
- la réponse de l'élève ;
- le temps de réponse.





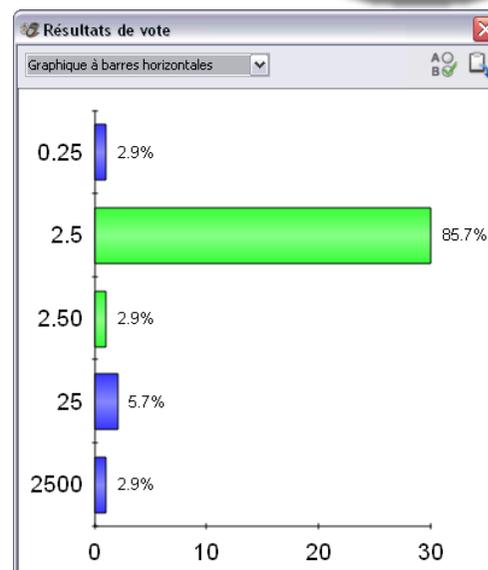
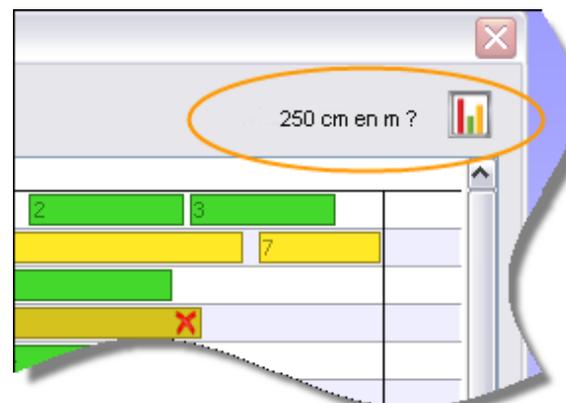
Pour afficher des statistiques sur la réponse du groupe à une question spécifique :

1. Cliquez sur la réponse d'un élève. Deux événements se produisent :
 - Le texte de la question s'affiche.
 - Le bouton **Afficher les résultats des questions**  est activé.
2. Cliquez sur **Afficher les résultats des questions** . La fenêtre Résultats de vote s'ouvre. Par défaut, elle affiche un graphique à barres où :
 - les réponses sont reportées le long de l'axe Y ;
 - le nombre de participants est reporté le long de l'axe X ;
 - le pourcentage du nombre total des réponses reçues s'affiche sous forme d'une barre horizontale pour chaque réponse.

Ce bouton  permet de coller les résultats dans le paperboard.
Si vous avez spécifié des réponses correctes dans votre ensemble de questions, cliquez sur Identifiez les réponses correctes .

 Les statistiques peuvent inclure ou exclure les boîtiers qui n'ont pas répondu à une question.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Référence > Configuration > Système de réponse pour les apprenants](#)



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean



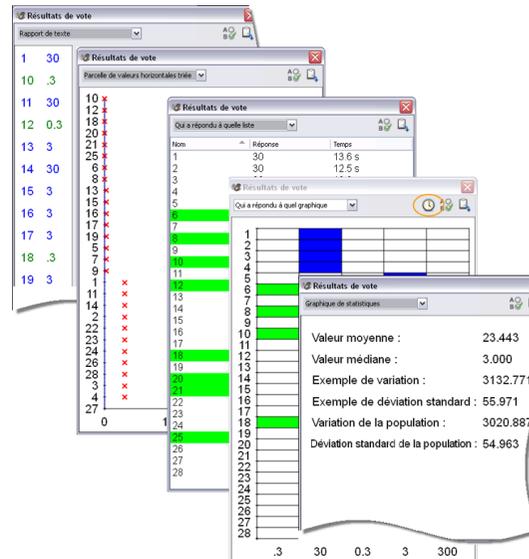


Vous pouvez également afficher ces informations dans différents formats :

- Rapport textuel ;
- Report horizontal de valeurs triées ;
- Liste "Qui a répondu quoi" ;
- Graphique "Qui a répondu quoi " (Cliquez sur le bouton **Afficher les temps de réponse du vote** pour afficher les temps de réponse.) ;
- Graphique de statistiques.



Ces rapports sont également disponibles dans la fenêtre Résumés des niveaux.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Résumés des niveaux

Ce rapport affiche les informations suivantes sur les élèves :

- le nombre de questions auxquelles ils ont répondu correctement à chaque niveau ;
- le nombre de questions auxquelles ils ont répondu incorrectement à chaque niveau ;
- le temps de réponse moyen à chaque niveau.
-

Pour afficher le détail des réponses d'un élève spécifique à un ensemble de questions pour un niveau donné, placez le curseur sur une cellule de la fenêtre Résumés des niveaux. En fonction de la colonne que vous avez choisie, une fenêtre contextuelle affiche les détails suivants en partie ou en totalité :

- le numéro de la question ;
- le texte de la question ;
- l'exactitude ou l'inexactitude de la réponse et la durée de la réponse ;
- la réponse.

	Niveau 1			Niveau 2			Niveau 3		
	✓	✗	🕒	✓	✗	🕒	✓	✗	🕒
inno11	4	3	0:37	0	0	0:00	0	0	0:00
inno13	4	1	0:19	2	1	0:26	0	0	0:00
inno17	4	0	0:24	0	0	0:00	0	0	0:00
inno18	4	0	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
inno19	4	2	0:00	0	0	0:00	0	0	0:00
inno2	4	0	0:25	0	1	0:38	0	0	0:00
inno20	4	0	0:16	1	0	0:18	0	0	0:00
							0	0	0:00





Questions rapides et ExpressPoll

Vous pouvez poser à tout moment une question à vos élèves pendant le cours et cliquer sur **ExpressPoll** . La roue magique de vote s'affiche.

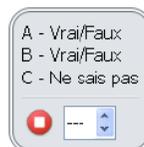
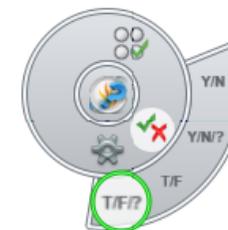
Utilisez-la plusieurs fois et vous comprendrez pourquoi elle s'appelle ainsi. La roue magique est conçue pour vous aider à communiquer clairement votre question, de sorte que les élèves comprennent rapidement comment y répondre.

Fonctionnement

1. Passez le stylo sur la roue et surlignez un style de question.
2. Déplacez le stylo en arc de cercle vers l'extérieur pour afficher les options correspondant au type de question sélectionné.
3. Cliquez pour sélectionner l'une des options.



L'image de droite représente la roue magique de vote pour les boîtiers ActiVote. Le style de question mis en surbrillance est 'Vrai/Faux'. Ce type de question correspond à quatre options de réponse. L'option sélectionnée permet de répondre à l'aide de 'Vrai', 'Faux' ou 'Ne sais pas'.



Les réponses possibles sont affichées dans la fenêtre récapitulative du vote.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Vous pouvez à présent définir un délai en regard du bouton **Arrêter le vote**, en saisissant une durée ou en utilisant les flèches. Si un délai **ExpressPoll** est déjà défini pour votre profil, le décompte commence dès l'affichage de la fenêtre récapitulative. Si vous utilisez un délai, un bouton **Mettre le vote en pause** est également disponible pour renforcer votre contrôle du vote.

Pour plus d'informations sur la création et la personnalisation des profils, reportez-vous à la rubrique [En savoir plus sur ActivInspire > Utilisation optimale des profils](#).

Options de personnalisation

Vous pouvez personnaliser le comportement et l'emplacement de tous les navigateurs, palettes d'outils et barres de menu d'ActivInspire.

Il est possible d'épingler et de faire glisser et déposer l'intégralité de ces éléments. Certains peuvent "flotter", être agrandis et réduits ou encore être ancrés.

Menus et menus contextuels

Outils

- Cette rubrique fournit une description détaillée de tous les outils disponibles dans ActivInspire. Vous y trouverez la description des fonctions de ces outils, ainsi qu'une explication sur la manière de les utiliser, de les personnaliser le cas échéant et de rétablir les paramètres par défaut.

Calculatrice



Quoi ?	Effectuer des calculs mathématiques au tableau.
Où ?	<ul style="list-style-type: none">• Outils > Outils mathématiques > Calculatrice• Outils de bureau



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Comment ?

Cliquez ou tapez sur les touches de la calculatrice pour effectuer des calculs.

Que puis-je personnaliser ?

Choix de la calculatrice :

- Calculatrice fournie avec ActivInspire (par défaut)
- Calculatrice du système d'exploitation
- Autre calculatrice installée sur votre ordinateur

Où puis-je le personnaliser ?

Modifier les profils > Configuration > Outils

Caméra



Quoi ?

Capture d'écran : il peut s'agir d'une image sur un site Web ou un paperboard, par exemple.

Où ?

- Outils > Caméra
- Outils de bureau

Comment ?

Choisissez le type de capture d'écran dans le menu déroulant , puis sélectionnez la destination de votre capture d'écran dans la zone 'Capture d'écran de caméra'.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





	Capture d'écran partielle	Une zone mise en surbrillance s'affiche. Cliquez à l'intérieur de la zone et faites-la glisser pour la déplacer. Modifiez ses dimensions à l'aide des poignées. Pour un ajustement plus précis, utilisez les commandes de position dans la zone 'Capture d'écran de caméra'.
	Capture d'écran point à point	Cliquez et faites glisser pour tracer des lignes droites permettant de délimiter un contour mis en surbrillance sur l'écran grisé. La zone de capture ne peut être ni déplacée ni modifiée. En cas d'erreur, fermez simplement la zone de capture d'écran de caméra et réessayez. La caméra est activée lorsque le contour est défini.
	Capture à main levée	Cliquez et faites glisser pour tracer à main levée afin de délimiter un contour mis en surbrillance sur l'écran grisé. La zone de capture ne peut être ni déplacée ni modifiée. En cas d'erreur, fermez simplement la zone de capture d'écran de caméra et réessayez.
	Capture de fenêtre	Permet d'effectuer une capture des boîtes de dialogue ou de la fenêtre ActivInspire.
	Capture plein écran	Permet d'effectuer une capture de l'intégralité de l'écran.
	<u>Choisissez la destination :</u>	





	Page actuelle	
	Nouvelle page	Nouvelle page insérée après la page actuelle.
	Presse-papiers	
	Mes ressources ;	Mes ressources ou Ressources partagées.
	Ressources partagées	

Horloge

Quoi ?	Horloge de la classe, activités chronométrées et concours.
Où ?	<ul style="list-style-type: none">• Outils > Plus d'outils > Horloge• Outils de bureau
Comment ?	Définissez l'affichage, choisissez le compte à rebours ou la minuterie :



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Que puis-je personnaliser ?



Affiche l'horloge analogique



Affiche l'horloge numérique



Affiche à la fois une horloge analogique et une horloge numérique.



Bouton de permutation. Interrompt ou redémarre l'horloge.



Ouvre la boîte de dialogue Compteur d'horloge.

Utilisez cette option pour définir les éléments suivants :

- Intervalle de compte à rebours/minuterie
- Répétition de compte à rebours/ minuterie
- Réinitialiser
- Émettre un son lorsque le délai est expiré
- Effectuer une action lorsque le délai est expiré

Où puis-je le personnaliser ?

- Boîte de dialogue Horloge
- Modifier les profils > Configuration > Outil Horloge



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Compas



Quoi ?

Trace des cercles et des arcs de toute taille, couleur ou épaisseur de ligne avec le **stylo** , le **marqueur**  ou la **gomme** .

Où ?

Outils > Outils mathématiques > Compas

Comment ?

Faites glisser le compas vers la zone de la page dans laquelle vous souhaitez dessiner un cercle ou un arc, ajustez le rayon selon vos besoins, sélectionnez les outils Stylo ou Marqueur, ajustez l'épaisseur de ligne et la couleur si nécessaire et déplacez le bras du stylo jusqu'à obtenir la forme désirée. Cliquez ensuite sur la croix entre les deux bras du compas pour supprimer l'outil ou faites-le glisser dans la corbeille de paperboard.

Connecteur



Quoi ?

Trace des connections entre les objets, par exemple, lors de la création de cartes conceptuelles. La ligne de connexion s'adapte automatiquement lorsque l'un des objets connectés est déplacé.

Où ?

- Outils > Connecteur
- Palette d'outils principale
- Palette d'outils double



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Comment ?

Cliquez et faites glisser le curseur pour créer des liens entre les objets.

Annotation de bureau



Quoi ?

Inscription d'annotations sur le bureau actif de votre ordinateur à l'aide du stylo  ou du marqueur 
Interaction avec d'autres applications sur votre bureau avec l'outil de sélection .

Où ?

Outils > Annotation de bureau

Comment ?

L'image de votre bureau d'ordinateur devient le fond de votre page de paperboard. La palette d'outils principale reste ouverte, de façon à pouvoir sélectionner des outils et enregistrer ou supprimer le paperboard de bureau.

Vous pouvez parcourir l'ordinateur, lancer des applications et utiliser les outils d'ActivInspire pour créer et manipuler les annotations et d'autres objets. Les objets que vous créez dans votre paperboard sont simplement superposés au bureau et disparaîtront de votre bureau une fois le paperboard de bureau fermé.



Si vous enregistrez le paperboard, le fichier ne contiendra pas l'image de votre bureau.

Utilisateur double



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Quoi ?	Mode de coopération avec deux ActivPen sur votre ActivBoard version 3 ou sur un ActivBoard version 2 mis à niveau.
Où ?	Outils > Utilisateur double
Comment ?	Démarrez le mode Utilisateur double. Deux élèves peuvent ensuite écrire et travailler simultanément au tableau, en utilisant le stylo de l'élève et le stylo de l'enseignant.
 En savoir plus...	Utilisation du mode Utilisateur double

des dés

Quoi ?	Faites rouler jusqu'à cinq dés.
Où ?	<ul style="list-style-type: none">• Outils > Outils mathématiques > Jet des dés• Outils de bureau
Comment ?	Sélectionnez le nombre des dés, la vitesse de jet des dés et indiquez si le résultat doit être affiché dans le paperboard.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Que puis-je personnaliser ?

Nombre de dés

1 - 5

Vitesse

3 à 11 secondes

Jet

Cliquez pour jeter les dés.

**Restituer dans le
paperboard**

Cliquez pour afficher le résultat dans le paperboard.

Où puis-je le personnaliser ?

- Boîte de dialogue 'Jet des dés'
- Modifier les profils > Configuration > Outils

Gomme



Quoi ?

Effacez définitivement ou scindez les annotations effectuées à l'aide du stylo, du marqueur ou de l'encre magique.

Où ?

- Outils > Gomme
- Palette d'outils principale
- Palette d'outils double



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Comment ?

Sélectionnez la largeur de l'outil, puis effacez doucement l'annotation.

Que puis-je personnaliser ?

Largeur

Augmentez ou réduisez la largeur de la gomme à l'aide du curseur.

Où puis-je le personnaliser ?

Palette d'outils principale

ExpressPoll



Quoi ?

Posez une question rapide à vos élèves et affichez les résultats de vote instantanément.

Où ?

- Outils > ExpressPoll
- Palette d'outils principale
- Outils de bureau

Comment ?

Sélectionnez un style et des options pour la question depuis la roue magique de vote.

Que puis-je personnaliser ?

Délai de réponse

Spécifie le temps accordé pour répondre à une question.

Appliquer un délai aux questions préparées

Bouton de permutation.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Ajouter une question au paperboard ouvert

Bouton de permutation.

Où puis-je le personnaliser ?

Configuration > Système de réponse pour les apprenants

de peinture



Quoi ?

Remplissage :

- Remplissage de formes avec une couleur unique ou un dégradé de couleurs (pouvant être défini dans le navigateur de propriétés)
- Remplissage des intersections de formes avec différentes couleurs
- Remplissage de pages

Modification de la couleur des contours des objets.

Où ?

- Palette d'outils principale
- Outils > Pot de peinture
- Palette d'outils double

Comment ?

Sélectionnez l'outil Pot de peinture. Changez la couleur si besoin est, puis cliquez sur l'objet, la page ou le contour.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Où puis-je le personnaliser ?

Dans les propriétés de remplissage du navigateur de propriétés

Corbeille du paperboard



Quoi ?

Faites glisser des éléments (par exemple des objets et des outils mathématiques) vers la corbeille du paperboard lorsque vous avez fini de les utiliser.

Où ?

Accédez au menu Aperçu pour afficher ou masquer la corbeille de paperboard .

Comment ?

Faites glisser des éléments vers la corbeille et déposez-les pour les supprimer lorsque la flèche rouge apparaît.

Créateur de grille



Quoi ?

Conception de vos propres grilles ou adaptation de celles contenues dans la bibliothèque de ressources.

Où ?

Menu contextuel du navigateur de page

Comment ?

Le créateur de grille vous offre plusieurs options. Il vous permet entre autres de sélectionner les couleurs des grilles et les styles des lignes, de superposer plusieurs niveaux de grille, d'afficher ou de masquer une grille, d'activer ou de désactiver l'accrochage afin d'obtenir ou non un alignement automatique des objets sur la grille, d'afficher la grille au-dessus ou en dessous des objets, de définir les origines X et Y et la direction ainsi que les pas X et Y.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Où puis-je le personnaliser ?

Boîte de dialogue Créateur de grille

Reconnaissance d'écriture



Quoi ?

Inscription d'un texte à main levée sur le tableau et conversion en texte à l'écran par ActivInspire. L'outil Reconnaissance d'écriture, en plus de reconnaître l'écriture et les formes dans ActivInspire, peut également effectuer une reconnaissance de l'écriture dans d'autres applications, telles que Microsoft Word[®].

Où ?

- Outils > Reconnaissance d'écriture
- Palette d'outils double

Comment ?

- Activez la reconnaissance d'écriture lorsque vous inscrivez du texte :
Écrivez lentement et clairement. Si ActivInspire interprète le texte écrit correctement, continuez à écrire. Dans le cas contraire, sélectionnez l'orthographe correcte dans la liste déroulante.
- Utilisez la fonction a posteriori :
À l'aide de l'outil Sélecteur, sélectionnez les annotations à convertir en texte à l'écran, puis sélectionnez **Convertir en texte** dans le menu d'édition d'objet.

Que puis-je personnaliser ?

Dans la palette d'outils principale :



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





	Épaisseur du stylo	Valeur par défaut = ligne fine Pour obtenir une ligne plus épaisse, modifiez l'épaisseur du stylo à l'aide du curseur ou sélectionnez une épaisseur prédéfinie.
	Couleur	Valeur par défaut = Noir Modifiez la couleur en sélectionnant une autre dans la palette de couleurs.
	Dans la section Saisie utilisateur de Configuration :	
	Délai de reconnaissance	Valeur par défaut = 5 Intervalle de temps en secondes avant qu'ActivInspire ne démarre la conversion de vos inscriptions en texte à l'écran. Déplacez le curseur pour modifier le délai dans une plage comprise entre 0 et 5 secondes.
	Langue de reconnaissance d'écriture	Valeur par défaut = langue utilisée par votre système d'exploitation. Langue dans laquelle vous écrivez au tableau. Sélectionnez l'une des langues suivantes : Danois, Allemand, Grec, Anglais (Canada), Anglais (États-Unis), Espagnol, Espagnol (Mexique), Finnois, Français, Français (Canada), Italien, Japonais, Coréen, Néerlandais, Norvégien, Portugais, Portugais (Brésil), Russe, Suédois, Chinois (RPC), Chinois (Taiwan).
Où puis-je le personnaliser ?	<ul style="list-style-type: none">• Palette d'outils principale• Configuration > Saisie utilisateur	





Marqueur

Quoi ?	Mise en valeur de zones du paperboard à l'aide d'une couleur translucide.
Où ?	<ul style="list-style-type: none">• Outils > Marqueur• Palette d'outils principale (ActivInspire Studio)• Barre de stylo (ActivInspire Primary)• Palette d'outils double• Barre de stylo double (ActivInspire Primary)
Comment ?	Faites glisser le curseur pour sélectionner la zone à mettre en surbrillance.
Où puis-je le personnaliser ?	Sélectionnez la couleur et l'épaisseur dans la palette d'outils principale (ActivInspire Studio) ou dans la barre Stylo (ActivInspire Primary).

Encre magique

Quoi ?	Permet de rendre invisible un objet (ou une partie d'objet) se trouvant sur la couche supérieure, afin de faire apparaître les objets se trouvant sur les couches inférieures.
--------	--



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Où ?

Outils > Encre magique

Comment ?

L'encre magique agit comme un stylo permettant de tracer une annotation transparente sur la couche supérieure, révélant les objets de la couche inférieure.

Page précédente et Page suivante

Quoi ?

Affichage de la page précédente ou de la page suivante d'un paperboard.

Où ?

- Aperçu > Page suivante
- Aperçu > Page précédente
- Palette d'outils principale

Comment ?

Cliquez sur cette icône pour avancer ou reculer d'une page à la fois dans le paperboard.

L'actionnement de **Page suivante** à partir de la dernière page d'un paperboard provoque l'insertion d'une page vierge.

Clavier à l'écran

Quoi ?

Ajout au paperboard de texte saisi à partir du tableau.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Où ?	<ul style="list-style-type: none">• Outils > Plus d'outils > Clavier à l'écran• Outils de bureau
Raccourci ?	Ctrl+K (Windows ™ et Linux ™) Cmd+K (Mac ®)
Comment ?	Tapez sur les touches à l'écran pour saisir un texte.
Que puis-je personnaliser ?	Modifiez la mise en forme ainsi que la couleur et la police du texte en utilisant la barre d'outils Format.
Où puis-je le personnaliser ?	Le clavier peut être affiché en mode standard ou avancé. Il est également possible d'en choisir le nombre de touches.

Zoom de page



Quoi ?	Agrandissement et réduction de la page active.
Où ?	Aperçu > Zoom de page
Comment ?	Cliquez sur la page à l'aide du bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé pour effectuer un zoom avant. Pour effectuer un zoom arrière, procédez de même à l'aide du bouton droit.





Activez le zoom de page si ce n'est déjà fait, puis cliquez et déplacez pour effectuer un panoramique sur la page.

Stylo

Quoi ?

Traçage et inscription d'annotations sur le tableau.

Où ?

- Outils > Stylo
- Palette d'outils principale
- Palette d'outils double

Comment ?

Dessinez ou écrivez lentement et de façon continue pour éviter de multiplier les annotations courtes.

Rapporteur

Quoi ?

Traçage d'arcs, de segments et de cercles et mesure d'angles.

Où ?

Outils > Outils mathématiques > Rapporteur



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Comment ?

Positionnez le rapporteur, redimensionnez-le, sélectionnez le type de rapporteur que vous souhaitez utiliser et le type d'arc à tracer. Sélectionnez ensuite le stylo et modifiez-en la couleur ou la largeur si nécessaire, alignez le curseur avec le bord du rapporteur et commencez à tracer.

Fermez le rapporteur à partir du menu contextuel ou faites-le glisser vers la corbeille de paperboard.

Que puis-je personnaliser ?

Rapporteur complet

Affiche un rapporteur circulaire (360 degrés).

Demi-rapporteur

Affiche un rapporteur de 180 degrés.

Arc

Permet de tracer un arc ouvert.

Arc fermé

Permet de tracer un arc fermé.

Arc plein

Permet de tracer un arc plein.

Afficher l'angle

Affiche l'angle de l'inclinaison.

Où puis-je le personnaliser ?

Dans le menu contextuel du rapporteur.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Rideau



Quoi ?	Affichage de certaines parties de la page de paperboard.
Où ?	Outils > Rideau
Comment ?	Le Rideau est un bouton de permutation. Pour révéler des objets masqués, cliquez sur le rideau et faites-le glisser à partir du haut, du bas, de la droite ou de la gauche.
Que puis-je personnaliser ?	La couleur du rideau. La vitesse d'animation (de 1 à 20 secondes) : pour l'utilisation avec ActivRemote.
Où puis-je le personnaliser ?	Modifier les profils > Effets > outil Rideau

Règle



Quoi ?	Traçage et mesure de lignes sur le tableau.
Où ?	Outils > Outils mathématiques > Règle



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Comment ?

Allongez ou raccourcissez la règle par les bouts, positionnez-la sur la page là où vous souhaitez tracer ou mesurer et sélectionnez l'unité de mesure de la règle.

Utilisez le stylo ou le marqueur pour tracer des lignes.

Que puis-je personnaliser ?

La longueur de la règle.

Sélectionnez les boîtiers de mesure pour les bords supérieur et inférieur.

Où puis-je le personnaliser ?

Dans le menu contextuel de la règle.

Enregistreur d'écran

Quoi ?

Enregistrement des actions sur un paperboard, un paperboard de bureau, le bureau ou toute autre application au format de fichier .avi , puis lecture sous forme d'animation.

Où ?

- Outils > Plus d'outils > Enregistreur d'écran
- Outils de bureau

Comment ?

Cliquez sur le bouton rouge **Enregistrer** et saisissez un nom de fichier. Vous pouvez également sélectionner le format vidéo et les paramètres de compression audio avant de débiter l'enregistrement. Cliquez sur le bouton noir **Arrêter** pour terminer l'enregistrement.

Que puis-je personnaliser ?

Dans le menu Enregistreur d'écran :



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean



**La compression vidéo.**

Pour économiser de l'espace disque, choisissez l'un des compresseurs vidéo pris en charge de votre ordinateur.

Le format audio.

Sélectionnez le format mono ou stéréo, ainsi que la qualité de l'enregistrement. Plus le nombre de kilobits par seconde est élevé, plus la qualité du son et la taille du fichier sont grandes.

Dans la section Enregistrements de Configuration :

Taux de capture d'images

Valeur par défaut = 5

Nombre d'images à capturer par seconde (1 à 10). Plus le nombre d'images est élevé, plus la qualité du son et la taille du fichier sont grandes.

Enregistrer l'audio

Valeur par défaut. Enregistre du son et des vidéos, pour autant que vous disposiez de l'équipement audio approprié.

Enregistre uniquement de la vidéo.

Capture rapide

Optimise l'enregistrement d'activités contenant un grand nombre de mouvements du curseur sur de grandes zones statiques. Par exemple, lors de la démonstration d'utilisation d'un logiciel.

Valeur par défaut.

Capturer avec le pointeur de la souris

Valeur par défaut. Enregistre les mouvements de curseur dans un fichier vidéo.

N'enregistre pas les mouvements du curseur.





	Capturer les fenêtres en couches	<input checked="" type="checkbox"/> Les fenêtres en couches sont utilisées par les applications pour créer des fenêtres translucides. Par exemple, l'image translucide qui apparaît lorsque vous faites glisser une icône vers le bureau. Optimise l'enregistrement d'applications utilisant les fenêtres en couches.  Il est possible que le curseur clignote lors de l'enregistrement, mais cet effet n'apparaîtra pas dans la vidéo. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut.
	Désactiver l'accélération matérielle pendant l'enregistrement	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut. <input type="checkbox"/> L'accélération matérielle est conçue pour améliorer les performances des graphiques 3D de votre ordinateur, mais cette fonction peut affecter les performances de l'enregistreur d'écran. Sélectionnez cette option pour désactiver l'accélération matérielle au début de l'enregistrement et la réactiver une fois l'enregistrement terminé.
	Masquer la boîte à outils de l'enregistreur d'écran pendant l'enregistrement	<input checked="" type="checkbox"/> Masque la palette d'outils de l'enregistreur d'écran au début de chaque nouvel enregistrement.  Une fois la palette d'outils masquée, arrêtez l'enregistrement en cliquant sur l'icône Enregistreur d'écran. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut. L'enregistreur d'écran s'affiche pendant l'enregistrement pour que vous puissiez l'arrêter, l'interrompre ou le redémarrer.
Où puis-je le personnaliser ?	<ul style="list-style-type: none">• Menu Enregistreur d'écran	





- Modifier les profils > Configuration > Enregistrements

Sélecteur

Quoi ?	Sélection et manipulation d'un ou plusieurs éléments sur un paperboard.
Où ?	Outils > Sélectionner Palette d'outils principale
Raccourci ?	Echap (toutes les plate-formes)
Comment ?	Sélectionnez l'outil, puis cliquez sur l'élément ou faites glisser le curseur sur un ou plusieurs éléments pour les sélectionner en tant que groupe.

Forme

Quoi ?	L'outil Formes donne accès à la palette d'outils correspondante, laquelle contient une gamme d'objets de forme et de ligne prédéfinis pouvant être ajoutés à la page du paperboard.
Où ?	<ul style="list-style-type: none">• Palette d'outils principale• Menu principal > Insérer > Formes





Raccourci ?	CTRL+Maj+S (Windows [™] et Linux [™])	
Comment ?	Cliquez sur l'outil Formes pour en afficher la palette d'outils : Dans cette palette, cliquez sur la forme (ou la ligne) que vous souhaitez ajouter à la page. Placez le curseur à l'endroit de la page auquel vous souhaitez dessiner la forme, puis cliquez et faites glisser le curseur pour définir les dimensions du nouvel objet de forme que vous allez ajouter à la page.	
Que puis-je personnaliser ?	Contour	Sélectionnez la couleur du contour dans la palette de couleurs ou modifiez-la ainsi que d'autres propriétés dans la section 'Contour' du navigateur d'objet.
	Pot de peinture	Sélectionnez la couleur de remplissage dans la palette d'outils Formes ou modifiez-la ainsi que d'autres propriétés dans la section 'Remplissage' du navigateur d'objet.
Où puis-je le personnaliser ?	<ul style="list-style-type: none">• Palette d'outils principale• Navigateur de propriétés > section Remplissage	

Reconnaissance de forme



Quoi ?	Création de dessins au tableau et conversion en formes par ActivInspire.
Où ?	Outils > Reconnaissance de forme Palette d'outils double



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Comment ?

Dessinez lentement et clairement. Quoiqu'elle s'applique à toute forme, cette fonctionnalité est utilisée en particulier avec les triangles, carrés et cercles.

Que puis-je personnaliser ?

Dans la palette d'outils principale :

Épaisseur du stylo

Valeur par défaut = ligne fine

Pour obtenir une ligne plus épaisse, modifiez l'épaisseur du stylo à l'aide du curseur ou sélectionnez une épaisseur prédéfinie.

Couleur

Valeur par défaut = Noir

Modifiez la couleur en sélectionnant une autre dans la palette de couleurs.

Dans la section 'Saisie utilisateur' de Configuration :

Délai de reconnaissance

Valeur par défaut = 5

Intervalle de temps en secondes avant qu'ActivInspire ne démarre la conversion du dessin en forme.

Déplacez le curseur pour modifier le délai dans une plage comprise entre 0 et 5 secondes.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





	Remplir les formes reconnues	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut. Le remplissage des formes reconnues utilise automatiquement soit la couleur du contour (voir ci-dessous Mode Pot de peinture), soit une autre couleur. <input type="checkbox"/> Les formes reconnues sont dessinées dans la couleur du contour mais ne sont pas remplies.
	Mode Pot de peinture	Activé uniquement si Remplir les formes reconnues est sélectionné.
	Autre couleur	Valeur par défaut. Remplit une forme en utilisant une couleur autre que celle du contour.
	Identique au contour	Remplit une forme en utilisant la couleur du contour.
	Autre couleur	<input type="checkbox"/> Cliquez pour sélectionner une couleur de remplissage dans la palette de couleurs.
Où puis-je le personnaliser ?	<ul style="list-style-type: none">• Palette d'outils principale• Configuration > Saisie utilisateur	

Accrocher à la grille



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Quoi ?	Activée, cette fonctionnalité provoque l'alignement automatique des objets déplacés sur la page à la section de grille la plus proche.
Où ?	Page de paperboard > Menu contextuel > Accrocher à la grille
Comment ?	Cette fonction ne s'applique qu'aux pages dont la grille est définie de manière à permettre l'accrochage. Activée, elle provoque l'alignement automatique des objets à la grille une fois leur déplacement achevé. Dans la plupart des cas, l'angle inférieur gauche de l'objet s'aligne à la plus proche intersection de lignes de la grille. Les objets de texte s'accrochent à la grille par la ligne de base du texte.

Enregistreur de son

Quoi ?	Permet d'enregistrer des données audio (texte parlé et/ou musique) dans un fichier en utilisant les fonctionnalités de capture audio de votre ordinateur.
Où ?	<ul style="list-style-type: none">• Menu principal > Outils > Plus d' outils > Enregistreur de son• Outils de bureau
Comment ?	<p>Cliquez sur l'icône rouge Enregistrer de la palette d'outils Enregistreur de son pour lancer la capture audio. Vous pouvez ensuite utiliser les icônes Pause et Stop si besoin est.</p> <p> Pour enregistrer du texte parlé, veillez à connecter un microphone approprié au système. Pour en savoir plus, consultez les fichiers d'aide de votre système d'exploitation.</p>





Que puis-je personnaliser ?	Ajouter au paperboard	Ajoute une icône de son à la page de paperboard à l'issue de l'enregistrement. Pour lire l'enregistrement, cliquez sur cette icône, l'option Activer les actions étant activée.
	Enregistrer sur le disque dur	Lorsque vous cliquez sur l'icône Enregistrer , ActivInspire vous invite à spécifier un nom de fichier et un emplacement pour le fichier audio avant le début de l'enregistrement.
	Les deux	Les deux options ci-dessus.
Où puis-je le personnaliser ?	Configuration > Enregistrements > Enregistrements audio	

Vérification orthographique

Quoi ?	Vous pouvez vérifier l'orthographe du paperboard tout entier ou d'un objet de texte.
Où ?	Outils > Plus d'outils > Vérifier l'orthographe du paperboard Menu d'édition d'objet > Vérifier l'orthographe du texte
Comment ?	À l'instar du vérificateur d'orthographe d'un logiciel de traitement de texte, cet outil vous permet de sélectionner une langue et vous propose des modifications que vous pouvez accepter, rejeter, ignorer et appliquer une seule fois ou à chaque occurrence trouvée dans le paperboard. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur Terminé .



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Où puis-je le personnaliser ?

- Boîte de dialogue ' Vérificateur orthographique '
- Fichier > Configuration > Vérificateur orthographique

Que puis-je personnaliser ?

Vous pouvez sélectionner les types de mots à ignorer et la langue à appliquer.

Spot

Quoi ?

Dépose une couche de masquage sur le paperboard (ou bureau). Cette couche contient une zone pouvant être déplacée et redimensionnée : il s'agit du spot, à travers lequel les éléments sous-jacents peuvent être aperçus.

Le spot sélectionné peut être :

- déplacé en faisant glisser une partie quelconque de la zone masquée ;
- redimensionné en faisant glisser une partie quelconque de son périmètre.

Vous pouvez continuer à interagir avec toutes les zones visibles du paperboard malgré l'affichage du spot.

Où ?

Menu principal > Outils > Spot

Comment ?

Dans le menu déroulant, choisissez le type de spot :



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





	Spot circulaire	Présente un spot circulaire/ovale ou carré/rectangulaire pouvant être déplacé et redimensionné à tout endroit de la couche de masquage recouvrant la page.
	Spot carré	
	Spot circulaire plein	Présente un masque circulaire/ovale ou carré/rectangulaire pouvant être déplacé et redimensionné.
	Spot carré plein	
Que puis-je personnaliser ?	Largeur du contour	Augmenter ou réduire la largeur du contour de la zone de spot. Les valeurs disponibles sont comprises entre 0 et 20 pixels.
	Couleur du contour	Couleur du contour du spot.
	Couleur de fond	Couleur de la zone sans spot en cas d'utilisation du spot.





	Contour translucide	Applique une couleur translucide ou unie au contour du spot.
	Écran translucide	Rendre l'écran de spot (zone sombre recouvrant la fenêtre de paperboard ou de bureau) translucide ou opaque.
Où puis-je le personnaliser ?	Configuration > Effets	

Verrouillage du formateur



Quoi ?	Il s'agit d'un outil d'activation et de désactivation qui, lorsqu'il est activé, permet de bloquer l'exécution de certaines fonctions du programme.
Où ?	Menu principal > Outils > Plus d'outils... > Verrouillage du formateur
Comment ?	<p>Cliquez sur l'outil Verrouillage du formateur et saisissez votre mot de passe (par défaut : 1234). Le verrouillage du formateur est alors activé.</p> <p>Pour désactiver cette fonction, cliquez une deuxième fois sur l'outil Verrouillage du formateur et saisissez de nouveau votre mot de passe.</p>





Texte **T**

Quoi ?	Permet d'ajouter ou de modifier des objets de texte enrichi à vos pages de paperboard.
---------------	--

Où ?	Menu principal > Outils > Texte Palette d'outils principale
-------------	--

Comment ?	<p>Sélectionnez l'outil Texte et cliquez sur la page de paperboard pour ouvrir un nouvel objet de texte, ou cliquez sur un objet de texte existant pour le modifier.</p> <p>En mode d'édition de texte, la barre d'outils de mise en forme s'affiche en haut de l'écran. Elle contient différentes fonctions d'édition de texte, dont la sélection de la police, de la taille, des attributs et des symboles. Pour valider et ajouter à la page le texte de la zone d'édition de texte, cliquez en dehors de la boîte de dialogue ou sélectionnez un autre outil.</p>
------------------	---

Message de téléimprimante



Quoi ?	Permet de créer et d'afficher des messages de texte qui défilent sur l'écran au cours de la présentation. Les messages de téléimprimante peuvent être créés, modifiés, enregistrés en tant que fichier et réutilisés.
---------------	---

Où ?	<ul style="list-style-type: none">• Menu Outils > Plus d'outils > Message de téléimprimante• Outils de bureau
-------------	--



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Comment ?

Lorsque vous sélectionnez cet outil, un nouveau message de téléimprimante par défaut défile à l'écran. La fenêtre d'édition des messages de téléimprimante permet de saisir le texte du message et de modifier ses propriétés. Pour enregistrer et charger vos messages de téléimprimante, utilisez le menu des fichiers de message de téléimprimante.

Que puis-je personnaliser ?

Vous pouvez modifier les propriétés du message de téléimprimante, telles que la couleur et la vitesse.

Où puis-je le personnaliser ?

Fenêtre d'édition des messages de téléimprimante

Annuler et Rétablir

Quoi ?

Ces commandes annulent ou rétablissent la dernière action effectuée, par exemple **Remplir** .

Où ?

- Éditer > Annuler
- Éditer > Rétablir
- Palette d'outils principale

Comment ?

Cliquez autant de fois que nécessaire pour annuler ou rétablir le nombre d'actions voulu.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Origine XY

Quoi ?	Permet de définir le point de rotation d'une page, afin que vous puissiez faire pivoter les objets autour du point d'origine.
Où ?	Outils > Outils mathématiques
Comment ?	Sélectionnez Origine XY , utilisez le sélecteur pour déplacer le point vers l'emplacement désiré, puis cliquez ou tapez. Faites pivoter les objets autour du point à l'aide la poignée de rotation d'objet.

Actions Glisser-déplacer

Le moyen le plus rapide pour associer une action avec un objet consiste à utiliser l'onglet Glisser-déplacer du **navigateur d'action** .

Le tableau suivant répertorie les actions et décrit brièvement leur fonction :

Sélectionner	Active l'outil Sélectionner  .	Outils > Sélectionner
Stylo	Active l'outil Stylo  .	Outils > Stylo
Marqueur	Active l'outil Marqueur  .	Outils > Marqueur
Gomme	Active l'outil Gomme  .	Outils > Gomme



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Texte	Active l'outil Texte  .	Outils > Texte
Formes	Active l'outil Forme  .	Outils > Forme
Pot de peinture	Active l'outil Pot de peinture  .	Outils > Pot de peinture
Navigateur de notes	Ouvre le Navigateur de notes  .	Navigateurs d'ActivInspire > Navigateur de notes (Studio) Navigateurs d'ActivInspire > Navigateur de notes (Primary)
Page suivante	Permet d'accéder à la page de paperboard suivante/précédente.	
Page précédente		
Première page	Permet d'accéder à la première/dernière page de paperboard.	
Dernière page		
Rideau	Active l'outil Rideau  .	Outils > Rideau
Rétablir la page	Permet de rétablir l'état de la page tel qu'il était lors du dernier enregistrement.	





Règle	Active la règle  .	Outils > Règle
Rapporteur	Active le rapporteur  .	Outils > Rapporteur
Compas	Active le compas  .	Outils > Compas
ExpressPoll	Démarre la roue magique de vote. Vous pouvez l'utiliser comme raccourci à la place du bouton ExpressPoll, en l'absence de la palette d'outils principale, par exemple.	Outils > ExpressPoll Utilisation des boîtiers d'évaluation pour les apprenants > Questions rapides et ExpressPoll
Commencer le vote de paperboard	Démarre une session de vote, à la condition toutefois que la page en cours d'utilisation contienne une question.	Questions préparées : utilisation de l'Assistant de question
Accrocher à la grille	Accroche l'objet à la grille, même si la grille est invisible.	Outils > Accrocher à la grille

Actions de commande

Utilisez les actions de commande pour activer un outil, par exemple l'outil **Horloge** , ou pour émettre une commande, par exemple la commande **Fermer le paperboard**, lorsque vous cliquez sur un objet d'action.

Le tableau suivant répertorie les actions et décrit leur fonction :



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Paperboard 1024 x 768	Crée un paperboard sans titre de la taille spécifiée.	Création de votre premier paperboard
Paperboard 1152 x 864		
Paperboard 1280 x 1280		
À propos de	Ouvre la boîte de dialogue À propos d'ActivInspire.	
Navigateur d'action	Ouvre le navigateur d'action.	Visite d'ActivInspire > Navigateur d'action (Studio) Visite d'Activ Inspire > Navigateur d'action (Primary) Utilisation des actions
Capture d'écran partielle	Démarre une capture d'écran de zone.	Référence > Outils > Caméra Utilisation de la caméra
Calculatrice	Active la calculatrice.	Référence > Outils > Calculatrice Utilisation de la calculatrice



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Spot circulaire	Place un spot circulaire sur la page actuelle.	Référence > Outils > Spot Utilisation du spot
Horloge	Active l'horloge.	Référence > Outils > Horloge Utilisation de l'horloge
Fermer le paperboard	Ferme le paperboard actuel.	
Compas	Active le compas.	Utilisation du compas Référence > Outils > Compas
Connecteur	Active l'outil Connecteur.	Référence > Outils > Connecteur
Taille de paperboard personnalisée	Crée un paperboard personnalisé de la taille spécifiée.	
Tableau de bord	Ouvre le tableau de bord.	Tableau de bord
Mode Création	Active le mode Création.	
Jet de dés	Ouvre la boîte de dialogue 'Jet des dés'.	Utilisation du jet de dés Référence > Outils > Jet de dés





Utilisateur double	Lance le mode Utilisateur double et active la palette d'outils double.	Référence > Outils > Mode double Utilisation du mode double
Modifier les profils	Ouvre la boîte de dialogue Modifier les profils.	Référence > Configuration Utilisation optimale des profils
Gomme	Active la gomme.	Référence > Outils > Gomme Suppression d'éléments
Quitter	Quitte ActivInspire et affiche un message vous invitant à enregistrer les modifications éventuelles.	
Pot de peinture	Active l'outil Pot de peinture.	Référence > Outils > Pot de peinture Ajout et manipulation de formes > Remplissage d'une forme
Capture à main levée	Lance une capture d'écran à main levée.	Référence > Outils > Caméra Utilisation de la caméra





Capture plein écran	Lance une capture plein écran.	Référence > Outils > Caméra Utilisation de la caméra
Créateur de grille	Ouvre le créateur de grille.	Création et édition de grilles
Reconnaissance d'écriture	Active la reconnaissance d'écriture.	Référence > Outils > Reconnaissance d'écriture Utilisation de la reconnaissance d'écriture
Aide	Ouvre ce fichier d'aide.	
Masquer la grille	Masque la grille.	
Marqueur	Active l'outil Marqueur.	Référence > Outils > Marqueur Inscription de texte sur un paperboard > Mettre du texte en surbrillance
Encre magique	Active l'encre magique.	Référence > Outils > Encre magique Utilisation de l'encre magique
Nouveau paperboard	Crée un paperboard sans nom.	





Navigateur de notes	Ouvre le navigateur de notes.	Visite d'ActivInspire > Navigateur de notes (Studio) Visite d'ActivInspire > Navigateur de notes (Primary) Création de notes de page
Navigateur d'objet	Ouvre le navigateur d'objet.	Visite d'ActivInspire > Navigateur d'objet (Studio) Visite d'ActivInspire > Navigateur d'objet (Primary)
Clavier virtuel	Affiche le clavier à l'écran.	Référence > Outils > Clavier à l'écran
Ouvrir dans Mes paperboards	Ouvre la boîte de dialogue de sélection de paperboard vous permettant de rechercher et de sélectionner un paperboard.	Premiers pas avec ActivInspire > Ouverture d'un paperboard
Navigateur de page	Permet d'ouvrir le navigateur de page.	Visite d'ActivInspire > Navigateur de page (Studio) Visite d'ActivInspire > Navigateur de page (Primary)





Zoom de page	Active le zoom de page.	Référence > Outils > Zoom de page Affichage d'un paperboard > Zoom avant ou arrière (Studio) Affichage d'un paperboard > Zoom avant ou arrière (Primary)
Stylo	Active le stylo.	Référence > Outils > Stylo Inscription de texte sur un paperboard
Capture d'écran point à point	Lance une capture d'écran point à point.	Référence > Outils > Caméra Utilisation de la caméra
Imprimer...	Ouvre la boîte de dialogue d'impression du paperboard.	Premiers pas avec ActivInspire > Impression d'un paperboard





Navigateur de propriétés	Ouvre le navigateur de propriétés.	Visite d'ActivInspire > Navigateur de propriétés (Studio) Visite d'ActivInspire > Navigateur de propriétés (Primary) Modification des propriétés d'un objet Référence > Propriétés
Rapporteur	Active le rapporteur.	Référence > Outils > Rapporteur Utilisation du rapporteur
Rétablir	Réexécute la commande précédente.	Référence > Outils > Annuler et Rétablir
Navigateur de ressources	Permet d'ouvrir le navigateur de ressources.	Visite d'ActivInspire > Navigateur de ressources (Studio) Visite d'ActivInspire > Navigateur de ressources (Primary) Utilisation des ressources





Rideau	Active le rideau.	Référence > Outils > Rideau Utilisation du rideau
Règle	Active la règle.	Référence > Outils > Règle Utilisation d'une règle
Enregistrer dans Mes paperboards	Ouvre la boîte de dialogue Enregistrer le paperboard sous pour pouvoir enregistrer le paperboard à l'emplacement choisi.	Enregistrement d'un paperboard
Enregistreur d'écran	Active l'enregistreur d'écran.	Référence > Outils > Enregistreur d'écran Utilisation de l'enregistreur d'écran
Paperboard à la taille de l'écran	Crée un paperboard sans titre à la taille de l'écran.	Création de votre premier paperboard
Recherche dans les ressources de Promethean Planet	Ouvre le site Web Promethean Planet dans votre navigateur Internet.	
Sélectionner	Active l'outil de sélection.	Référence > Outils > Sélectionner
Formes	Active l'outil Forme.	Référence > Outils > Formes Ajout et manipulation de formes



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Reconnaissance de forme	Active la reconnaissance de forme.	Référence > Outils > Reconnaissance de forme Référence > Configuration > Reconnaissance de forme Utilisation de la reconnaissance de forme
Accrocher à la grille	Accroche les objets déplacés à la grille, que la grille soit visible ou non.	Référence > Outils > Accrocher à la grille
Spot circulaire plein	Active le spot de votre choix.	Référence > Outils > Spot Utilisation du spot
Spot carré plein		
Contrôleur de son	Ouvre le contrôleur de son.	
Enregistreur de sons	Ouvre la boîte de dialogue de l'enregistreur de son.	Référence > Outils > Enregistreur de son Utilisation de l'enregistreur de son
Vérifier l'orthographe du paperboard	Active le vérificateur orthographique.	Référence > Outils > Vérificateur orthographique Ajout et mise en forme de texte > Vérification orthographique





Spot carré	Active le spot carré.	Référence > Outils > Spot Utilisation du spot
Verrouillage du formateur	Ouvre la boîte de dialogue de saisie du mot de passe de verrouillage du formateur.	Référence > Outils > Verrouillage du formateur Utilisation du verrouillage du formateur
Texte	Active l'outil Texte  .	Référence > Outils > Texte Ajout et mise en forme de texte
Téléimprimante	Ouvre la boîte de dialogue Message de téléimprimante.	Référence > Outils > Message de téléimprimante
Date et heure	Applique une date et une heure à la page de paperboard actuelle.	
Déroulement des palettes d'outils	Réduit la palette d'outils principale.	
Annuler	Annule la commande ou l'action précédente.	Référence > Outils > Annuler et Rétablir





Navigateur de votes	Ouvre le navigateur de votes.	Visite d'ActivInspire > Navigateur de votes (Studio) Visite d'ActivInspire > Navigateur de votes (Primary) Utilisation des boîtiers d'évaluation pour les apprenants
Navigateur Web	Ouvre votre navigateur Web.	
Capture de fenêtre	Place la caméra en mode Capture de fenêtre. Vous pouvez ainsi choisir de capturer l'une des fenêtres actuellement visibles.	Référence > Outils > Caméra Utilisation de la caméra
Origine XY	Active l'outil Origine XY, l'origine XY correspondant au point autour duquel tous les objets sélectionnés vont pivoter.	Référence > Outils > Origine XY

Actions de page

Les actions de page permettent de parcourir rapidement un paperboard, d'insérer une page ou de la supprimer, ou encore d'en modifier le fond.

Le tableau suivant répertorie les actions et décrit leur fonction :



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Autre page	Affiche la page dont vous avez spécifié le numéro dans les propriétés des actions, dans le navigateur d'action.
Effacer la page	Efface la page et l'objet d'action associé.
Copier la page	Copie la page en cours d'utilisation (y compris l'objet d'action) dans la mémoire tampon de collage, afin de vous permettre de la coller sur une nouvelle page.
Couper la page	Coupe la page de paperboard ouverte.
Dupliquer la page suivante	Insère un double de la page actuelle avant ou après la page actuelle.
Dupliquer la page précédente	
Dupliquer la dernière page du paperboard	Insère un double de la page actuelle à la fin du paperboard.
Première page	Affiche la première page du paperboard.
Dernière page	Affiche la dernière page du paperboard.
Nouvelle page après la page actuelle	Insère une page blanche avant ou après la page actuelle.
Nouvelle page avant la page actuelle	





Page suivante	Affiche la page suivante.
Historique de page précédente	Le numéro de chaque page affichée dans le paperboard est ajouté à un historique de page interne. Utilisez l'action 'Historique de page précédente' pour reculer dans l'historique de page. Si vous avez consulté plusieurs pages et que chaque page contient l'objet d'action 'Historique de page précédente', vous pouvez cliquer sur cet objet pour reculer dans l'historique.
Historique de page suivante	Utilisez cette action pour avancer dans l'historique de page. Cette action ne fonctionne que si vous avez utilisé au moins une action 'Historique de page précédente' sur au moins une page.
Page précédente	Affiche la page précédente.
Rétablir la page	Rétablit l'état de la page à son dernier enregistrement.
Définir le fond	Ouvre la boîte de dialogue Définir le fond, qui permet de choisir une couleur ou une image de fond.

Actions d'objet

Utilisez les actions d'objet pour modifier par exemple la taille, l'alignement ou la position d'un objet de manière à ce qu'en cliquant sur un objet d'action vous modifiez soit l'objet cible, soit l'objet d'action lui-même.

Le tableau suivant répertorie les actions et décrit leur fonction.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Aligner selon angle	Aligne l'angle de tous les objets sélectionnés sur celui du premier objet créé de la sélection.
Aligner en bas	Aligne le bord inférieur de tous les objets sélectionnés sur celui de l'objet occupant la position la plus basse de la sélection.
Aligner au centre X	Aligne horizontalement (pour X) ou verticalement (pour Y) le centre de tous les objets sélectionnés, leur point central étant placé au centre du rectangle englobant initial.
Aligner au centre Y	
Alignement terminé	Aligne tous les objets sélectionnés sur les propriétés (bord gauche, bord droit, bord supérieur, bord inférieur, largeur, hauteur et angle) du premier objet créé de cette sélection.
Aligner sur la hauteur	Aligne les objets sur la hauteur du premier objet créé du groupe.
Aligner à gauche	Aligne le bord gauche, droit ou supérieur de tous les objets sélectionnés sur celui de l'objet sélectionné se trouvant le plus à gauche, à droite ou en haut.
Aligner à droite	
Aligner en haut	
Aligner sur la largeur	Aligne la largeur d'un groupe d'objets sur la largeur du premier objet créé du groupe.



Pour toutes ces actions, les critères d'alignement du groupe dans son ensemble dépendent du *premier objet créé dans le groupe*.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Angle	Fait pivoter les objets en fonction de l'angle spécifié dans 'Propriétés d'action'.	
Angle incrémentiel	Fait pivoter les objets par incrément en fonction de l'angle spécifié dans les 'Propriétés d'action'. Si l'angle défini est de 10 degrés par exemple, l'objet cible pivote d'un angle de 10 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque fois que vous cliquez sur l'objet d'action. Vous pouvez spécifier une valeur négative pour faire pivoter les objets dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.	
Ajouter du texte	Ajoute le texte saisi dans les 'Propriétés d'action' à l'objet texte cible à chaque fois que vous cliquez sur l'objet d'action.	 Conseil Insérez un espace en début de texte.
Ajuster à la hauteur	Optimise les dimensions des objets cible en fonction de la page.	
Ajuster à la page		
Ajuster à la largeur		
Avancer	Fait avancer un objet d'une position dans la superposition de la couche sur laquelle il se trouve.	Utilisation de couches et superposition
Premier plan	Place l'objet en haut de la superposition de la couche sur laquelle il se trouve.	
Modifier la valeur du texte	Augmente ou diminue la valeur de l'objet texte cible de la valeur de texte spécifiée dans les 'Propriétés d'action'. Par	





	exemple, si l'objet texte cible contient la valeur '5' et le texte de propriété d'action contient la valeur '-2', l'objet cible sera réduit à '3' une fois l'action appliquée.	
Effacer les annotations	Efface toutes les annotations de la page.	
Effacer le fond	Efface le fond.	
Effacer la grille	Efface la grille.	
Effacer les objets	Efface tous les objets de la page.	
Copier	Copie, coupe, supprime ou duplique l'un des objets suivants : texte, image, objets d'annotation, forme, action et groupes mixtes d'objets.	
Couper		
Supprimer		
Duplication		
Modifier le texte	Sélectionne l'objet de texte cible et active l'outil Texte.	
Extraire le texte	Crée un nouvel objet de texte à partir de chaque mot sur lequel vous cliquez dans l'objet de texte cible.	





Inverser l'axe des X	Inverse l'objet cible dans l'axe des X vers le haut de la page.	
Inverser l'axe des Y	Inverse l'objet cible dans l'axe des Y vers le côté gauche de la page.	
Activer/désactiver le regroupement	Permet de grouper ou d'annuler le groupement des objets sélectionnés.	
Activer/désactiver le masquage	Permet d'afficher ou de masquer les objets sélectionnés .	
Inverser	Renverse un objet.	
Moins translucide	Diminue par incréments le caractère translucide d'un objet cible.	
Activer/désactiver le verrouillage	Permet de verrouiller ou de déverrouiller les objets sélectionnés.	 Ces objets peuvent être déplacés avec la poignée de déplacement libre  .
Projeter l'axe des X	Crée une image inversée de l'objet dans l'axe des X vers le haut de la page.	
Projeter l'axe des Y	Crée une image inversée de l'objet dans l'axe des Y vers la gauche de la page.	
Plus translucide	Augmente par incréments le caractère translucide d'un objet	



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





	cible.	
Nouvel objet de texte	Insère un nouvel objet de texte contenant le texte saisi dans les 'Propriétés d'action'.	Cette action est utile lorsque vous souhaitez utiliser des icônes de texte, puis afficher le texte à l'instant voulu.
Taille d'origine	Rétablit la taille d'origine de l'objet. Pour les formes, il s'agit de leurs dimensions au moment de leur intégration à la page.	
Coller	Colle le contenu de la mémoire tampon de collage.	
Placer en bas	Déplace le bord inférieur de l'objet vers la position Y comme spécifié dans les 'Propriétés d'action'.	
Placer en bas à gauche	Déplace l'angle inférieur gauche de l'objet cible vers la position X, Y comme spécifié dans les 'Propriétés d'action'.	
Placer en bas à droite	Déplace l'angle inférieur droit de l'objet cible vers la position X, Y comme spécifié dans les 'Propriétés d'action'.	
Placer au centre	Déplace l'objet cible vers la position X, Y comme spécifié dans les 'Propriétés d'action'.	
Placer par incrément	Éloigne l'objet cible de sa position d'origine par incréments correspondant au nombre de pixels spécifié dans les 'Propriétés d'action'.	
Placer à gauche	Déplace le bord gauche de l'objet cible vers la position X	





	comme spécifié dans les 'Propriétés d'action'.	
Placer à droite	Déplace le bord droit de l'objet cible vers la position X comme spécifié dans les 'Propriétés d'action'.	
Placer en haut	Déplace le bord supérieur de l'objet cible vers la position Y comme spécifié dans les 'Propriétés d'action'.	
Placer en haut à gauche	Déplace le bord supérieur gauche de l'objet cible vers la position X, Y comme spécifié dans les 'Propriétés d'action'.	
Placer en haut à droite	Déplace le bord supérieur droit de l'objet cible vers la position X, Y comme spécifié dans les 'Propriétés d'action'.	
Refléter	Fait pivoter l'objet autour de son axe des Y.	
Tout sélectionner	Sélectionne tous les éléments de la page.	Référence > Sélectionner
Reculer	Fait reculer un objet cible d'une position dans la superposition de la couche sur laquelle il se trouve.	Utilisation de couches et superposition
Arrière plan	Place l'objet cible en bas de la superposition de la couche sur laquelle il se trouve.	
Dimensionner le bas	Les actions de dimension ajustent la taille générale de l'objet	 Les actions de dimension conservent les proportions de





Dimensionner le bas par incrément

Dimensionner le bas à gauche

Dimensionner le bas à gauche par incrément

Dimensionner le bas à droite

Dimensionner le bas à droite par incrément

Dimensionner le centre

Dimensionner le centre par incrément

Dimensionner à gauche

Dimensionner à gauche par incrément

Dimensionner à droite

Dimensionner à droite par incrément

cible suivant la valeur spécifiée dans les 'Propriétés d'action'. La position finale de l'objet est fonction de l'action de dimension sélectionnée. Par exemple, si vous sélectionnez 'Dimensionner le bas 100', l'objet sera dimensionné de manière à présenter une largeur et une hauteur de 100 pixels, sans déplacer le bord supérieur de l'objet.

Les actions de dimension par incréments se comportent de la même manière à ceci près qu'elles augmentent ou diminuent la taille d'un objet suivant le nombre de pixels spécifié dans les 'Propriétés d'action', sans modifier l'alignement d'origine (par exemple le bord inférieur droit).

l'objet cible.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Dimensionner le haut

Dimensionner le haut par incrément

Dimensionner le haut à gauche

Dimensionner le haut à gauche par incrément

Dimensionner le haut à droite

Dimensionner le haut à droite par incrément

Étirer le bas

Étirer le bas par incrément

Étirer le bas à gauche

Étirer le bas à gauche par incrément

Étirer le bas à droite

Les actions d'étirement ajustent la hauteur ou la largeur générale de l'objet cible sur la valeur spécifiée dans les 'Propriétés d'action'. La position finale de l'objet est fonction de l'action de largeur sélectionnée. Par exemple, si vous sélectionnez 'Étirer le bas 100', l'objet sera dimensionné de manière à présenter une hauteur de 100 pixels, sans déplacer le bord supérieur de l'objet.

Les actions d'étirement par incréments se comportent de la même manière à ceci près qu'elles augmentent ou diminuent la taille d'un objet suivant le nombre de pixels spécifié dans les 'Propriétés d'action', sans modifier l'alignement d'origine (par

 Les actions d'étirement ne conservent pas les proportions de l'objet cible.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Étirer le bas à droite par incrément

exemple le bord inférieur droit).

Étirer le centre

Étirer le centre par incrément

Étirer à gauche

Étirer à gauche par incrément

Étirer à droite

Étirer à droite par incrément

Étirer le haut

Étirer le haut par incrément

Étirer le haut à gauche

Étirer le haut à gauche par incrément

Étirer le haut à droite



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Étirer le haut à droite par incrément		
À la couche inférieure	Déplace l'objet vers la couche inférieure, intermédiaire ou supérieure.	Utilisation de couches et superposition
À la couche intermédiaire		
À la couche supérieure		
Translucidité	Modifie la translucidité d'un objet cible en lui attribuant une valeur fixe comprise entre : 0 = translucidité minimale et 255 = translucidité maximale	

Actions de document/multimédia

Le tableau suivant répertorie les actions et décrit leur fonction :

Ouvrir un document, un fichier ou un son	Ouvre le document ou le fichier ou lit le son attribué à l'objet dans 'Propriétés d'action'.	En savoir plus sur ActivInspire > Ajout d'éléments interactifs aux paperboards > Utilisation des actions En savoir plus sur ActivInspire > Utilisation des objets > Ajout de multimédia
--	--	--



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Ouvrir le site Web

Ouvre l'URL que vous avez affectée à l'objet dans 'Propriétés d'action'.

Actions de vote

Le tableau suivant répertorie les actions et décrit leur fonction :

Affectation des élèves aux boîtiers	Dans la boîte de dialogue Affecter des élèves aux boîtiers :	Utilisation des boîtiers d'évaluation pour les apprenants > Affectation des élèves aux boîtiers
Enregistrement d'unité	Démarre l' Enregistrement d'unité  .	Utilisation des boîtiers d'évaluation pour les apprenants > Enregistrement d'boîtiers
Exporter les résultats vers Excel [®]	<p>Ouvre la boîte de dialogue Exporter les résultats vers Excel[®] lorsque la page active contient des résultats de vote.</p> <p>Sélectionnez un dossier et saisissez un nom de fichier. Les résultats de vote sont enregistrés dans un fichier .xls et sont automatiquement affichés dans Excel, pour autant que ce programme soit installé sur l'ordinateur.</p> <p>Vous pouvez choisir d'exporter les résultats actuels ou tout résultat antérieur affiché dans le Navigateur de résultats.</p>	Utilisation des boîtiers d'évaluation pour les apprenants
ExpressPoll	<p>Démarre la roue magique de vote.</p> <p>Vous pouvez l'utiliser comme raccourci à la place du bouton ExpressPoll, en l'absence de la palette d'outils principale, par</p>	Utilisation des boîtiers d'évaluation pour les apprenants > Questions rapides et ExpressPoll



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





	exemple.	
Insérer une question	Démarre l' Assistant d'insertion de questions . Une fois l'assistant terminé, la question s'affiche sur la page en cours d'utilisation ou la nouvelle page.	L'accès à une page de question active le bouton Commencer/Arrêter le vote de paperboard  . Il apparaît alors en vert, signalant que le vote peut commencer.
Mettre le vote en pause	Bouton de permutation. Met le vote en pause lorsqu'un délai a été défini. Cliquez de nouveau sur le bouton pour poursuivre le vote.	
Commencer/Arrêter le vote de paperboard	Vous pouvez l'utiliser comme raccourci à la place du bouton Commencer le vote de paperboard , en l'absence de la palette d'outils principale, par exemple. Démarre ou arrête une session de vote, à la condition toutefois que la page en cours d'utilisation contienne une question.	
Base de données des élèves	Ouvre la boîte de dialogue Éditer la base de données des élèves. Vous pouvez l'utiliser comme raccourci, notamment si vous devez souvent affecter des boîtiers de vote à des élèves et que la composition de votre classe change fréquemment.	

Propriétés

Le navigateur de propriétés permet d'afficher, de modifier et d'appliquer une vaste gamme de propriétés avancées à la page de paperboard ou à des objets. Les options sont affichées dans le navigateur et dépendent des éléments sélectionnés (page, objet unique ou objets multiples). Les propriétés des objets varient en fonction du type d'objet.

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#) .



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Propriétés d'identification

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).

Propriété	Option	Description
Nom		ActivInspire attribue aux objets du paperboard des noms par défaut, par exemple Forme1 et Forme2 . Vous pouvez sélectionner et modifier le nom par défaut.
Mots-clés		Un ou plusieurs mots identifiant l'objet. Vous disposez de deux méthodes pour saisir des mots-clés : <ul style="list-style-type: none">• Cliquez sur la boîte de dialogue Mots-clés et saisissez un texte. Séparez les différents mots-clés par un espace.• Cliquez sur l'icône Éditeur de mots-clés [...], puis sur Ajouter et saisissez un texte. Utilisez l'Éditeur de mots-clés pour ajouter, déplacer et supprimer des mots-clés.  Utilisez les mots-clés conjointement avec les conteneurs. Si un conteneur est défini de manière telle à contenir tout objet désigné par un mot-clé particulier (par exemple "animal"), tout objet contenant ce mot-clé pourra faire partie de ce conteneur.
Description		S'applique uniquement aux pages. Vous permet d'inclure dans la zone de description des instructions ou des commentaires relatifs à une page spécifique. Cela peut s'avérer utile pour décrire la configuration d'une page, par exemple si vous partagez des pages avec des collègues enseignants et que vous avez créé des propriétés ou des actions d'objet complexes.
Marque de question		Une question à réponses multiples générée par l'Assistant de question ou ExpressPoll a trois types d'objets de texte :



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





- Avec question
- Option
- Marque d'étiquette

Les numéros de marque vous permettent de voir les correspondances réponse/option, ce qui s'avère utile lorsque vous éditez ou reformatez du texte ou lorsque vous déplacez des réponses.

Si vous proposez une réponse correcte dans l'Assistant de question, cette information sera contenue dans la marque d'étiquette. Lorsque la réponse correspondante est renvoyée par des votants, elle est mise en surbrillance en vert dans les résultats. Proposez une nouvelle réponse correcte en la plaçant à proximité de l'objet possédant le numéro d'étiquette correspondant.



Vous ne pouvez pas générer une question et démarrer un vote en appliquant des marques à un texte saisi en dehors de l'Assistant de question ou d'ExpressPoll.

	Aucun	Par défaut
	Question	Attribué au texte de votre question.
	Option 1	Associé au texte avec la marque Etiquette 1 (affichée comme réponse A ou 1).
	Option 2	Associé au texte avec la marque Etiquette 2 (affichée comme réponse B ou 2).
	Option 3	Associé au texte avec la marque Etiquette 3 (affichée comme réponse C ou 3).
	Option 4	Associé au texte avec la marque Etiquette 4 (affichée comme réponse D ou 4).





	Option 5	Associé au texte avec la marque Etiquette 5 (affichée comme réponse E ou 5).
	Option 6	Associé au texte avec la marque Etiquette 6 (affichée comme réponse F ou 6).
	Étiquette 1	Les numéros d'option et les étiquettes doivent correspondre afin que les réponses puissent être interprétées correctement.
		 Notez tout déplacement d'une option ou d'une étiquette.

Propriétés d'apparence

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).

Propriété	Option	Description
Couche	Supérieur Intermédiaire Inférieure Fond	Par défaut Spécifiez la couche sur laquelle l'objet est placé.
Profondeur	Non applicable	Indicateur en lecture seule. Affiche la position de l'objet dans l'ordre de superposition.  Les grilles et les objets placés au premier plan présentent un numéro plus élevé dans l'ordre de superposition.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Translucidité		Cette valeur va de complètement translucide (visible) à aucune translucidité (opaque). Utilisez le curseur pour modifier la translucidité.
Visible	Vrai Faux.	Par défaut Attribuez la valeur 'Faux' pour rendre l'objet invisible.
Type d'encre	Stylo Marqueur Encre magique	Par défaut Il existe trois types d'annotations : <ul style="list-style-type: none">• Les annotations à l'aide du stylo sont opaques.• Les annotations à l'aide du marqueur sont partiellement translucides.• Les annotations à l'encre magique vous permettent de rendre les objets de la couche supérieure transparents

Propriétés des contours

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).

Propriété	Option	Description
Style	Plein /Aucun Tiré / Point Tiré-point /Tiré-point-point	Style de contour Par défaut



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Couleur	Noir	Couleur de contour Par défaut
Largeur	4	Largeur de contour en pixels Plage = la plus fine possible, 1 - 100. Par défaut
Style d'extrémité	Arrondi Droite Carré	Applique l'extrémité sélectionnée au début et à la fin des annotations ou des lignes, lorsque l'une des options avec tirets a été définie comme style. Par défaut
Style de jointure	Arrondi Onglet Biseau	S'applique aux angles externes des objets de forme.

Propriétés de remplissage

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#) .

Style	Aucun	Par défaut Sélectionnez une autre option pour appliquer le style souhaité.
-------	-------	---



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





	Plein	Appliquez un effet de remplissage plein.
	Dense1 Dense2 Dense3 Dense4 Dense5 Dense6 Dense7	Sélectionnez des motifs de matrice de différentes densités.
	Horizontal Vertical Croix Diagonale vers l'arrière Diagonale vers l'avant Diagonale croisée	Choisissez parmi une gamme de motifs de remplissage hachurés.
	Nuance	Sélectionnez pour activer un remplissage dégradé bicolore.
Nuance	Aucun Vertical Horizontal	Par défaut Sélectionnez une autre option pour appliquer le dégradé de couleurs souhaité.





	Diagonale1 Diagonale2 Radiale	
Couleur	Noir	Par défaut Sélectionnez une autre option pour appliquer l'ombrage souhaité.  Activée uniquement lorsque le style de remplissage est défini sur 'Nuance' (voir ci-dessus).

Propriétés du fond

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).

Propriété	Option	Description
Couleur	Noir	Par défaut Attribuez une autre couleur pour modifier le fond.
Mode	Transparent Opaque	Par défaut Attribuez la valeur 'Opaque' pour que la couleur du fond apparaisse unie.

Propriétés de position

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Propriété	Option	Description
Gauche		Distance entre l'objet et la marge gauche en pixels. Exacte à trois décimales près.
Supérieur		Distance entre l'objet et la marge supérieure en pixels. Exacte à trois décimales près.
Largeur		Largeur de l'objet en pixels. Exacte à trois décimales près.
Hauteur		Hauteur de l'objet en pixels. Exacte à trois décimales près.
Facteur d'échelle X	1	Par défaut Modifiez cette valeur pour définir l'échelle de l'objet selon le nouveau facteur d'axe horizontal. Réglez par exemple le facteur d'échelle sur 2 pour doubler la taille de l'objet.
Facteur d'échelle Y	1	Par défaut Modifiez cette valeur pour définir l'échelle de l'objet selon le nouveau facteur d'axe vertical.
Inversé	Faux.	Par défaut Changez ce paramètre en 'Vrai' pour renverser l'objet de 180 degrés le long de l'axe vertical.
Angle	0	Par défaut Définissez ce paramètre sur une valeur de 1 à 360 pour faire pivoter l'objet autour de la poignée de sélecteur supérieure droite selon l'angle spécifié.





Réfléchi	Faux.	Par défaut Changez ce paramètre en 'Vrai' pour renverser l'objet de 180 degrés le long de l'axe horizontal.
Verrouillé	Faux.	Par défaut Définissez cette valeur sur 'Vrai' pour verrouiller l'objet de sorte qu'il ne puisse être sélectionné ou déplacé sans la poignée Déplacer l'objet librement . Pour le déverrouiller, rétablissez le paramètre par défaut ('Faux') ou cliquez deux fois sur l'icône de verrou dans le navigateur d'objet.

Les propriétés des étiquettes.

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#) .

Propriété	Option	Description
Légende		Vous permet d'ajouter une ligne de légende à un objet.
Nom de la police	Arial	Par défaut Cliquez sur la zone déroulante pour modifier la police.
Taille de police	12	Par défaut Cliquez sur les flèches vers le haut ou le bas pour augmenter ou diminuer la taille de la police ou sélectionnez les chiffres de la taille et saisissez-en une nouvelle.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Couleur de la police	Noir	Par défaut Pour sélectionner une autre couleur, cliquez sur la case de couleurs.
Style de contour	Aucun	Par défaut Cliquez sur la flèche déroulante pour sélectionner un style de contour pour l'étiquette.
	Plein	
	Tirété	
	Point	
	Tiret-point	
	Tiret-point-point	
Mode arrière-plan	Opaque	Par défaut
	Transparent	Sélectionnez cette option pour que le fond de l'étiquette soit transparent.
Couleur de fond		Cliquez sur cette case pour sélectionner une couleur de fond.
Comportement	Toujours visible	Par défaut
	Info-bulles	Sélectionnez cette option pour que l'étiquette ne soit visible qu'en présence du curseur sur l'objet.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Les propriétés de conteneur ;

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).

Propriété	Option	Description
Peut contenir	Rien	Par défaut Aucun paramètre de conteneur n'est appliqué.
	Tout	Tout objet placé au premier plan est reconnu.
	Objet spécifique	Choisissez un objet spécifique que le conteneur doit reconnaître.
	Mots-clés	Le conteneur reconnaît toute ressource possédant les mots-clés spécifiés.
Contenir un objet		Activée uniquement si la valeur de la propriété 'Peut contenir' est 'Objet spécifique' (voir ci-dessus). Sélectionnez l'objet dans la boîte de dialogue de sélection d'un objet.
Contenir des mots		Activée uniquement si la valeur de la propriété 'Peut contenir' est 'Mots-clés' (voir ci-dessus). Saisissez les mots-clés que le conteneur doit reconnaître.
Contenir une règle		





	Les centres doivent correspondre	Le centre du contenu doit être placé sur le centre du conteneur pour que le contenu soit reconnu. Utile lorsque le contenu est plus volumineux que son conteneur.
	Entièrement contenu	Le contenu doit s'ajuster à l'intérieur du conteneur.
Signal de confirmation	Faux.	Par défaut Défini sur 'Vrai' pour lire un son lorsque l'objet approprié est placé dans le conteneur.
Emplacement du signal de confirmation		Propriété activée uniquement si la valeur de 'Signal de confirmation' est 'Vrai' (voir ci-dessus). Ouvre la boîte de dialogue Sélectionnez un son vous permettant de rechercher et de sélectionner un fichier son.
Retour si non contenu	Faux.	Par défaut Si la propriété est définie sur 'Vrai', rétablit la position d'origine de l'objet sur la page de paperboard.

Propriétés de rotation

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Peut pivoter	Librement	Par défaut L'objet peut pivoter sans restrictions.
	Sens horaire	L'objet ne peut pivoter que dans le sens des aiguilles d'une montre.
	Sens anti-horaire	L'objet ne peut pivoter que dans le sens inverse des aiguilles d'une montre .
	Non	L'objet ne peut pas pivoter.
Pas de rotation		L'objet pivote par incrément.
Rotation	Centrer	Par défaut L'objet peut uniquement pivoter sur son centre.
	Autre emplacement	L'objet peut pivoter autour d'un autre emplacement défini par l'utilisateur.
	Autre objet	L'objet peut pivoter autour d'un autre objet.
	Première ligne de texte	L'objet peut pivoter autour de la première ligne de texte.
	Point spécifique	L'objet peut pivoter autour d'un point spécifique.
	En haut à gauche	L'objet peut pivoter sur son point supérieur gauche.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





	Supérieur	L'objet peut pivoter sur son point supérieur.
	En haut à droite	L'objet peut pivoter sur son point supérieur droit.
	Gauche	L'objet peut pivoter sur la gauche.
	Droite	L'objet peut pivoter sur la droite.
	En bas à gauche	L'objet peut pivoter sur son point inférieur gauche.
Rotation d'objets		Activée uniquement si la valeur de la propriété 'Rotation' est 'Autre objet' (voir ci-dessus). Sélectionnez l'objet dans la boîte de dialogue de sélection d'un objet.
Point de rotation X		L'objet peut pivoter sur l'axe horizontal.
Point de rotation Y		L'objet peut pivoter sur l'axe vertical.

Propriétés des limiteurs

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Peut bloquer	Faux.	Par défaut
	Vrai	Empêche le déplacement d'autres objets sur l'élément sélectionné.
Peut accrocher	Faux.	Par défaut
	Vrai	L'objet peut s'accrocher.
Point d'accrochage X		Point de l'axe horizontal sur lequel l'objet peut venir s'accrocher.
Point d'accrochage Y		Point de l'axe vertical sur lequel l'objet peut venir s'accrocher.
Accrocher à	Centrer	Valeur par défaut. L'objet s'accroche au centre.
	Première ligne de texte	L'objet peut s'accrocher à la première ligne de texte.
	Point spécifique	L'objet peut s'accrocher à un point spécifique.
	En haut à gauche	L'objet peut s'accrocher en haut à gauche.
	Supérieur	L'objet peut s'accrocher vers le haut.
	En haut à droite	L'objet peut s'accrocher en haut à droite.





	Gauche	L'objet peut s'accrocher à gauche.
	Droite	L'objet peut s'accrocher à droite.
	En bas à gauche	L'objet peut s'accrocher en bas à gauche.
	Inférieure	L'objet peut s'accrocher vers le bas.
	En bas à droite	L'objet peut s'accrocher en bas à droite.
Peut déplacer	Librement	Valeur par défaut. L'objet peut se déplacer n'importe où sur la page de paperboard.
	Verticalement	L'objet peut uniquement se déplacer verticalement.
	Horizontalement	L'objet peut uniquement se déplacer horizontalement.
	Le long du chemin	L'objet peut uniquement se déplacer le long du chemin défini.
	Non	L'objet ne peut pas se déplacer.
Déplacer le chemin		Activée uniquement si la valeur de la propriété 'Peut déplacer' est 'Le long du chemin' (voir ci-dessus). Sélectionnez le chemin dans la boîte de dialogue de sélection d'un objet.





Peut dimensionner	Librement	Par défaut
	Aucun	L'objet ne peut pas être redimensionné.

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).

Extrémité A	Aucun	Par défaut
	Rayon	Applique une extrémité au bord gauche de formes, lignes ou connecteurs ouverts.
	Flèche	
Extrémité B	Aucun	Par défaut
	Rayon	Applique une extrémité au bord droit de formes, lignes ou connecteurs ouverts.
	Flèche	
Rendre transparent	Vrai	Par défaut Définie sur 'Vrai', la propriété 'Transparent' d'un objet vous permet de cliquer sur une zone transparente d'un objet pour le traverser afin de sélectionner un objet se trouvant en dessous.
	Faux.	



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Couleur transparente	Bleu	Par défaut Propriété activée uniquement lorsque la valeur de la propriété 'Transparent' de l'objet est 'Vrai'. Cliquez sur la case de couleurs pour activer le copieur de couleur et sélectionnez une couleur à l'écran à appliquer ensuite à l'objet.
Transparent	Vrai	Par défaut
	Faux.	Sélectionnez cette valeur pour rendre l'objet opaque.
En mosaïque		
Mode Pot de peinture	Aucun	Par défaut
Faire glisser une copie	Faux.	Par défaut
	Vrai	Sélectionnez la valeur 'Vrai' afin d'activer la création de copies d'un objet par sélection et glissement.

Propriétés multimédia

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).

Les propriétés multimédia dépendent du type de fichier, du système d'exploitation et du lecteur multimédia.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Forcer l'habillage (objets swf et flv uniquement)	Faux.	Le positionnement de l'objet multimédia au-dessus des annotations n'est pas forcé.
	Vrai	Le positionnement de l'objet multimédia au-dessus des annotations est forcé.
Lecture auto	Faux.	La lecture démarre automatiquement à l'affichage de la page.
	Vrai	La lecture ne démarre pas automatiquement à l'affichage de la page.
En boucle	Faux.	Lecture auto unique ou lecture contrôlée du fichier multimédia.
	Vrai	La lecture est répétée jusqu'à ce qu'elle soit arrêtée.
Masquer les commandes	Faux.	Le contrôleur est affiché.
	Vrai	Le contrôleur est masqué.
Forcer l'aspect	Faux.	Les proportions des objets redimensionnés demeurent inchangées.
	Vrai	Le redimensionnement peut modifier les proportions.
Fond transparent (objets swf uniquement)	Faux.	Lorsque le mode de superposition des objets intégrés n'est pas forcé, les objets sont transparents.
	Vrai	Lorsque le mode de superposition des objets intégrés n'est pas forcé, les objets sont transparents.





Propriétés de la page

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).

Largeur		Largeur de la page en pixels.
Hauteur		Hauteur de la page en pixels.
Cadres horizontaux		Valeur par défaut = 0 Permet de diviser la page en cadres et de spécifier le nombre de cadres horizontaux.
Cadres verticaux		Valeur par défaut = 0 Permet de diviser la page en cadres et de spécifier le nombre de cadres verticaux.
Fond	Pot de peinture	Par défaut = Blanc
	Image	Permet d'utiliser une image, une capture de bureau ou une superposition de bureau comme fond pour la page du paperboard.
	Capture de bureau	
	Superposition de bureau	



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Effet tourne-page		Valeur par défaut = Aucun
		Permet de choisir un effet visuel à afficher lorsque vous quittez la page. L'effet s'applique uniquement à la page actuelle. Pour plus d'informations sur l'application du même effet sur toutes les pages de paperboard, reportez-vous à la rubrique Référence > Configuration > Paperboard .

Propriétés des outils

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#) .

Outils de page	Comme avant	Option par défaut pour toutes les pages. Permet de maintenir l'état actuel de l'outil Spot ou Rideau lorsque vous accédez à la page sélectionnée. Si, par exemple, l'outil Rideau est activé pour la page 1 de votre paperboard, il est automatiquement activé lorsque vous passez à la page 2, si l'état de l'outil à la page 2 est "Comme Avant". Cependant, si l'outil Rideau est désactivé à la page 1, il l'est également à la page 2.
	Outil Rideau	Active le rideau ou le spot lorsque vous accédez à cette page.
	Outil Spot	
	Outils désactivés	Désactive le rideau ou le spot lorsque vous accédez à cette page.
Mode Rideau	Complète	Permet d'afficher la page en déplaçant le curseur d'un côté de la page vers l'intérieur.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





	Supérieur	Permet d'afficher la page en déplaçant le curseur du côté supérieur, inférieur, gauche ou droit de la page vers l'intérieur.
	Inférieure	
	Gauche	
	Droite	
Mode Spot	Spot circulaire	Présente un spot circulaire/ovale ou carré/rectangulaire pouvant être déplacé et redimensionné à tout endroit de la couche de masquage recouvrant la page.
	Spot carré	
	Spot circulaire plein	Présente un masque circulaire/ovale ou carré/rectangulaire pouvant être déplacé et redimensionné.
	Spot carré plein	

Propriétés du rideau

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Mode	Désactivé	Valeur par défaut. Désactive le rideau.
	Supérieur	Active le rideau et vous permet de révéler l'affichage à partir du haut, du bas, de la gauche ou de la droite. Vous pouvez également choisir 'Complète' afin de révéler la page du paperboard à partir de chacun de ses côtés.
	Inférieure	
	Gauche	
	Droite	
	Complète	
Distance	0	Valeur par défaut. Activée uniquement si 'Mode' est défini sur une option autre que 'Désactivé'. Définit la distance (en pixels) de départ du rideau au bord supérieur, inférieur, gauche ou droit de la page du paperboard.

Propriétés de spot

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).

Mode	Désactivé	Désactive le spot.
	Spot circulaire	Masque l'écran, excepté une zone éclairée par un spot circulaire ou carré.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





	Spot carré	
	Spot circulaire plein	L'écran est visible dans son intégralité, à l'exception d'une zone circulaire ou carrée pleine.
	Spot carré plein	
Gauche		Positionne le spot à la distance spécifiée (en pixels) du bord gauche ou supérieur de l'écran.
Supérieur		
Largeur		Définit la largeur et la hauteur du spot.
Hauteur		

Propriétés de la grille

Pour plus de détails sur la modification des propriétés, reportez-vous à la rubrique [Modification des propriétés d'un objet](#).

Visible	Faux.	Par défaut : Faux. Masque la grille.
	Vrai	Affiche la grille.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





Échelle de miniature		Définit l'échelle à laquelle les miniatures de grille seront représentées dans la bibliothèque de ressources, lorsque vous recherchez une ressource.
Échelle par défaut		Définit un facteur d'échelle qui s'applique aux valeurs définies de départ et de pas de la grille. Par exemple, si la grille possède un pas X de 50 pixels et une propriété d'échelle par défaut de 2,0, la distance entre les lignes de la grille sera de 100 pixels sur l'affichage.
Pas d'échelle		Définit la valeur de modification appliquée à l'échelle par défaut de la grille chaque fois que vous cliquez sur les boutons + ou - pour agrandir ou réduire la grille de la page. La valeur est ajoutée à l'échelle par défaut ou en est soustraite, en fonction du bouton actionné.
Autoriser l'accrochage	Faux.	Par défaut : Faux. Active ou désactive la fonction 'Accrocher à la grille'.
	Vrai	
Toujours visible	Faux.	Par défaut : Faux. Place la grille à l'avant-plan ou à l'arrière-plan des objets.
	Vrai	
Créateur de grille		Ouvre le créateur de grille.





En savoir plus

Pour plus d'informations :

- Parcourez Promethean Planet et postez toute question dans l'un des [forums](#) (soumis à inscription préalable).
- Consultez la [base de connaissances](#) contenant un grand nombre d'articles techniques sur nos produits.
- Complétez le formulaire accessible dans la [base de connaissances](#) pour contacter le support technique.

Support technique



Le support technique EMEA est interrompu entre 14 et 15 heures (GMT) le dernier vendredi du mois.

France

0826 621 245 (pour les appels internes à la France)

Autres coordonnées pour contacter Promethean

Adresse

Promethean SAS, 45 avenue Victor Hugo 93 543 Aubervilliers, France

Sites Web

www.prometheanworld.com - informations de marketing, mises à jour logicielles

www.prometheanplanet.com - communauté d'utilisateurs, ressources, forums



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





www.prometheanlearning.com - formation aux produits Promethean

Téléphone

+33 (0)148111380 (veuillez ne pas utiliser ce numéro pour des problèmes d'ordre technique)

Courrier électronique :

info@prometheanworld.com (veuillez ne pas utiliser cette adresse électronique pour des problèmes d'ordre technique)

Vos réactions sur le fichier d'aide

Veuillez envoyer vos commentaires à l'adresse électronique : techpubs@prometheanworld.com.

Copyright et marques

© Copyright Promethean Ltd 2010. Tous droits réservés.

Tous les éléments inclus dans le téléchargement ActivInspire (logiciel, ressources, pilotes et documentation) sont la propriété de Promethean Ltd 2010. Promethean accorde une licence d'installation et d'utilisation du logiciel ActivInspire, des ressources, des pilotes et de la documentation inclus dans le téléchargement. Pour plus d'informations sur les termes de cette licence, reportez-vous au contrat de licence.

Promethean, ActivBoard, ActivStudio, ActivPrimary, ActivHub, ActiVote, ActivExpression, ActivPen, ActivWand et ActivSlate sont des marques commerciales de Promethean Limited. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Windows, Windows XP, Microsoft Surface, Excel et PowerPoint sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

Mac, Mac OS et iPhone sont des marques ou des marques déposées d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.

Flash est une marque ou une marque déposée d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

SMART Board est une marque ou une marque déposée de SMART Technologies ULC aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Hitachi, Hitachi DuoBoard et StarBoard sont des marques ou des marques déposées de Hitachi, Ltd. et/ou de ses sociétés affiliées aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

eInstruction et Interwrite sont des marques ou des marques déposées de eInstruction aux États-Unis et dans d'autres pays.

Linux est une marque déposée de Linus Torvalds.



Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean





 Promethean- Pôle Education- tous droits réservés- Promethean

