

---



# **ActivInspire 1.3 Help**

---



# Table des matières

<b>Bienvenue dans ActivInspire</b>	<b>11</b>
<b>Les nouveautés en bref</b>	<b>12</b>
<b>Les nouveautés en détail</b>	<b>23</b>
<b>Avant de commencer</b>	<b>29</b>
<b>Utilisation de l'ActivPen</b>	<b>30</b>
<b>Calibrage d'ActivBoard</b>	<b>31</b>
<b>Utilisation d'un autre tableau blanc</b>	<b>32</b>
<b>Visite d'ActivInspire</b>	<b>35</b>
<b>Une application, deux produits, deux éditions</b>	<b>36</b>
<b>À propos des paperboards</b>	<b>38</b>
<b>Tableau de bord</b>	<b>40</b>
<b>Fenêtre ActivInspire</b>	<b>42</b>
<b>Palette d'outils principale</b>	<b>46</b>
<b>Navigateurs d'ActivInspire</b>	<b>50</b>
<b>Navigateur de page</b>	<b>51</b>
<b>Navigateur de ressources</b>	<b>52</b>
<b>Navigateur d'objet</b>	<b>57</b>
<b>Navigateur de notes</b>	<b>60</b>
<b>Navigateur de propriétés</b>	<b>61</b>
<b>Navigateur d'action</b>	<b>63</b>
<b>Navigateur de votes</b>	<b>65</b>
<b>Lancez-vous !</b>	<b>66</b>
<b>Affichage d'un paperboard</b>	<b>67</b>
<b>Gestion de plusieurs paperboards</b>	<b>70</b>
<b>Création depuis l'ordinateur</b>	<b>71</b>
<b>Présentation au tableau</b>	<b>72</b>
<b>Collaboration au tableau</b>	<b>73</b>
<b>Exploration des outils</b>	<b>75</b>
<b>Outils les plus utilisés</b>	<b>77</b>
<b>Tableau de bord</b>	<b>79</b>
<b>Fenêtre ActivInspire</b>	<b>81</b>
<b>Palette d'outils principale</b>	<b>85</b>
<b>Barre de stylo et barre de remplissage</b>	<b>88</b>
<b>Navigateur de page</b>	<b>91</b>

<b>Navigateur de ressources</b>	<b>92</b>
<b>Navigateur d'objet</b>	<b>96</b>
<b>Navigateur de notes</b>	<b>99</b>
<b>Navigateur de propriétés</b>	<b>100</b>
<b>Navigateur d'action</b>	<b>102</b>
<b>Navigateur de votes</b>	<b>104</b>
<b>Lancez-vous !</b>	<b>105</b>
<b>Affichage d'un paperboard</b>	<b>106</b>
<b>Gestion de plusieurs paperboards</b>	<b>109</b>
<b>Création depuis l'ordinateur</b>	<b>110</b>
<b>Présentation au tableau</b>	<b>111</b>
<b>Collaboration au tableau</b>	<b>112</b>
<b>Exploration des outils</b>	<b>114</b>
<b>Outils les plus utilisés</b>	<b>116</b>
<b>Premiers pas avec ActivInspire</b>	<b>117</b>
<b>Création de votre premier paperboard</b>	<b>118</b>
<b>Inscription de texte sur un paperboard</b>	<b>120</b>
<b>Mettre du texte en surbrillance</b> 	<b>121</b>
<b>Ajout et mise en forme de texte</b>	<b>126</b>
<b>Ajout et manipulation de formes</b>	<b>131</b>
<b>Copie, collage et duplication d'objets</b>	<b>137</b>
<b>Suppression d'éléments</b>	<b>140</b>
<b>Vous pouvez toujours récupérer les objets via l'option Annuler</b>	
 <b>Insertion de pages</b>	<b>141</b>
<b>Insertion de pages</b>	<b>142</b>
<b>Insertion de ressources</b>	<b>143</b>
<b>Utilisation des grilles</b>	<b>147</b>
<b>Création d'objets</b>	<b>150</b>
<b>Création de notes de page</b>	<b>152</b>
<b>Enregistrement d'un paperboard</b>	<b>153</b>
<b>Impression d'un paperboard</b>	<b>154</b>
<b>Ouverture d'un paperboard</b>	<b>155</b>
<b>Astuces faciles pour les enseignants</b>	<b>156</b>

<b>Pour en savoir plus sur ActivInspire</b>	<b>159</b>
<b>Utilisation des ressources</b>	<b>160</b>
<b>À propos des ressources</b>	<b>161</b>
<b>Ajout de ressources à un paperboard</b>	<b>165</b>
<b>Importation et exportation de packs de ressources</b>	<b>168</b>
<b>Utilisation de documents de création propre</b>	<b>169</b>
<b>Publication de paperboards</b>	<b>170</b>
<b>Utilisation des objets</b>	<b>171</b>
<b>Utilisation de couches et superposition</b>	<b>172</b>
<b>Ajout d'images</b>	<b>175</b>
<b>Ajout et suppression de liens</b>	<b>177</b>
<b>Ajout de multimédia</b>	<b>182</b>
<b>Transformation d'objets</b>	<b>185</b>
<b>Création et édition de grilles</b>	<b>187</b>
<b>Modification des propriétés d'un objet</b>	<b>193</b>
<b>Ajout d'éléments interactifs aux paperboards</b>	<b>195</b>
<b>Création de conteneurs</b>	<b>196</b>
<b>Création de limiteurs</b>	<b>199</b>
<b>Utilisation des actions</b>	<b>201</b>
<b>Utilisation optimale des profils</b>	<b>209</b>
<b>À propos des profils</b>	<b>210</b>
<b>Création et activation/désactivation des profils</b>	<b>212</b>
<b>Création d'un profil</b>	<b>213</b>
<b>Choix du format</b>	<b>215</b>
<b>Choix des outils</b>	<b>220</b>
<b>Définition de vos propres boutons</b>	<b>222</b>
<b>Choix des paramètres de l'application</b>	<b>223</b>
<b>Activation/désactivation de profils</b>	<b>228</b>
<b>Présentation au tableau</b>	<b>229</b>
<b>Liste de contrôle préliminaire</b>	<b>230</b>
<b>Annotation sur le bureau</b>	<b>232</b>
<b>Utilisation des outils de bureau</b>	<b>235</b>
<b>Utilisation de la caméra</b>	<b>238</b>
<b>Utilisation de l'horloge</b>	<b>242</b>

---

Utilisation de la reconnaissance d'écriture	245
Utilisation de la reconnaissance de forme	248
Utilisation de l'encre magique	249
Utilisation de l'enregistreur de son	253
Utilisation de l'enregistreur d'écran	254
Utilisation de messages de téléimprimante	256
Utilisation du rideau	258
Utilisation du mode Utilisateur double	259
Utilisation du clavier à l'écran	266
Utilisation du spot	267
Utilisation du verrouillage du formateur	269
Utilisation des outils mathématiques	270
Utilisation du jet de dés	271
Utilisation de la calculatrice	272
Utilisation d'une règle	273
Utilisation du rapporteur	274
Utilisation du compas	276
Configuration de l'outil Origine XY	278
Importation et exportation de fichiers	279
Importation de fichiers	280
Exportation de fichiers	285
Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants	287
Présentation	288
Mise à jour vers la génération suivante	293
Enregistrement des unités	294
Affectation des élèves aux unités	303
Ensembles de questions auto-rythmées	307
Questions préparées : utilisation de l'Assistant de question	335
Questions rapides et ExpressPoll	338
Référence	339
Raccourcis clavier	340
Options de personnalisation	344
Menus et menus contextuels	345
Barre de menu	346

<b>Menus contextuels</b>	<b>363</b>
<b>Poignées de sélecteur et de redimensionnement</b>	<b>370</b>
<b>Palettes d'outils et barres d'outils</b>	<b>372</b>
<b>Outils 390</b>	
<b>Calculatrice</b>	<b>391</b>
<b>Caméra 392</b>	
<b>Horloge 394</b>	
<b>Compas 395</b>	
<b>Connecteur 396</b>	
<b>Annotation de bureau</b>	<b>397</b>
<b>Utilisateur double</b>	<b>398</b>
<b>Jet des dés 399</b>	
<b>Gomme 400</b>	
<b>ExpressPoll</b>	<b>401</b>
<b>Pot de peinture</b>	<b>402</b>
<b>Corbeille du paperboard</b>	<b>403</b>
<b>Vérificateur orthographique du paperboard</b>	<b>404</b>
<b>Créateur de grille</b>	<b>405</b>
<b>Reconnaissance d'écriture</b>	<b>406</b>
<b>Marqueur 408</b>	
<b>Encre magique</b>	<b>409</b>
<b>Page précédente et Page suivante</b>	<b>410</b>
<b>Clavier à l'écran</b>	<b>411</b>
<b>Zoom de page</b>	<b>412</b>
<b>Stylo 413</b>	
<b>Rapporteur 414</b>	
<b>Rideau 415</b>	
<b>Règle 416</b>	
<b>Enregistreur d'écran</b>	<b>417</b>
<b>Sélecteur 420</b>	
<b>Forme 421</b>	
<b>Reconnaissance de forme</b>	<b>422</b>
<b>Accrocher à la grille</b>	<b>424</b>
<b>Enregistreur de son</b>	<b>425</b>



---

Spot	426	
Verrouillage du formateur		428
Texte	429	
Message de téléimprimante		430
Annuler et Rétablir		431
Origine XY	432	
Actions	433	
Informations importantes à l'attention des utilisateurs d'actions dans ActivStudio et ActivPrimary		434
Résumé des différences		434
Actions Glisser-déplacer		441
Actions de commande		443
Actions de page		451
Actions d'objet		453
Actions de document/multimédia		461
Actions de vote		462
Propriétés	464	
Propriétés d'identification		465
Propriétés d'apparence		467
Propriétés des contours		468
Propriétés de remplissage		469
Propriétés du fond		471
Propriétés de position		472
les propriétés des étiquettes.		473
Propriétés de conteneur		475
Propriétés de rotation		477
Propriétés des limiteurs		479
Propriétés diverses		481
Propriétés multimédia		482
Propriétés de la page		483
Propriétés des outils		484
Propriétés du rideau		485
Propriétés de spot		486
Propriétés de la grille		487
Paramètres	489	

<b>Système de réponse pour les apprenants</b>	<b>490</b>
<b>Outil Horloge</b>	<b>492</b>
<b>Effets 493</b>	
<b>Objets de paperboard</b>	<b>495</b>
<b>Langue 497</b>	
<b>Configuration des ressources en ligne</b>	<b>498</b>
<b>Vérificateur orthographique</b>	<b>499</b>
<b>Outils 501</b>	
<b>Saisie utilisateur</b>	<b>503</b>
<b>Enregistrements</b>	<b>505</b>
<b>Profil et ressources</b>	<b>507</b>
<b>Paperboard509</b>	
<b>Multimédia 511</b>	
<b>Mode Création</b>	<b>512</b>
<b>Différences entre les éditions Professional et Personal</b>	<b>514</b>
<b>En savoir plus</b>	<b>529</b>
<b>Copyright et marques</b>	<b>531</b>

## Bienvenue dans ActivInspire

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



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.
- Système de réponse 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 unités 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.

## Les nouveautés en bref

Nous vous remercions pour tous vos commentaires. Nous sommes à votre écoute : cette rubrique présente les nouvelles fonctions-clés dont vous avez souhaité l'intégration.

Les améliorations secondaires que nous avons également apportées sont trop nombreuses pour être mentionnées.

## Nouveautés d'ActivInspire 1.3



[Recherche de ressources locales](#)



[Systèmes de réponse pour les apprenants](#)



[Importation PDF \(toutes les plates-formes\)](#)



[Importation TWAIN \(Windows et Mac\)](#)



[Prise en charge de Windows Meta File \(Windows uniquement\)](#)



[Outils avancés améliorés](#)



[Outils mathématiques nouveaux et améliorés](#)



[Autres améliorations](#)



Sauf mention contraire, ActivInspire Professional Edition est nécessaire pour bénéficier de ces nouvelles fonctionnalités.

## Recherche de ressources locales







Cette fonctionnalité est également disponible dans ActivInspire Personal Edition.

La fonction Recherche de ressources locales permet d'indexer et d'effectuer des recherches dans toutes vos ressources. Vous trouvez ainsi en un clin d'œil tout ce dont vous avez besoin pour vos leçons.

Dans ActivInspire Studio, la recherche de ressources locales s'effectue dans le navigateur de ressources.

Dans ActivInspire Primary, vous accédez à la recherche de ressources locales à partir de la fenêtre contextuelle des emplacements de ressources.

Pour rechercher des ressources, entrez un terme de recherche et utilisez les nouvelles icônes suivantes :

-   Rechercher dans le dossier actuel (option activée à la saisie d'un terme à rechercher)
-   Afficher les options de recherche. Vous pouvez :
  - rechercher les ressources par noms de fichier ou mots-clés ;
  - définir le type de ressource à inclure dans la recherche.

Comme précédemment, vous pouvez également rechercher des ressources sur

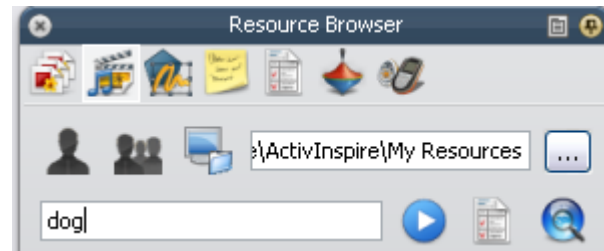
Promethean Planet  .



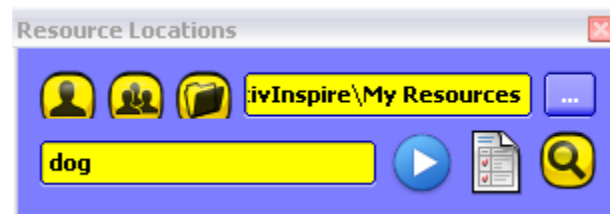
Avant la toute première recherche, vous devez indexer vos ressources. La durée de l'indexation est tributaire du nombre de dossiers et ressources à indexer.

ActivInspire vous invite à indexer vos ressources avant la recherche si ce n'est déjà fait.

### ActivInspire Studio



### ActivInspire Primary



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

## Systèmes de réponse pour les apprenants

Cette version contient plusieurs améliorations importantes.

### Ensembles de questions auto-rythmées

Notre nouvel outil révolutionnaire d'enseignement et d'évaluation va dynamiser vos classes !

Les ensembles de questions auto-rythmées permettent aux élèves de répondre à des séries de questions à leur rythme. Avec les ensembles de questions auto-rythmées, les élèves reçoivent le texte de chaque question sur leur unité ActivExpression et répondent dans les délais qui leur sont nécessaires. Toutes les réponses et tous les temps de réponse sont consignés et peuvent être affichés de manière dynamique, au besoin.



Vous pouvez :

- créer en un rien de temps un ensemble de questions de plusieurs niveaux, adaptable en fonction des besoins de vos élèves ;
- encourager la compétition dépourvue de toute tension en permettant aux élèves de prendre leur temps pour répondre aux questions ;
- accélérer une session de vote en affichant les réponses au tableau dès leur réception ;
- contrôler les tendances générales ainsi que les performances individuelles.

Le développement de cette technologie innovante a été subordonné à l'intégration de nouvelles fonctionnalités dans d'autres composants d'ActivClassroom. Pour appliquer l'apprentissage auto-rythmé dans vos classes, vous devez télécharger et installer les toutes dernières mises à jour gratuites des composants suivants :

- ActivDriver
- Micrologiciel ActivHub
- Microprogramme des unités ActivExpression



Les fichiers et instructions concernant la mise à jour sont disponibles sur le site Web Promethean Planet

[www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning](http://www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning)

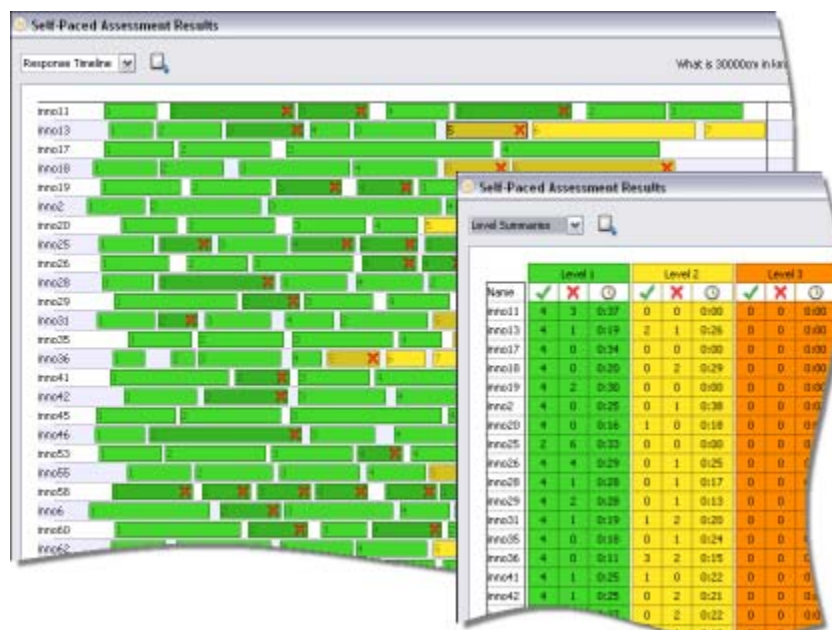
Pour plus d'informations sur l'utilisation de l'apprentissage auto-rythmé, reportez-vous à la rubrique [Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants > Ensembles de questions auto-rythmées.](#)

### Nouveaux rapports de système de réponse pour les apprenants

Les nouveaux rapports tabulaires offrent des résumés clairs des performances de vos élèves :

- Le rapport Temps de réponse affiche l'exactitude ou l'inexactitude des réponses et la durée de réponse pour chaque élève.
- Le rapport Résumés des niveaux affiche le nombre de questions correctes et incorrectes pour chaque élève et chaque niveau, ainsi que le temps de réponse moyen.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants > Ensembles de questions auto-rythmées.](#)



## Nouveaux paramètres d'application et autres améliorations

Les nouveaux paramètres d'application pour ExpressPoll et les réponses préparées permettent d'effectuer les opérations suivantes :

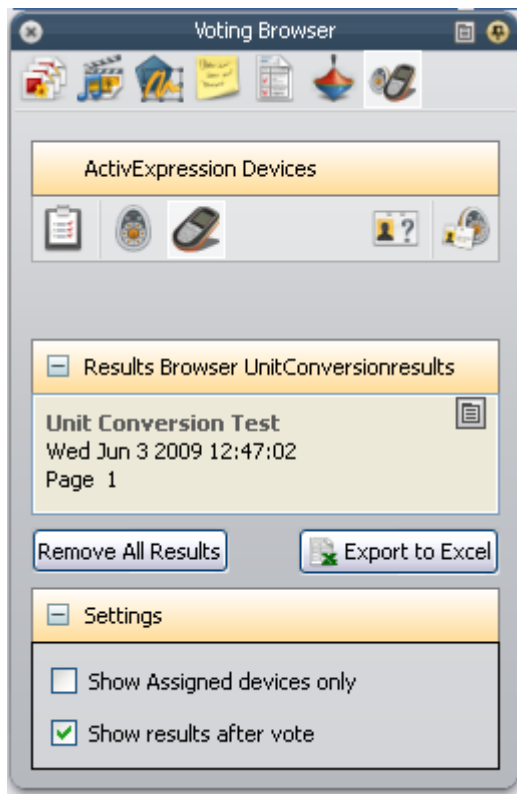
- Autorisation éventuelle d'une nouvelle tentative lorsqu'un élève n'a pas envoyé de réponse avant l'expiration du délai ;
- Fermeture de la fenêtre des résultats lors de l'accès à une autre page ;
- Inclusion ou exclusion dans les statistiques des unités qui n'ont pas répondu à une question ;
- Affichage ou masquage des unités non affectées (vous pouvez remplacer ce paramètre dans la section Configuration du navigateur de votes.) ;
- Choix du type d'unité à sélectionner par défaut durant les sessions de votes.

Le type d'unité par défaut est ActivExpression. Pour le remplacer, sélectionnez-en un autre entre le navigateur de votes et ExpressPoll.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Référence > Configuration > Système de réponse pour les apprenants](#).

À présent, vous pouvez également effectuer les opérations suivantes :

- Supprimer une question d'un page. Cette option est disponible dans le menu contextuel.
- Supprimer tous les résultats.





## Importation PDF (toutes les plates-formes)

Vous pouvez à présent importer des fichiers PDF dans vos paperboards. Chaque page PDF est importée sous forme d'image unique (une image par page de paperboard).

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [En savoir plus sur ActivInspire > Importation et exportation de fichiers > Importation de fichiers](#).

## Importation TWAIN (Windows et Mac)

Sur les ordinateurs Windows et Mac, vous pouvez importer des fichiers graphiques directement dans vos paperboards à partir d'un scanner ou d'une caméra conformes à la norme TWAIN.

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 Meta File (Windows uniquement)

Les fichiers graphiques au format Windows Meta File (.wmf) sont maintenant pris en charge.

## Outils avancés améliorés

### Enregistreur de zone d'écran (Windows et Mac)

Vous pouvez à présent enregistrer une zone de l'écran. Vous réduisez ainsi la taille des fichiers d'animation et accentuez l'aspect visuel de vos démonstrations.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [En savoir plus sur ActivInspire > Présentation au tableau > Utilisation de l'enregistreur d'écran](#).

### Création de forme améliorée

Un nouveau paramètre d'application permet de créer des formes par déplacement du curseur à partir du centre ou de la partie supérieure gauche.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Référence > Configuration > Outils](#).

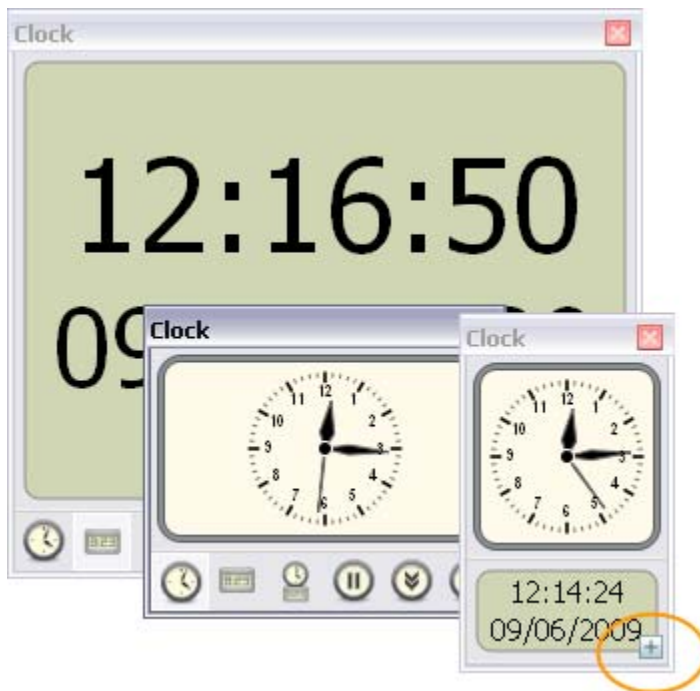
## Nouvelle horloge

La nouvelle horloge filiforme permet d'économiser de l'espace et offre une plus grande souplesse.

Vous pouvez à présent :

- Faire glisser ses angles pour changer sa taille proportionnellement ;
- Cliquer sur les symboles + ou - pour, respectivement, afficher ou masquer sa barre d'outils et augmenter ou réduire d'autant sa taille ;
- Ajouter ou supprimer des boutons.

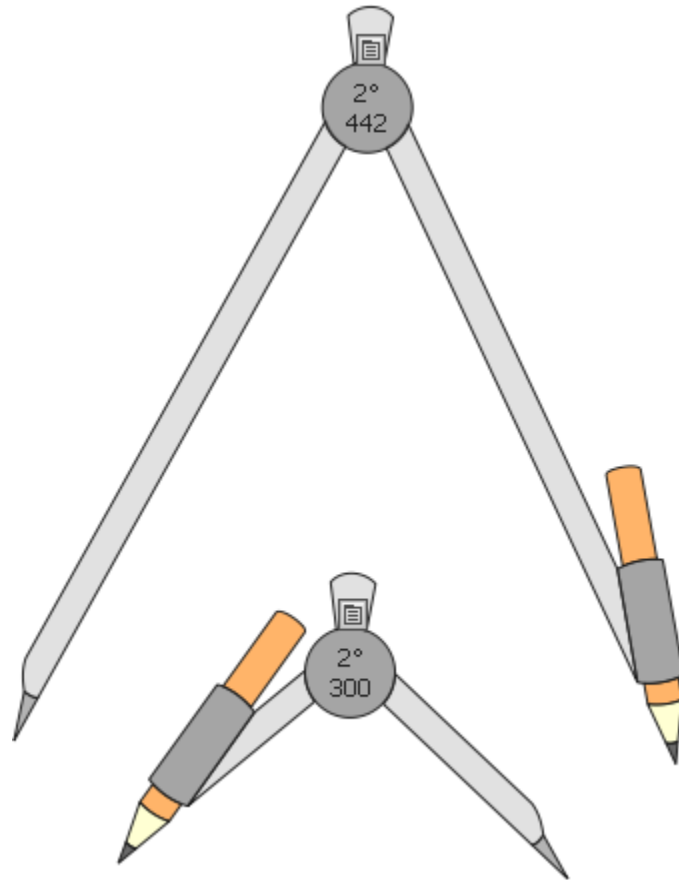
Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [En savoir plus sur ActivInspire > Présentation au tableau > Utilisation de l'horloge.](#)



## Outils mathématiques nouveaux et améliorés

### Nouveau compas

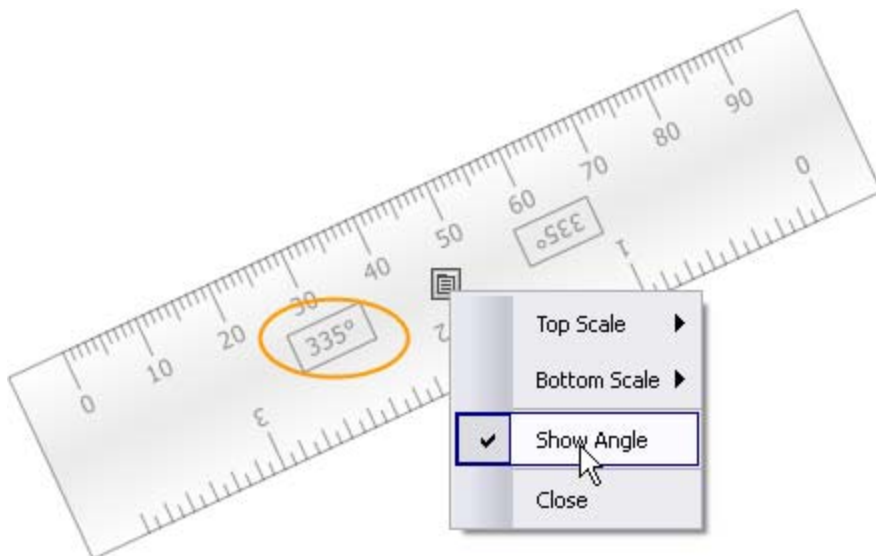
Les options avancées du menu contextuel permettent à présent de placer le stylo à gauche et la pointe à droite, d'afficher l'angle et/ou le rayon, de marquer le centre d'un signe +, d'allonger ou de réduire les bras et de rétablir leur longueur par défaut.



### Règle

Les propriétés de la règle que vous modifiez sont enregistrées dans le profil actuel. Elle conserve ses caractéristiques d'une utilisation à l'autre.

Le menu contextuel de la règle présente la nouvelle option **Afficher l'angle**. La modification de l'inclinaison entraîne celle de l'angle.



### Rapporteur

Comme dans le cas de la règle, toute modification apportée aux propriétés du rapporteur est enregistrée dans le profil actuel. La prochaine fois que vous l'utiliserez, l'outil présentera les mêmes caractéristiques, Rapporteur complet ou Demi-rapporteur par exemple.

Le menu contextuel du rapporteur dispose également de la nouvelle option **Afficher l'angle**. La modification de l'inclinaison entraîne celle de l'angle.

## Autres améliorations

### Mise à l'échelle améliorée des objets

Lors de leur mise à l'échelle, les objets créés dans cette version d'ActivInspire n'affichent pas de contours disproportionnés.

### Protection contre la suppression involontaire

Auparavant, il était possible de supprimer une page de paperboard par mégarde en appuyant sur la touche **Suppr** ou un raccourci clavier alors qu'aucun objet n'était sélectionné dans la page. Cet incident n'est plus possible dans ActivInspire.

### Mise à jour automatique de l'aide

Auparavant, les fichiers d'aide n'étaient pas mis à jour automatiquement lorsque vous mettiez à jour ActivInspire à partir du tableau de bord. Les versions anglophones de l'aide ActivInspire sont désormais mises à jour à la mise à jour du logiciel.

### Connecteurs créés sur la couche supérieure

Auparavant, les connecteurs étaient créés sur la couche supérieure, puis déplacés sur la couche inférieure à la fin de l'opération. Désormais, les connecteurs demeurent sur la couche supérieure, à moins que vous ne les déplaçiez sur une autre couche.

### Objets dupliqués sélectionnés automatiquement

Lorsque vous dupliquez un objet, le double est automatiquement sélectionné au lieu de l'objet initial.

### Navigateur de ressources

Une disposition améliorée et le nouveau menu contextuel Paramètres de la bibliothèque de ressources simplifient l'utilisation du navigateur de ressources.

### Raccourcis clavier

Certains raccourcis clavier ont été modifiés en conformité avec leur utilisation standard sur Macintosh.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Référence > Raccourcis clavier](#).

## Nouveautés d'ActivInspire 1.1



Que vous utilisiez les logiciels Powerpoint®, Keynote, SMART Notebook, ActivStudio ou ActivPrimary, ActivInspire adapte votre environnement de travail en fonction de vos préférences. C'est vous qui choisissez l'apparence.



Vous ne devez pas quitter votre environnement habituel pour créer des leçons de grande qualité et les présenter avec efficacité. Vous décidez dans quelle mesure et à quel moment vous voulez tirer parti de la technologie d'accompagnement d'ActivInspire.



Une fois le logiciel installé, il peut être configuré de manière à s'adapter à vos habitudes de travail, tant sur l'ordinateur qu'au tableau. Vous pouvez sauvegarder vos préférences dans un profil et créer autant de profils que vous le souhaitez. Ces profils peuvent ensuite être activés sur simple actionnement d'un bouton, mettant ainsi à votre disposition les outils dont vous avez besoin.



Une interface utilisateur claire et des outils intuitifs font de la création et de la présentation des leçons un jeu d'enfant.



Grâce aux fonctions de vote et d'évaluation intégrées, vous jugerez rapidement des capacités de votre classe et pourrez modeler vos activités en fonction des résultats.



La collaboration est désormais facilitée par le mode Utilisateur double et le nouvel Activboard V3 (ou la mise à niveau d'ActivBoard V2). Enseignants et élèves peuvent travailler au tableau côte à côte. Vous pouvez également passer la main aux élèves dans le cadre d'une session coopérative, tout en sachant qu'ils ne pourront utiliser le stylo que dans les limites des autorisations définies pour le paperboard.



Inutile de créer des paperboards spéciaux pour pouvoir utiliser deux stylos en même temps : vous pouvez collaborer sur tout paperboard, nouveau ou existant.



Les outils avancés favorisent la participation et l'intérêt des élèves.



Ajoutez en un tour de main à votre paperboard du contenu multimédia, qu'il provienne de votre ordinateur ou d'Internet.



La fonction de reconnaissance d'écriture intégrée signifie que le texte inscrit sur le tableau est converti en texte numérique par ActivInspire.



Des navigateurs à onglets garantissent la transparence des paperboards et des ressources ainsi que leur accessibilité immédiate :



visionnez et gérez les pages du paperboard dans le navigateur de page ;



utilisez le navigateur de ressources pour parcourir rapidement le large choix d'éléments prêts à l'emploi et sélectionnez ceux que vous souhaitez intégrer à votre paperboard ;



visionnez et gérez dans le navigateur d'objets toutes les configurations des objets (textes, images, fichiers et formes) ;



finie la perte d'informations cruciales, telles que les notes de paperboard : affichez, créez et modifiez-les rapidement dans le navigateur de notes ;



visionnez et modifiez les propriétés des objets dans le navigateur de propriétés ;



si l'ajout d'éléments interactifs aux paperboards vous tente, le navigateur d'action est fait pour vous ;



le navigateur de votes garantit la flexibilité du vote et de l'évaluation et en facilite la gestion.



Pour une présentation des nouveautés d'ActivInspire, reportez-vous aux cours en ligne interactifs accessibles à partir du site de Promethean Planet à l'adresse [www.prometheanplanet.com/activlearning/online](http://www.prometheanplanet.com/activlearning/online).

## Les nouveautés en détail

Cette rubrique est destinée à tous les utilisateurs désireux d'approfondir les différences importantes existant entre ActivInspire et ses prédécesseurs, ActivStudio et ActivPrimary. Elle contient également des informations plus générales pour ceux qui ne connaissent pas encore le logiciel Promethean.

Cette rubrique et l'ensemble du manuel présentent à la fois les icônes d'ActivInspire Studio et d'ActivInspire Primary.

- [Nouvelle apparence](#)
- [Nouveaux outils et propriétés](#)
- [Édition d'objet facilitée et plus flexible](#)
- [Navigateurs](#)
- [Mode Utilisateur double](#)
- [Autres améliorations](#)



ActivInspire contient littéralement des centaines de changements et d'améliorations mineures qui ne sont pas mentionnés dans cette section, du fait de leur trop grand nombre. Naviguez dans l'ensemble du manuel et utilisez le programme pour les découvrir.



Pour une présentation des nouveautés d'ActivInspire, reportez-vous aux cours en ligne interactifs accessibles à partir du site de Promethean Planet à l'adresse [www.prometheanplanet.com/activlearning/online](http://www.prometheanplanet.com/activlearning/online).

## Nouvelle apparence

- ActivInspire contient à la fois ActivInspire Studio et ActivInspire Primary. Vous pouvez basculer entre les deux versions par le biais du panneau de configuration du tableau de bord. Le changement de version devient effectif après le redémarrage d'ActivInspire.
- Un outil multi-plateforme homogène. ActivInspire a une apparence et un fonctionnement identique sur les plates-formes Windows™ et Mac®, ce qui simplifie l'apprentissage. Et n'oublions pas Linux™ ! ActivInspire est enfin compatible avec Linux, et conserve le même fonctionnement !
- L'interface d'ActivInspire Studio et d'ActivInspire Primary a été améliorée. Ce remodelage a été conçu afin d'associer l'aspect familier des versions précédentes (dont les palettes d'outils et les barres d'outils) avec le fonctionnement intuitif et clair des applications plus conventionnelles.

- Si vous n'aimez pas l'apparence par défaut, ActivInspire propose à présent un plus grand choix de personnalisations possibles, dont :

- Changement rapide de profil (par exemple le format d'ActivInspire) grâce à la fonction

#### Changer de profil



Vous pouvez choisir parmi les profils prédéfinis suivants :


1. Au tableau
  2. Création
  3. Langues
  4. Mathématiques
  5. Médias
- Vous pouvez également créer, enregistrer et utiliser vos propres profils, et les partager avec d'autres utilisateurs.
  - Ancrage automatique des palettes d'outils - Il est possible de masquer automatiquement les palettes et les barres d'outils lorsque vous ne les utilisez pas, ou de les "épingler" afin qu'elles soient toujours visibles.
  - Position flexible des palettes d'outils - Décidez de la position qui vous convient le mieux : à gauche, à droite, en haut ou en bas de l'écran.
  - Barres de menu conventionnelles - Cette fonction facultative offre une barre de menu standard, qui vous permet d'accéder entre autres aux menus tels que Fichier, Édition et Aperçu.
  - Interface du paperboard avec onglets - Vous pouvez ouvrir plusieurs paperboards à la fois et basculer de l'un à l'autre à l'aide des onglets de document.



[Visite d'ActivInspire > Exploration d'ActivInspire Studio > Navigateurs d'ActivInspire](#)

[Visite d'ActivInspire > Exploration d'ActivInspire Primary > Navigateurs d'ActivInspire](#)


## Nouveaux outils et propriétés

- Des modifications importantes ont été apportées aux formes avec l'outil **Formes** . Certaines formes disposent de points de modification intelligents appelés points de forme ; vous pouvez modifier la taille de la tête d'une flèche par exemple. Vous pouvez également manipuler les points individuels qui composent la forme, ce qui vous permet de déformer cette dernière. De nouveaux outils de forme libre et de courbe de Bézier sont également disponibles, ainsi que des outils de lignes en pointillés et de lignes de connexion. Il est à présent possible d'appliquer un dégradé de couleurs à une forme (ainsi qu'à l'arrière-plan de la page).




- 

• **Connecteur**  
Cet outil vous permet de connecter des objets entre eux à l'aide de lignes de connexion, qui sont particulièrement utiles lorsque vous travaillez en mode Utilisateur double (voir ci-dessous).
- 

• Effacement des annotations grâce à l'outil **Gomme**  
Il est à présent possible de supprimer physiquement les annotations, entièrement ou partiellement, plutôt que de les masquer (ce qui était le cas dans les versions précédentes).
- 

• **Encre magique**  
Cet outil vous permet d'appliquer une encre magique masquant les objets de la couche supérieure. Cet outil est l'équivalent de l'outil Gomme dans les versions précédentes.
- Les unités ActiVote et ActivExpression sont à présent totalement prises en charge directement dans ActivInspire.
- **Étiquettes**  
Vous pouvez attribuer une étiquette à vos objets de page. Les étiquettes peuvent faire office d'info-bulles ou de descripteurs permanents.
- **Améliorations des outils mathématiques**  
Vous pouvez ouvrir sur une même page plusieurs règles, rapporteurs et compas. Cela est particulièrement utile en mode Utilisateur double (voir ci-dessous).
- 

• **Outils de bureau**  
Cet outil flottant vous permet de masquer rapidement ActivInspire et de naviguer dans le Bureau afin d'utiliser certaines des fonctionnalités les plus utilisées, telles que la **Caméra** ,

l'**Enregistreur d'écran**  et le **Clavier à l'écran** .
- 

• **Express Poll**  
Cette fonction vous permet de créer rapidement une question ad hoc à laquelle vos étudiants doivent répondre à l'aide des unités ActiVote ou ActivExpression.



[Premiers pas avec ActivInspire > Ajout et manipulation de formes](#)

[Premiers pas avec ActivInspire > Suppression d'éléments](#)

[En savoir plus sur ActivInspire > Présentation au tableau](#)

[Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants > Questions rapides et ExpressPoll](#)

## Édition d'objet facilitée et plus flexible

Les poignées de sélecteur ont été sensiblement améliorées. En plus des fonctions de redimensionnement et de rotation des objets, vous pouvez sélectionner des objets à l'aide d'un ensemble de poignées par défaut :



Cela inclut :

- Un curseur de transparence permettant de modifier rapidement le degré de transparence de votre sélection.
- Une fonction Avancer/Renvoyer permettant de modifier la position de votre sélection dans la superposition.
- Une fonction Activer/désactiver le regroupement permettant de grouper ou de dégroupier votre sélection.
- Une fonction Dupliquer permettant de dupliquer rapidement votre sélection.

Mais ce n'est pas tout. Si vous souhaitez inclure davantage d'outils (Inverser l'axe des X, par exemple), vous pouvez les ajouter en personnalisant les poignées de sélection par le biais du menu Modifier les profils > Commandes.

Allez voir par vous-même. Vous serez étonné de toutes les possibilités qui s'offrent à vous.





[Premiers pas avec ActivInspire > Ajout et manipulation de formes](#)

[En savoir plus sur ActivInspire > Utilisation des objets](#)






## Navigateurs

Les navigateurs regroupent de nombreux concepts familiers des versions précédentes à un seul emplacement.

- **Navigateur de page** 

Le navigateur de page propose les mêmes fonctions que les versions précédentes et vous permet à présent de réorganiser vos pages de paperboard à l'aide d'un simple glisser-déplacer. Vous avez également la possibilité de glisser des pages depuis le navigateur de page et de les déposer sur un onglet de paperboard, afin de copier des pages d'un paperboard ouvert à un autre. Le navigateur de page continue d'apparaître sous la forme de barre dans ActivInspire Primary.
- **Navigateur de ressources** 

Il remplace la bibliothèque de ressources et combine l'arborescence et le contenu des fichiers. Le navigateur de ressources continue d'apparaître sous la forme de barre dans ActivInspire Primary.

- 
**Navigateur d'objet**  
 Offre une vue arborescente de l'objet, permettant ainsi une approche plus structurée de l'affichage et de la manipulation des objets sur la page. Ce navigateur vous permet d'afficher et de modifier rapidement l'ordre, la couche la visibilité et l'état de verrouillage d'un ou plusieurs objets d'une page.
- 
**Navigateur de notes**  
 Il correspond au nouvel emplacement des notes de page, avec une fonction d'édition WYSIWIG.
- 
**Navigateur de propriétés**  
 Il correspond au nouvel emplacement des propriétés d'objet. Il consiste en une liste plus conventionnelle sous forme de grille, à partir de laquelle vous pouvez modifier les propriétés d'un ou de plusieurs objets à la fois. Les propriétés sont organisées en différents groupes : apparence, emplacement, conteneur et limiteur.
- 
**Navigateur d'action**  
 Il correspond au nouvel emplacement des actions d'objet et des propriétés d'action. Chaque action a maintenant sa propre icône et les actions peuvent être à présent appliquées plus facilement à un ou plusieurs objets de la page. Vous y trouverez également une sélection d'objets d'action prédéfinis que vous pouvez déplacer directement sur la page.
- 
**Navigateur de votes**  
 Il combine toutes les fonctions relatives à l'enregistrement, l'affectation et l'activation des unités ActiVote et ActivExpression. Il permet également l'enregistrement de vos unités ActivSlate.



[Visite d'ActivInspire > Exploration d'ActivInspire Studio > Navigateurs d'ActivInspire](#)

[Visite d'ActivInspire > Exploration d'ActivInspire Primary > Navigateurs d'ActivInspire](#)

## Mode Utilisateur double



Le nouveau mode Utilisateur double est une véritable innovation ! Il permet à deux personnes de travailler simultanément sur l'ActivBoard, chacun avec son propre stylo. C'est une nouvelle façon de collaborer en classe qui s'offre à vous !

Ce mode représente une véritable avancée en termes d'interactivité, grâce à une conception soignée de palettes et de barres d'outils doubles (ActivInspire Primary).

La bibliothèque de ressources a été entièrement repensée et contient des modèles de page de paperboard et des activités conçus pour le mode Utilisateur double.

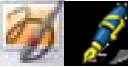


[Visite d'ActivInspire > Exploration d'ActivInspire Studio > Collaboration au tableau](#)

[Visite d'ActivInspire > Exploration d'ActivInspire Primary > Collaboration au tableau](#)

[En savoir plus sur ActivInspire > Présentation au tableau > Utilisation du mode Utilisateur double](#)

## Autres améliorations

- Vous n'avez plus besoin de connecter un ActivBoard pour utiliser ActivInspire. La fonction de **reconnaissance d'écriture**  peut à présent être utilisée en dehors du tableau.
- ActivInspire a été conçu pour pouvoir être utilisé facilement avec d'autres tableaux blancs interactifs, y compris des tableaux tactiles. Les fonctions contextuelles et la taille des icônes de l'interface utilisateur ont été conçues pour une utilisation la plus simple possible.
- Historique des outils - La barre d'outils de la palette d'outils principale, appelée Barre de raccourcis de la palette d'outils, affiche à présent l'historique des outils. Celui-ci vous permet d'accéder aux outils récemment utilisés en un seul clic.
- Prise en charge améliorée d'autres formats de fichier dans le paperboard ActivInspire, dont :
  1. Présentations PowerPoint®
  2. SMART® Notebook (toutes les versions), y compris les différents formats de question
  3. ExamView® et les fichiers de questions XML IMS
- Groupes imbriqués. Vous pouvez grouper des objets, et également grouper des groupes ! Si vous les dégroupez, les groupes d'origine sont convertis. En d'autres termes, le fonctionnement des groupes dans ActivInspire est cohérent avec les autres produits sur le marché, par exemple Microsoft PowerPoint.



[Avant de commencer > Utilisation d'un autre tableau blanc](#)

[En savoir plus sur ActivInspire > Importation et exportation de fichiers](#)

## 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](#)
- [Calibrage d'ActivBoard](#)
- [Utilisation d'un autre tableau blanc](#)

## Utilisation de l'ActivPen

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



Cette rubrique fournit quelques astuces pour l'utilisation de l'ActivPen avec ActivBoard.

L'ActivPen 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.

### 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.**

Cette rubrique décrit comment déterminer si votre ActivBoard nécessite un recalibrage.

Vous devrez éventuellement procéder à un recalibrage d'ActivBoard, si le tableau blanc ou le projecteur a été déplacé pour une quelconque raison. Cette opération aligne la pointe de l'ActivPen sur le curseur à l'écran.

### 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 :

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 tableaux blancs interactifs 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.

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.
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	



## Visite d'ActivInspire

Cette rubrique est destinée aux utilisateurs, anciens et nouveaux, des logiciels ActivStudio et ActivPrimary. Elle contient certaines rubriques d'introduction et offre une visite guidée d'ActivInspire Studio et d'ActivInspire Primary :

- [Une application, deux produits](#)
- [À propos des paperboards](#)
- [Exploration d'ActivInspire Studio](#)
- [Exploration d'ActivInspire Primary](#)

## 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®)



Ce manuel illustre principalement l'utilisation d'ActivInspire Studio et d'ActivInspire Primary.

### Passage d'un produit ActivInspire à l'autre

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

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 Personal et ActivInspire Professional.

L'édition ActivInspire Personal 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 Professional.



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

Dans ActivInspire Personal, 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 Professional 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 Professional, consultez la rubrique [Référence > Différences entre les éditions Professional et Personal](#).

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

## 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.

## Exploration d'ActivInspire Studio

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

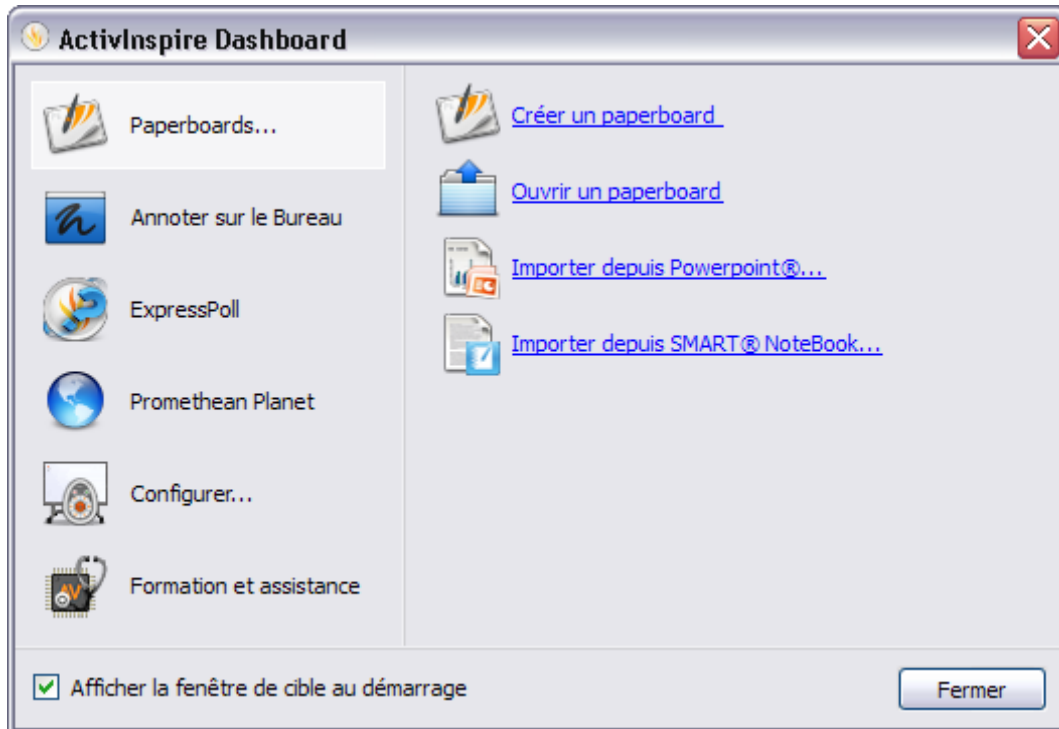
Cette visite illustrée présente, là où cela s'avère nécessaire, les deux apparences :

- [Tableau de bord](#)
- [Fenêtre ActivInspire](#)
- [Palette d'outils principale](#)
- [Navigateurs d'ActivInspire](#)
- [Affichage d'un paperboard](#)
- [Gestion de plusieurs paperboards](#)
- [Création depuis l'ordinateur](#)
- [Présentation au tableau](#)
- [Collaboration au tableau](#)
- [Exploration des outils](#)
- [Outils les plus utilisés](#)

## Tableau de bord

Lorsque vous lancez ActivInspire, après avoir choisi vos préférences initiales, le premier élément visible est le tableau de bord. Le tableau de bord contient des raccourcis vers les paperboards et des outils utiles qui permettent de gagner du temps. Le tableau de bord reste ouvert jusqu'à ce que vous le fermiez.

Il est illustré ci-dessous. La liste permet d'identifier chaque composant numéroté.



<b>1</b>	Activez cette option pour afficher le tableau de bord au prochain démarrage d'ActivInspire.
<b>2</b>	Affiche le site Web Promethean <a href="http://www.prometheanworld.com">http://www.prometheanworld.com</a> dans votre navigateur Web.
<b>3</b>	Affiche les outils de configuration les plus utilisés dans le panneau droit du tableau de bord.
<b>4</b>	Affiche le site Web Promethean Planet <a href="http://www.prometheanplanet.com">http://www.prometheanplanet.com</a> dans votre navigateur Web.
<b>5</b>	Lance la roue magique de vote, qui vous permet de sélectionner un style et des options pour la question que vous souhaitez poser à la classe.
<b>6</b>	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



	Personal.
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**.

## Fenêtre ActivInspire



Lorsque vous exécutez ActivInspire, la fenêtre du programme s'ouvre derrière le tableau de bord.

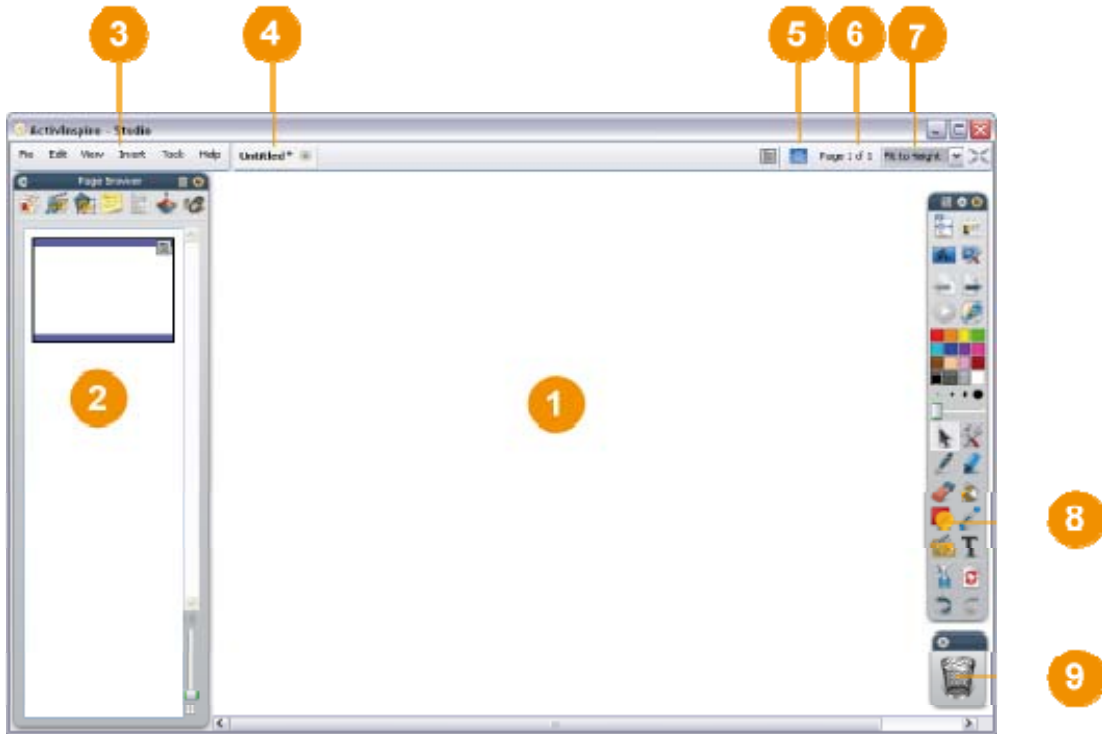
L'apparence de cette fenêtre dépend de plusieurs éléments :

- Vos préférences enregistrées au démarrage.
- L'édition du logiciel utilisée : ActivInspire Professional ou Personal Edition.
- Le degré de personnalisation de ses composants.

Cette rubrique présente les composants principaux de la fenêtre ActivInspire pour ActivInspire Professional et ActivInspire Personal.

## ActivInspire Professional

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



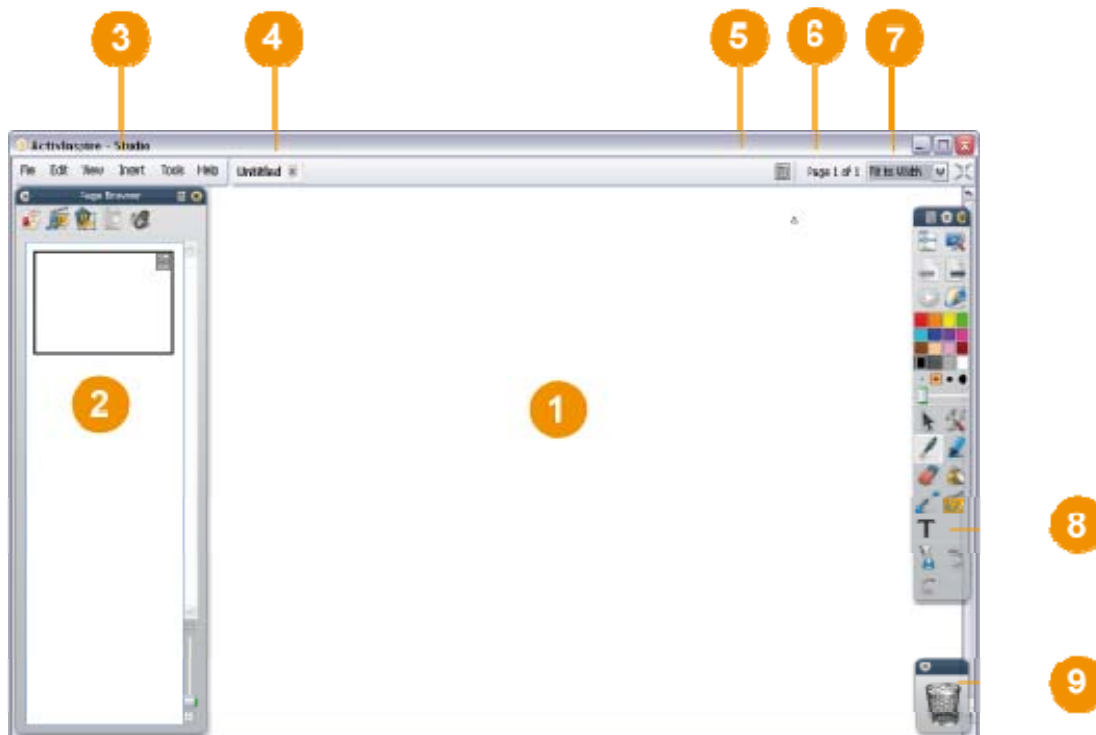
<b>1</b>	Page de paperboard
<b>2</b>	Navigateurs
<b>3</b>	Barre de menu













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

## ActivInspire Personal

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

Vous pouvez constater qu'ActivInspire Personal ne présente pas la même gamme d'outils et de navigateurs qu'ActivInspire Professional.



	Page de paperboard
	Navigateurs AUCUN navigateur d'action 
	Barre de menu
	Nom du paperboard
	AUCUN Mode Création 
	Indicateur de page
	Indicateur de redimensionnement
	Palette d'outils principale AUCUN Outil Forme 
	Corbeille du paperboard



Pour découvrir les fonctions disponibles uniquement dans ActivInspire Professional, consultez la rubrique [Référence > Différences entre les éditions Professional et Personal](#).

## 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.

Pour déplacer un élément, cliquez sur la zone bleu foncé située le long de son bord supérieur et faites-le glisser vers l'emplacement souhaité.

À sa prochaine exécution, ActivInspire se souviendra de vos préférences.



## 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 Professional 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.

1		Menu principal		Changer de profil ⊘ Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personal.
		Annotation de bureau ⊘ Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personal.		Outils de bureau
2		Page précédente/Page suivante		
		Commencer/Arrêter le vote de paperboard		ExpressPoll
3		<p>Palette de couleurs</p> <p>Indicateurs de l'épaisseur du stylo</p>		
4		Sélectionner		Outils
		Stylo		Marqueur
		Gomme		Pot de peinture

		Formes ⊘ Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personal.		Connecteur
		Insérer un média depuis un fichier	<b>T</b>	Texte
5		Effacer		Rétablir la page ⊘ Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personal.
		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 Professional, 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** .



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

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

## 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.

### Types de navigateurs

ActivInspire compte sept navigateurs :

- [Navigateur de page](#) 
- [Navigateur de ressources](#) 
- [Navigateur d'objet](#) 
- [Navigateur de notes](#) 
- [Navigateur de propriétés](#) 
- [Navigateur d'action](#) 
- [Navigateur de votes](#) 

## Navigateur de page


Ce navigateur permet d'observer rapidement un paperboard dans ses grandes lignes.

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

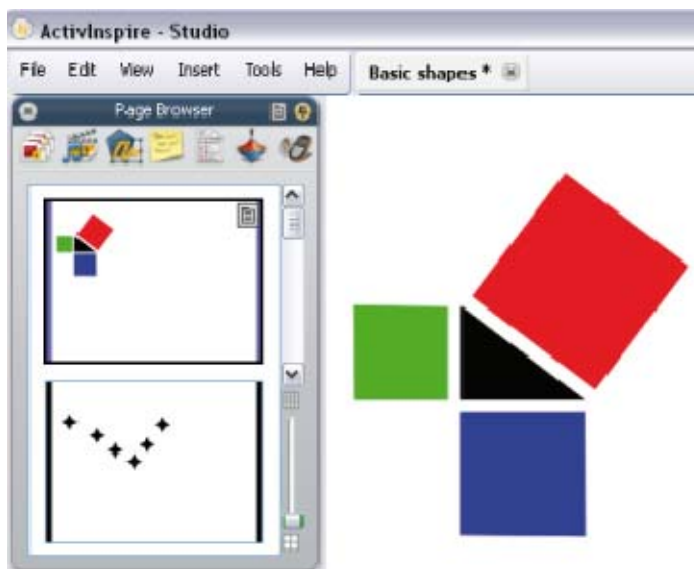
- Afficher le paperboard complet sous forme de miniatures de page ;
- Naviguer dans les pages de paperboard ;
- Définir les fonds et les grilles pour les pages ;
- Organiser vos pages de paperboard en utilisant la fonction de glisser-déplacer et les commandes Couper, Copier, Supprimer et Dupliquer.

## Exemple

L'image de droite 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.



## 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](http://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 ;
- 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.

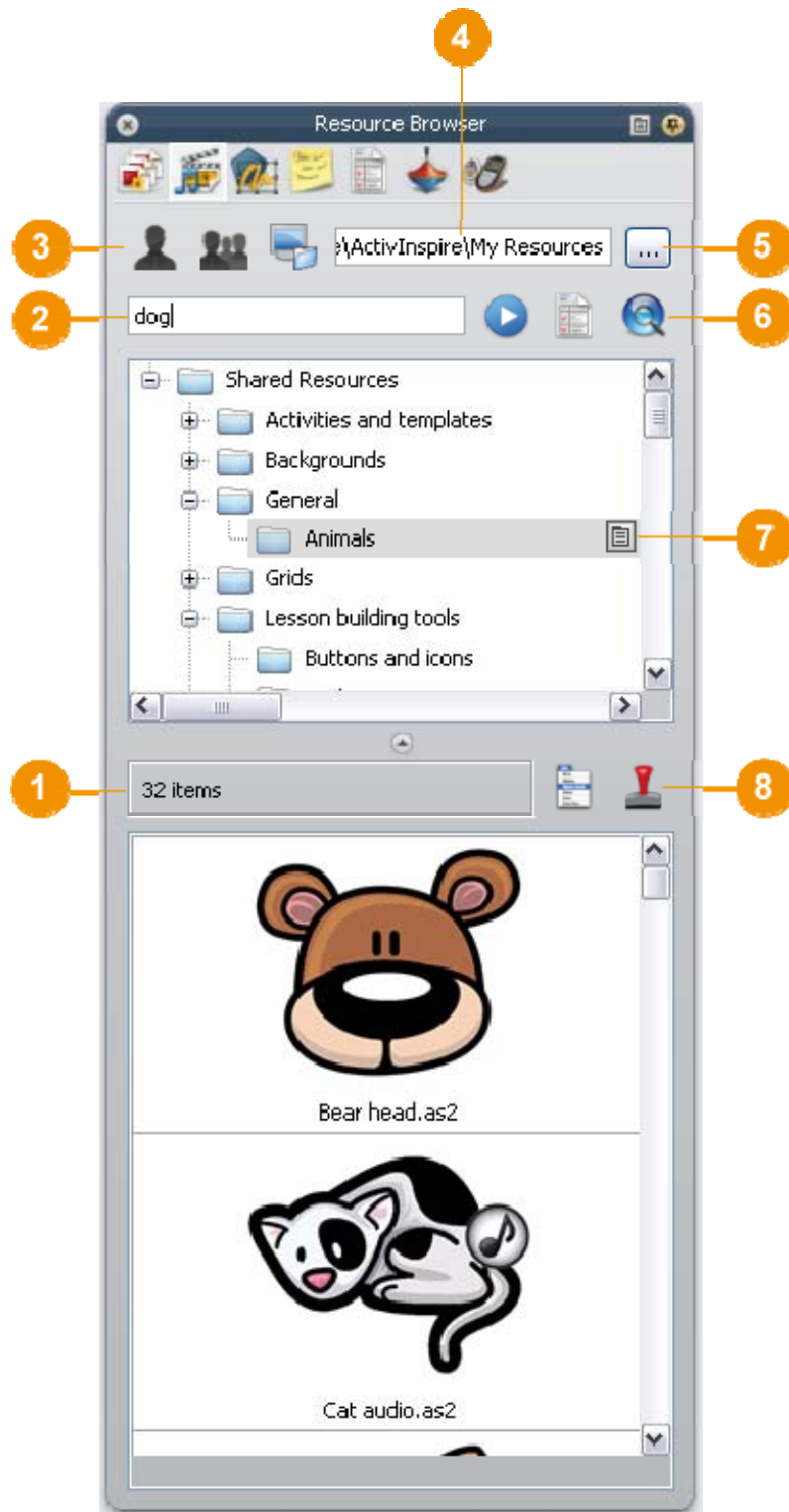
Les deux panneaux permettent d'effectuer un glisser-déplacer de vos propres créations d'une page de paperboard vers un dossier de la bibliothèque de ressources.








## Exemple

Le navigateur de ressources est représenté ci-dessous à gauche. La liste sur la droite permet d'identifier chaque composant numéroté.

Dans cet exemple :

- Le panneau Dossiers affiche les ressources partagées avec le sous-dossier des animaux sélectionné.
- Le panneau Éléments affiche deux fichiers graphiques dans le sous-dossier des animaux. Le symbole de la note de musique dans le second fichier indique la présence d'un effet sonore.



1	Nombre de fichiers dans le dossier sélectionné
2	Zone de texte de recherche de terme
3	<p>Ouvrir :</p> <p> <b>Mes ressources ;</b></p> <p> <b>Ressources partagées ;</b></p> <p> <b>Un autre dossier de ressources ;</b></p>
4	Emplacement du dossier sélectionné
5	Accès à un autre dossier
6	<p> Recherche dans le dossier actuel (activé à la saisie d'un terme à rechercher)</p> <p> Définition des options de recherche</p> <p> Recherche de ressources dans Promethean Planet</p>
7	<p>Menu contextuel des dossiers</p> <p>Options :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exporter vers le pack de ressources</b></li> <li>• <b>Importer le pack de ressources ici...</b></li> <li>• <b>Indexer ce dossier pour la recherche</b></li> <li>• <b>Créer un dossier</b></li> </ul> <p> Les fonctions Importer et Indexer sont uniquement disponibles lorsque vous sélectionnez un dossier de niveau supérieur.</p>

8



### Menu Éléments

Options pour modifier :

- **le mode d'affichage ;**
- **la taille des miniatures ;**
- **la transparence des éléments.**



### Tampon activé/désactivé

Insérez rapidement plusieurs copies d'une ressource dans un paperboard.

Vous devez posséder ActivInspire Professional pour utiliser le tampon.




## Navigateur d'objet

Cette rubrique présente les objets et le navigateur d'objet :

- [À propos des objets](#)
- [À propos des couches et de la superposition](#)
- [Afficher des objets](#)
- [Utiliser des objets](#)
- [Exemple](#)





## 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. Ces couches s'apparentent à des feuilles transparentes qui contiennent uniquement des objets d'un type spécifique, sauf si vous déplacez des objets entre les différentes 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 <b>stylo</b>  , avec le <b>marqueur</b>  ou à l' <b>encre magique</b>  , une arme secrète que nous allons présenter plus loin.  Tout ce que vous dessinez avec le <b>connecteur</b>  .
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.

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.

Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique [Utilisation de couches et superposition](#).

## 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) ;
- les objets groupés, ce qui vous permet de les manipuler simultanément ;
- 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 ;
- regrouper, 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

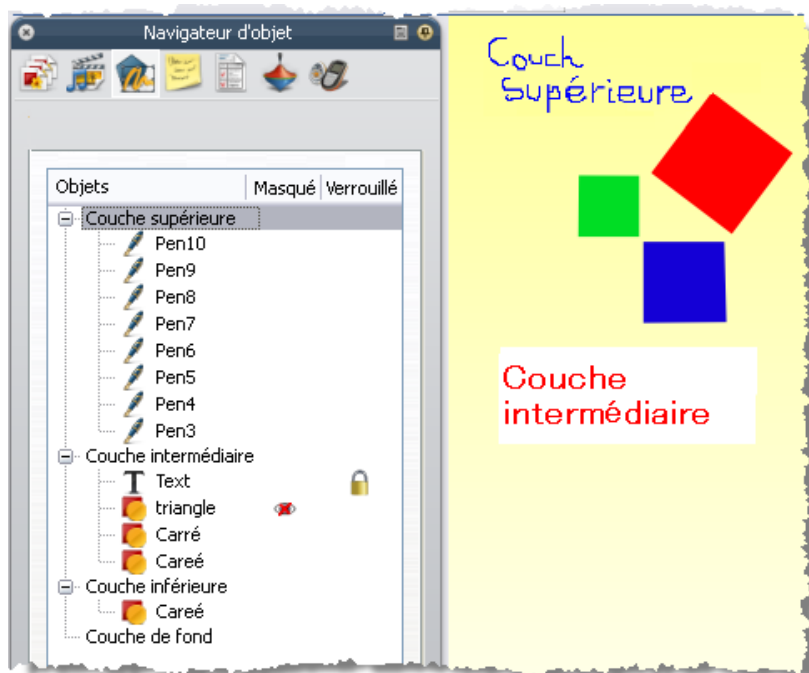
L'image sur la droite affiche des détails des objets de la page en cours d'utilisation du paperboard.

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** .

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, dont l'utilisation est laissée à votre libre arbitre. Vous savez par expérience que les notes peuvent faire la différence entre une leçon monotone et une leçon captivante. Nous vous encourageons donc à utiliser le navigateur de notes afin d'enrichir non seulement votre expérience d'enseignement avec ActivInspire, mais également celle de votre entourage professionnel.


Utilisez le navigateur de notes pour :

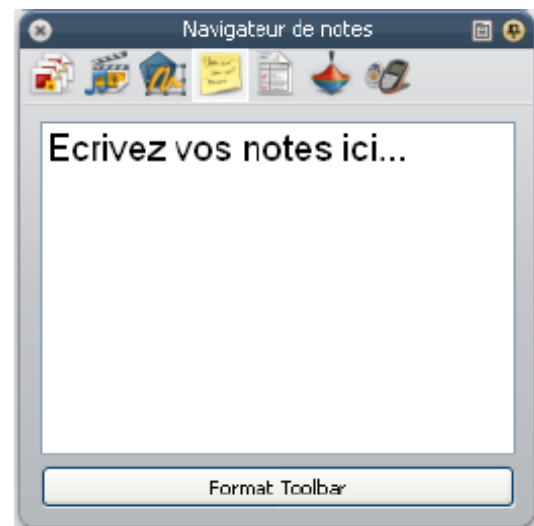
- Ajouter vos propres notes et commentaires à un paperboard afin d'en faciliter le partage et la réutilisation.
- Si vous utilisez un paperboard dont vous n'êtes pas à l'origine :
  - vous pourrez afficher les notes et commentaires des autres enseignants et ajouter le cas échéant vos propres notes.
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

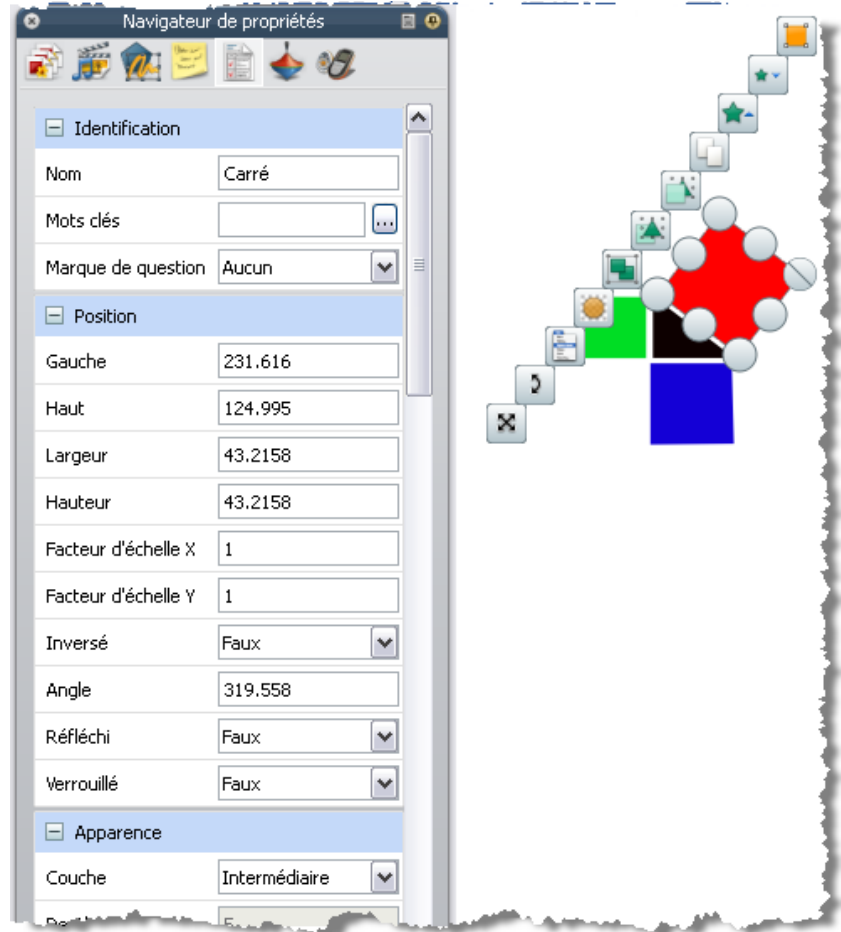
Utilisez le navigateur de propriétés afin d'effectuer les actions suivantes :

- 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

L'image de droite 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.



## 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.

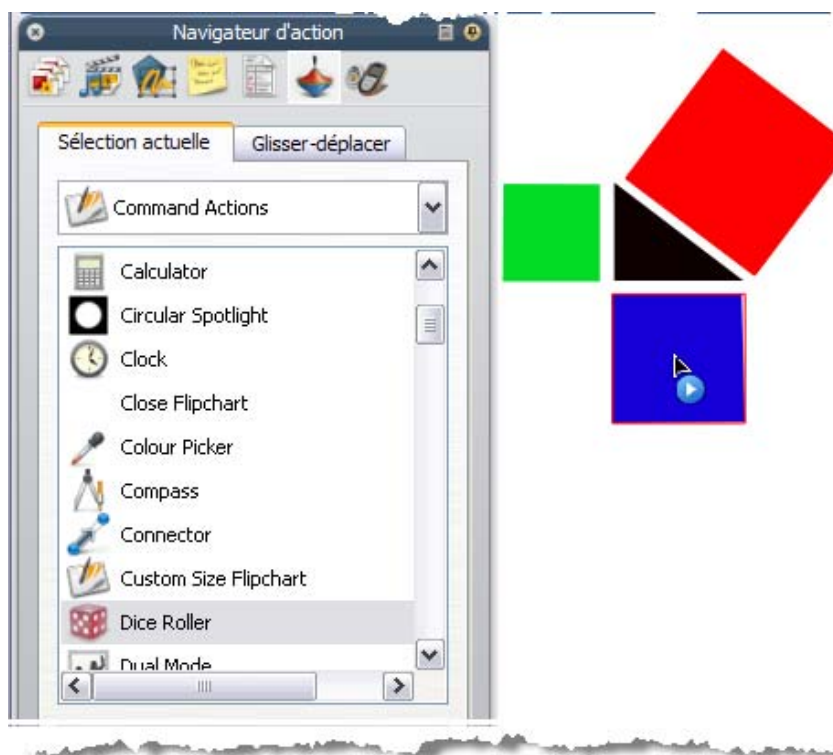
## Exemple

L'image sur la droite représente le navigateur d'action. 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 **prévisualisatio**

**n**  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.

**Jetez les dés !**



**ActivInspire Professional est nécessaire pour utiliser le navigateur d'action.**



## Navigateur de votes

Ce navigateur gère tous les aspects de l'enregistrement de vos unités ActivSlate, ActiVote et ActivExpression. Il contribue également à la gestion du déroulement des sessions de vote ainsi qu'à l'enregistrement, au stockage et à la recherche des résultats de telles sessions.

Le navigateur de votes permet :

- d'enregistrer vos unités ActivSlate, ActiVote et ActivExpression ;
- d'affecter des élèves aux unités ;
- de basculer entre les modes de vote anonyme et identifié ;
- de sélectionner les unités 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.


Pour plus d'informations sur l'enregistrement des unités et leur utilisation dans le cadre des sessions de vote, reportez-vous à la rubrique [Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants](#).


## Lancez-vous !

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

Lorsque vous exécutez ActivInspire pour la première fois, le navigateur de page s'ouvre par défaut.

Nous vous conseillons d'explorer tous les navigateurs afin de vous familiariser avec leurs différentes fonctions.

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** .

## 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.

Cette rubrique décrit cinq manières simples d'afficher un paperboard :


- [Afficher une page à la fois](#)
- [Afficher plusieurs pages à la fois](#)
- [Augmenter et réduire la taille d'une page](#)
- [Effectuer un zoom avant ou arrière](#)
- [Appliquer un panoramique sur un 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

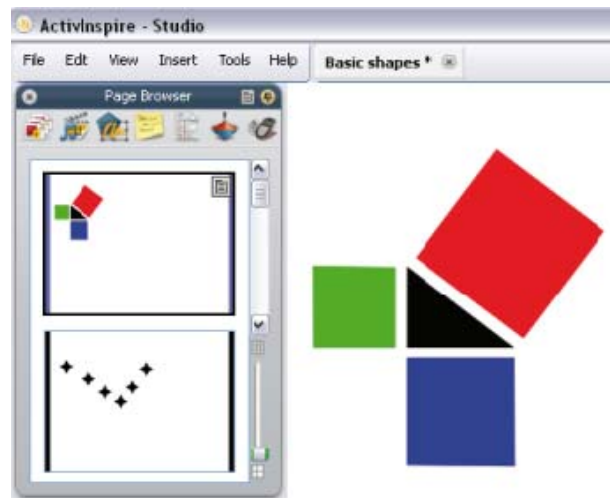
Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille des miniatures affichées dans le navigateur de page. Plus les miniatures sont petites, plus l'aperçu contiendra de pages.

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.

## Exemple

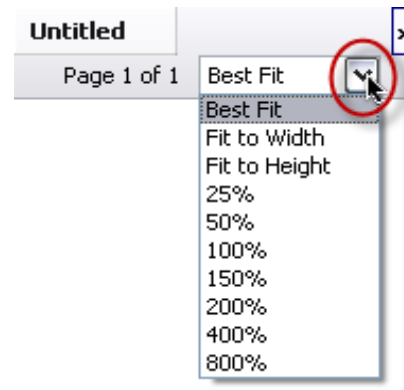
L'illustration montre les deux pages du paperboard ouvertes qui sont représentées sous forme de miniatures dans le navigateur de page. Comme vous pouvez le constater d'après le navigateur et la zone de travail, la première page est celle actuellement sélectionnée.



## 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 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. Ces objets peuvent alors rester masqués lors de l'ajustement de la page à la fenêtre ActivInspire. Il peut s'agir par exemple d'objets que vous ne souhaitez pas rendre visibles ou que vous ne souhaitez révéler qu'à un moment précis de la leçon.

## 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.



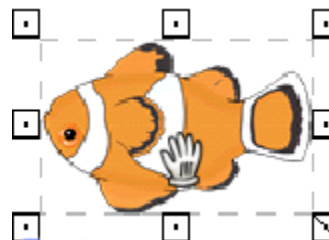
Si vous cliquez deux fois sur la page lorsque l'outil **Zoom de page** est sélectionné, la page est de nouveau ajustée à la fenêtre.

## 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 verticale et horizontale 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 préférées, 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 ;
- 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](#).



## 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.

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 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.

### 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.

## 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.




### [Express Poll](#)

Cet outil vous permet de poser rapidement une question à vos élèves et d'enregistrer leurs réponses à l'aide des unités 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.



### [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.

## 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.

Sur l'image de droite, la barre de raccourcis de la palette d'outils contient quelques-uns des outils abordés à la rubrique précédente.

Pour obtenir une description de l'outil, cliquez sur le lien :



[Annoter sur le bureau](#)



[Enregistreur d'écran](#)



[Enregistreur de sons](#)



[Rideau](#)



[Zoom de page](#)



[Caméra](#)



Vous pouvez également faire glisser des objets et les déposer dans la barre de raccourcis de la palette d'outils afin de pouvoir les insérer instantanément dans une page de paperboard.

Pour plus d'informations, consultez la rubrique [Copie, collage et duplication d'objets](#).

## Exploration d'ActivInspire Primary

Ce qui s'affiche lors de la première exécution d'ActivInspire Primary dépend de l'édition dont vous disposez : ActivInspire Personal ou ActivInspire Professional. Cette visite illustrée présente, là où cela s'avère nécessaire, les deux apparences :

- [Tableau de bord](#)
- [Fenêtre ActivInspire](#)
- [Palette d'outils principale](#)
- [Barre Stylo](#)
- [Navigateurs d'ActivInspire](#)
- [Affichage d'un paperboard](#)
- [Gestion de plusieurs paperboards](#)
- [Création depuis l'ordinateur](#)
- [Présentation au tableau](#)
- [Collaboration au tableau](#)
- [Exploration des outils](#)
- [Outils les plus utilisés](#)

## Tableau de bord

Lorsque vous lancez ActivInspire, après avoir choisi vos préférences initiales, le premier élément visible est le tableau de bord. Le tableau de bord contient des raccourcis vers les paperboards et des outils utiles qui permettent de gagner du temps. Le tableau de bord reste ouvert jusqu'à ce que vous le fermiez.

Il est illustré ci-dessous. La liste permet d'identifier chaque composant numéroté.



1	Activez cette option pour afficher le tableau de bord au prochain démarrage d'ActivInspire.
2	Affiche le site Web Promethean <a href="http://www.prometheanworld.com">http://www.prometheanworld.com</a> dans votre navigateur Web.
3	Affiche les outils de configuration les plus utilisés dans le panneau droit du tableau de bord.
4	Affiche le site Web Promethean Planet <a href="http://www.prometheanplanet.com">http://www.prometheanplanet.com</a> dans votre navigateur Web.
5	Lance la roue magique de vote, qui vous permet de sélectionner un style et des options pour la question que vous souhaitez poser à la classe.
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 Personal.
7	Affiche des outils de paperboard et des liens vers des paperboards récemment utilisés dans le panneau droit du tableau de bord.

	Panneau droit.
	Ferme le tableau de bord.



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



## Fenêtre ActivInspire



Lorsque vous exécutez ActivInspire, la fenêtre du programme s'ouvre derrière le tableau de bord.

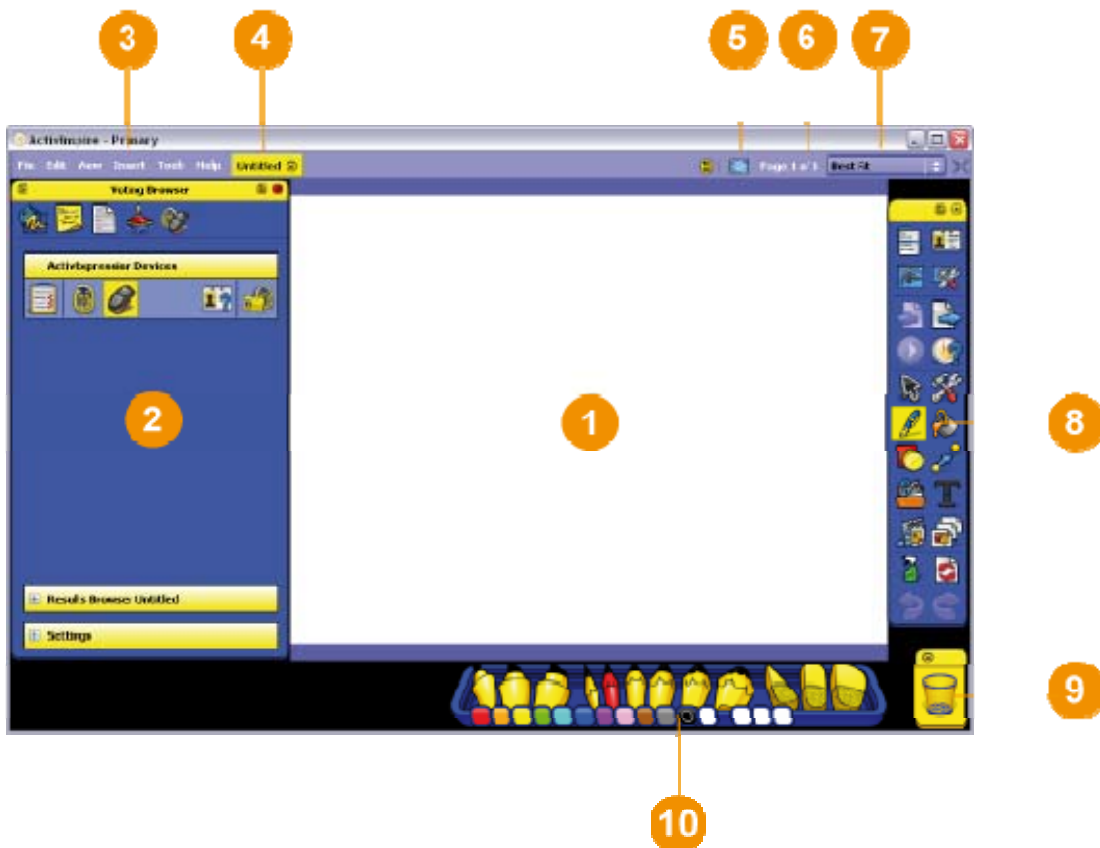
L'apparence de cette fenêtre dépend de plusieurs éléments :

- Vos préférences enregistrées au démarrage.
- L'édition du logiciel utilisée : ActivInspire Professional ou Personal Edition.
- Le degré de personnalisation de ses composants.

Cette rubrique présente les composants principaux de la fenêtre ActivInspire.

## ActivInspire Professional

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



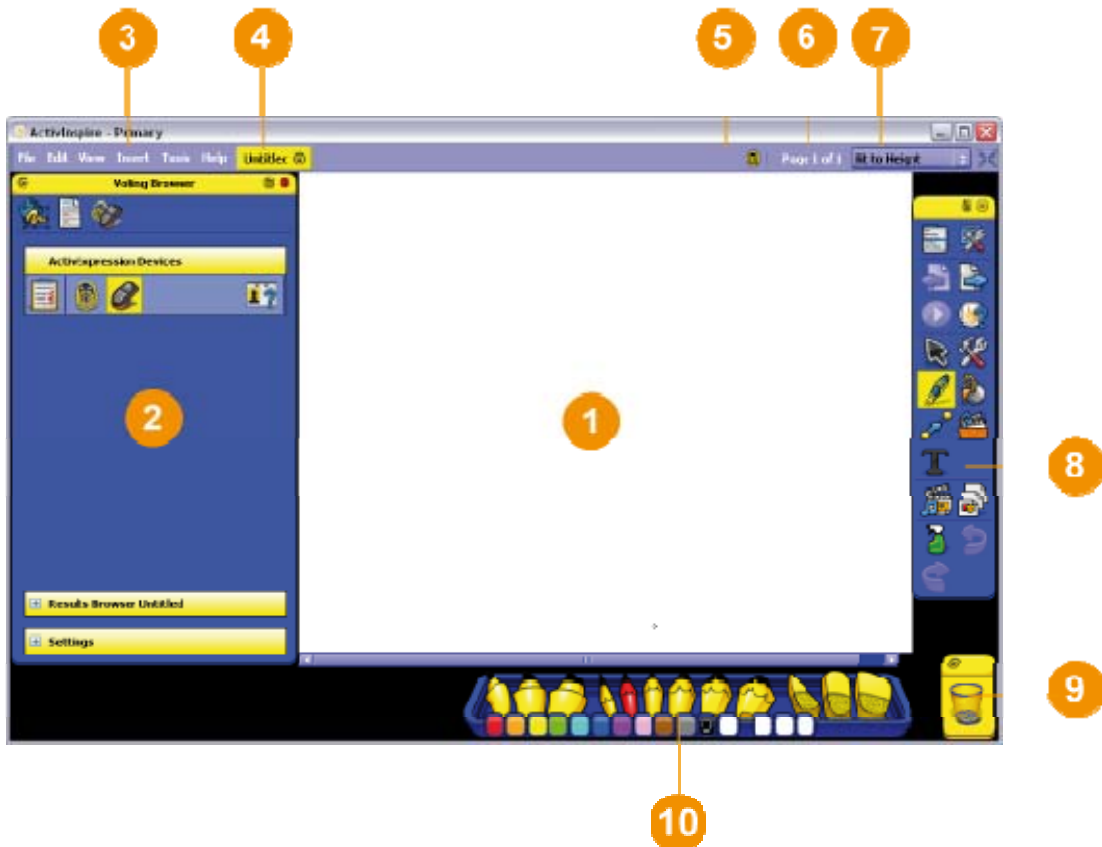
1	Page de paperboard
2	Navigateurs



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

## ActivInspire Personal

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

Vous pouvez constater qu'ActivInspire Personal ne présente pas la même gamme d'outils et de navigateurs qu'ActivInspire Professional.



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	Palette d'outils principale AUCUN Outil Forme 


	Corbeille du paperboard
	Barre Stylo





Pour découvrir les fonctions disponibles uniquement dans ActivInspire Professional, consultez la rubrique [Référence > Différences entre les éditions Professional et Personal](#).

## 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.

Pour déplacer un élément, cliquez sur la zone jaune située le long de son bord supérieur et faites-le glisser vers l'emplacement souhaité.

À sa prochaine exécution, ActivInspire se souviendra de vos préférences.





















## 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 Professional 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.



1		Menu principal		Changer de profil ⊘ Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personal.
		Annotation de bureau ⊘ Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personal.		Outils de bureau
2		Page précédente/Page suivante		
		Commencer/Arrêter le vote de paperboard		ExpressPoll
3		Sélectionner		Outils
		Stylo		Pot de peinture
		Formes ⊘ Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personal.		Connecteur
		Insérer un média depuis un fichier		Texte
4		Navigateur de ressources		Navigateur de page
5		Effacer		Rétablir la page ⊘ Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personal.
		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. ActivInspire Professional permet de définir vos préférences dans un profil et de les enregistrer pour un usage ultérieur. Vous pouvez créer autant de profils que nécessaire et basculer rapidement de l'un à l'autre en utilisant l'icône **Changer de**

**profil** .





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

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


## Barre de stylo et barre de remplissage

Dans ActivInspire Primary, des barres d'outils supplémentaires s'ouvrent le long du bord inférieur

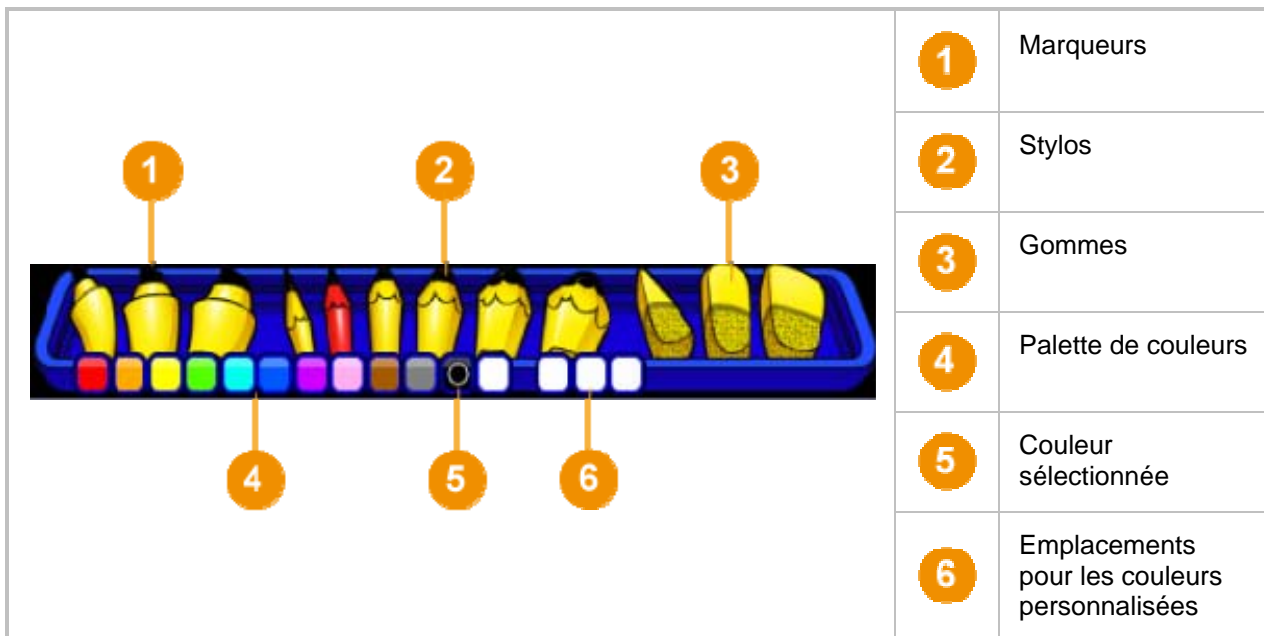
de l'écran lorsque vous cliquez sur les outils **Stylo**  ou **Pot de peinture** .

Une seule de ces barres d'outils peut être ouverte à la fois.


### Barre de stylo

La barre de stylo s'ouvre lorsque vous cliquez sur le **Stylo** . Elle contient le matériel de base nécessaire pour écrire sur le tableau et effectuer rapidement des corrections.

Elle est illustrée ci-dessous. La liste permet d'identifier chaque composant numéroté :

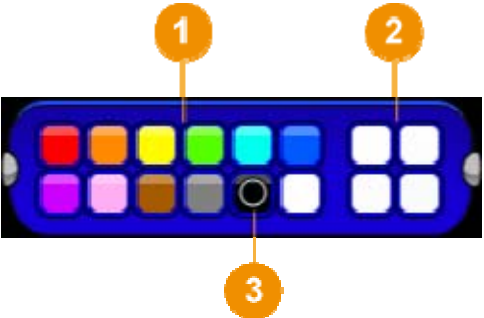


### Barre de remplissage

Cliquez sur l'outil **Pot de peinture**  pour ouvrir la barre de remplissage qui contient des couleurs et emplacements de remplissage élémentaires permettant de créer des mélanges de couleurs personnalisés.



La barre de remplissage est illustrée ci-dessous. La liste permet d'identifier chaque composant numéroté :

	<p><b>1</b> Palette de couleurs</p>
	<p><b>2</b> Emplacements pour les couleurs personnalisées</p>
	<p><b>3</b> Couleur de remplissage sélectionnée</p>

## 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.

### Types de navigateurs

Il existe sept navigateurs :

- [Navigateur de page](#) 
- [Navigateur de ressources](#) 
- [Navigateur d'objet](#) 
- [Navigateur de notes](#) 
- [Navigateur de propriétés](#) 
- [Navigateur d'action](#) 
- [Navigateur de votes](#) 

## Navigateur de page

Ce navigateur permet d'observer rapidement un paperboard dans ses grandes lignes. Il affiche les miniatures de page sous forme de pellicule photographique le long du bord inférieur de l'écran.


Utilisez le navigateur de page 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 à pages multiples dans le navigateur de page.



Les cinq premières pages du paperboard sont représentées sous forme de miniatures. 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.

Pour afficher les miniatures d'autres pages du paperboard, cliquez sur les triangles noirs de la pellicule.

## 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](http://www.prometheanplanet.com)) ou de sites partenaires.

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

- Sous forme de pellicule photographique, le panneau Éléments s'affiche le long du bord inférieur de l'écran. Il contient des 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.
- La fenêtre contextuelle des emplacements de ressources contient l'arborescence des dossiers dans la zone de ressources choisie.

La fenêtre contextuelle des emplacements de ressources 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 tous types de ressources ou des types de ressources spécifiques uniquement ;
- Rechercher des ressources dans Promethean Planet.

Le panneau Éléments permet d'effectuer les opérations suivantes :

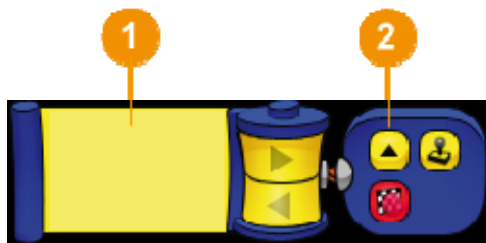
- Afficher des miniatures et les noms de fichier de ressources spécifiques ;
- Modifier le mode d'affichage et la taille des miniatures des ressources dans le dossier sélectionné ;
- Effectuer un glisser-déplacer de ressources telles que les modèles de page, les pages d'activités et les pages de questions 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

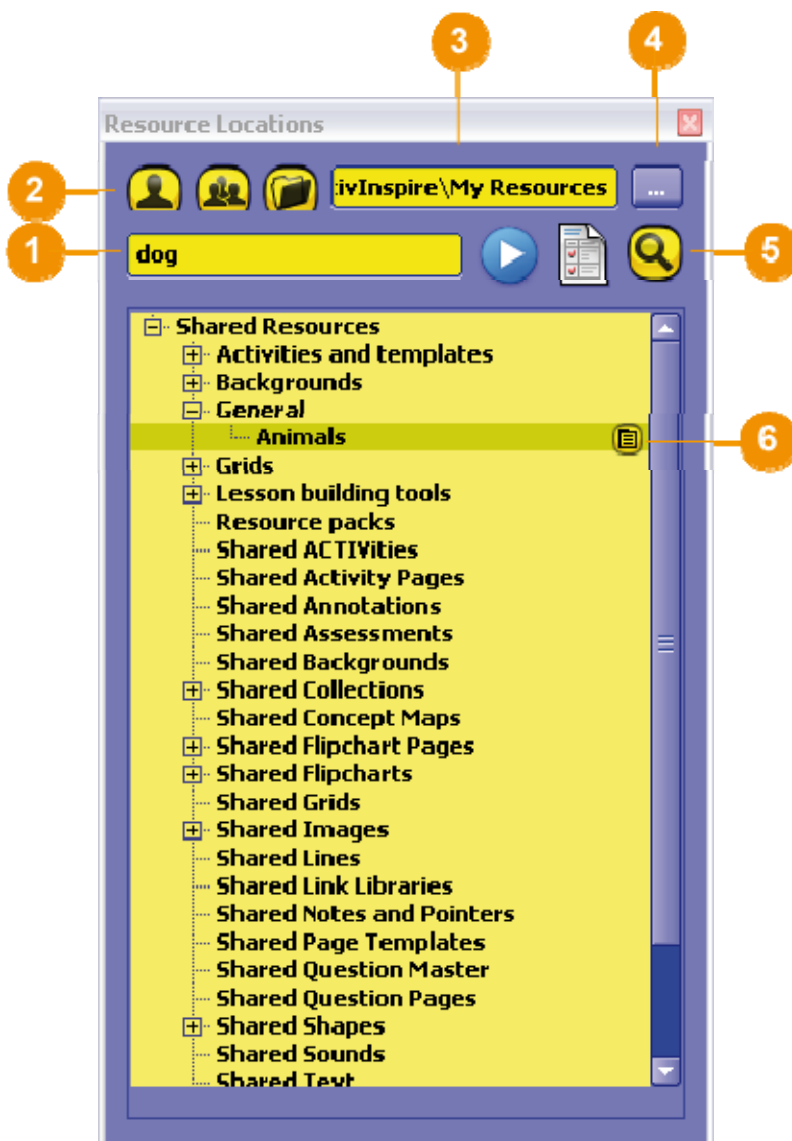
Le panneau Éléments est représenté ci-dessous tel qu'il apparaît à l'ouverture du navigateur de ressources. La liste permet d'identifier chaque composant numéroté.
















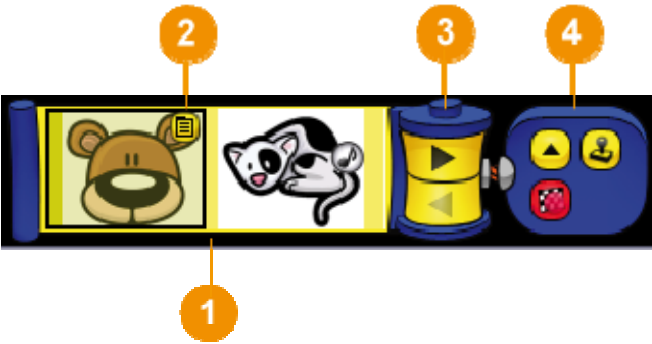





1 Panneau Éléments

2  Ouvrir la fenêtre contextuelle des emplacements de ressources

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. La fenêtre contextuelle des emplacements de ressources est représentée ci-dessous avec le sous-dossier des animaux sélectionné. La liste permet d'identifier chaque composant numéroté.



	<p>Zone de texte de recherche de terme</p>
	<p>Ouvrir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Mes ressources</b></li> <li> <b>Ressources partagées</b></li> <li> <b>Un autre dossier de ressources</b></li> </ul>
	<p>Emplacement du dossier sélectionné</p>
	<p>Accès à un autre dossier</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li> Rechercher dans le dossier actuel (option activée à la saisie d'un terme à rechercher)</li> <li> Définition des options de recherche</li> <li> Recherche de ressources dans Promethean Planet</li> </ul>
	<p>Menu contextuel des dossiers</p> <p>Options :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exporter vers le pack de ressources</b></li> <li>• <b>Importer le pack de ressources ici...</b></li> <li>• <b>Indexer ce dossier pour la recherche</b></li> <li>• <b>Créer un dossier</b></li> </ul> <p> Les fonctions Importer et Indexer sont uniquement disponibles lorsque vous sélectionnez un dossier de niveau supérieur.</p>
<p>Deux fichiers graphiques dans le sous-dossier des animaux sont représentés tels qu'ils apparaissent dans le panneau Éléments. Le symbole de la note de musique dans le second fichier indique la présence d'un effet sonore. La liste permet d'identifier chaque composant numéroté.</p>	


	<p><b>1</b> Miniatures de ressources dans le dossier des animaux</p> <hr/> <p><b>2</b>  Menu contextuel Options pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Insérer dans le paperboard</b></li> <li>• <b>Renommer le fichier de ressources</b></li> <li>• <b>Supprimer de la bibliothèque</b></li> </ul> <hr/> <p><b>3</b> Boutons de défilement <b>vers l'avant</b> et <b>vers l'arrière</b></p> <hr/> <p><b>4</b> Bloc d'outils :</p> <p> Ouvrir la fenêtre contextuelle des emplacements de ressources</p> <p> <b>Activer / désactiver la transparence</b> : permet de rendre la couleur de fond d'une image transparente au moment où vous la déposez sur la page.</p> <p> <b>Tampon activé/désactivé</b> Insérez rapidement plusieurs copies d'une ressource dans un paperboard.</p> <p> Vous devez posséder ActivInspire Professional pour utiliser le tampon.</p>
---	--

## Navigateur d'objet

Cette rubrique présente les objets et le navigateur d'objet :

- [À propos des objets](#)
- [À propos des couches et de la superposition](#)
- [Afficher des objets](#)
- [Utiliser des objets](#)
- [Exemple](#)





## 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. Ces couches s'apparentent à des feuilles transparentes qui contiennent uniquement des objets d'un type spécifique, sauf si vous déplacez des objets entre les différentes 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 <b>stylo</b>  , avec le <b>marqueur</b>  ou à l' <b>encre magique</b>  , une arme secrète que nous allons présenter plus loin.  Tout ce que vous dessinez avec le <b>connecteur</b>  .
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.

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.

Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique [Utilisation de couches et superposition](#).

## 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) ;
- les objets groupés, ce qui vous permet de les manipuler simultanément ;
- 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 ;
- regrouper, 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


La première image illustre les objets dans la page de paperboard actuelle.

La deuxième image illustre la manière dont les détails de ces objets se présentent dans le navigateur d'objet.


Vous pouvez voir d'après l'onglet Par couche du navigateur que les objets sont définis par :

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

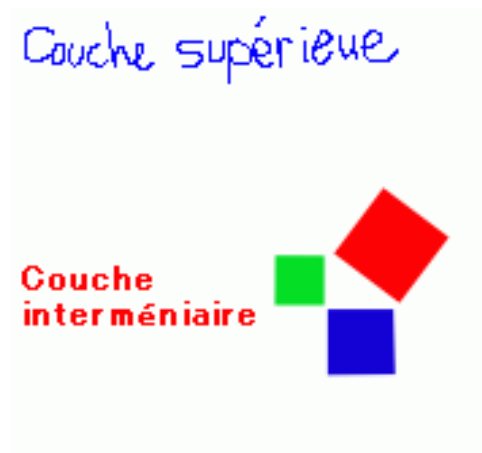
Le navigateur indique clairement pour chaque couche les objets qu'elle contient.


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


La couche intermédiaire contient cinq objets.


Il s'agit du texte créé avec l'outil Texte  et de quelques formes.

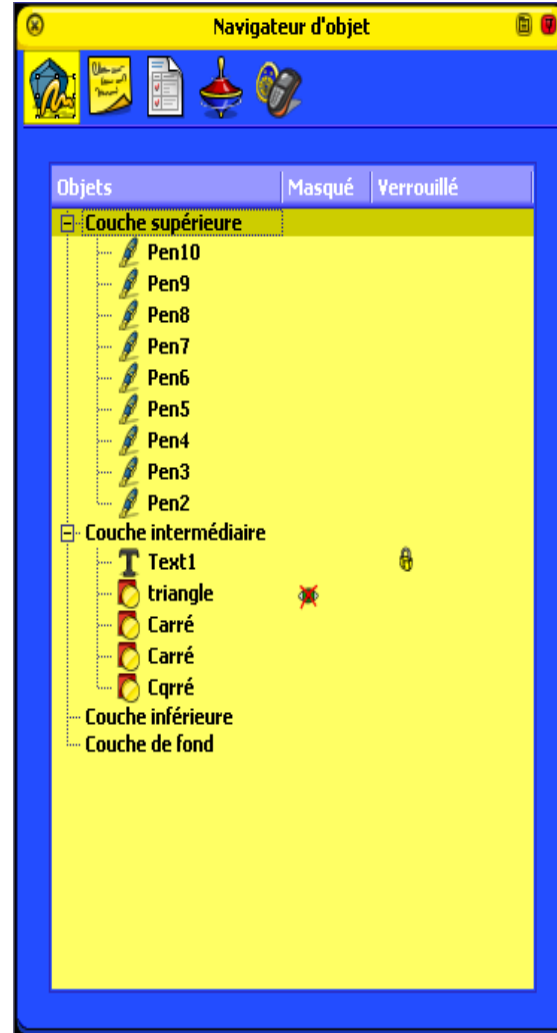
Les triangles et les carrés créés avec l'outil



Formes  sont placés par défaut sur la couche intermédiaire.

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

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.



## Navigateur de notes

Ce navigateur facilite l'utilisation du paperboard par la création, l'affichage et l'édition des notes, dont l'utilisation est laissée à votre libre arbitre. Vous savez par expérience que les notes peuvent faire la différence entre une leçon monotone et une leçon captivante. Nous vous encourageons donc à utiliser le navigateur de notes afin d'enrichir non seulement votre expérience d'enseignement avec ActivInspire, mais également celle de votre entourage professionnel.

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.

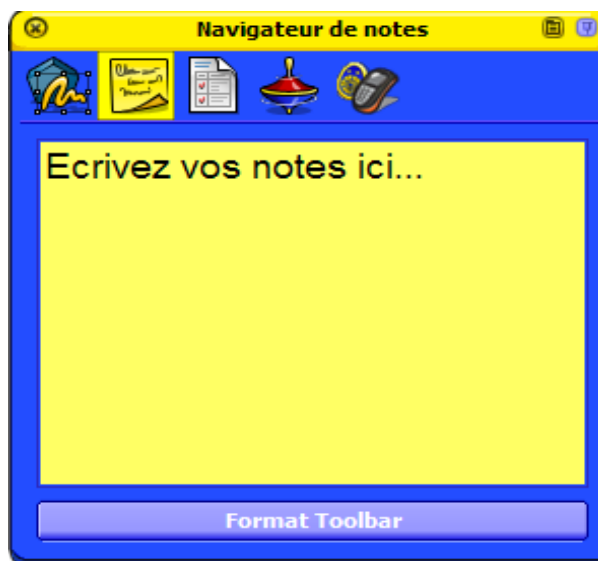
ActivInspire affiche l'icône



**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.

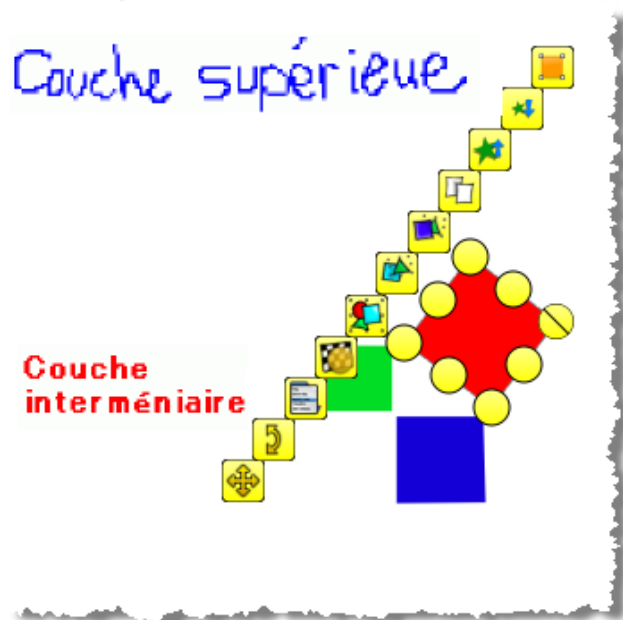
Utilisez le navigateur de propriétés afin d'effectuer les actions suivantes :

- 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

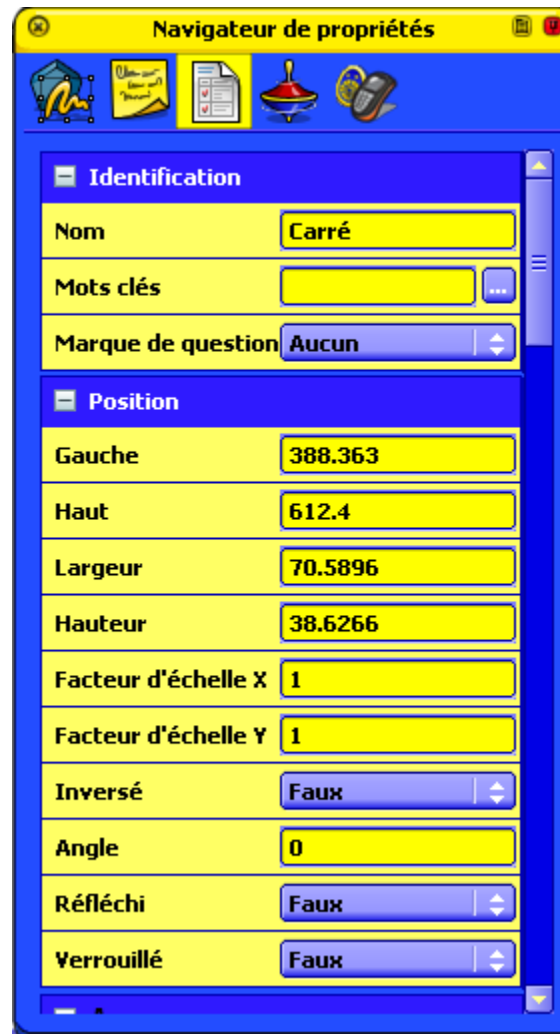
La première image illustre tous les objets de la page, le carré rouge étant sélectionné.

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.



La seconde image illustre les informations affichées dans le navigateur de propriétés pour quelques-unes des propriétés du carré rouge.


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.



## 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 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

L'image sur la droite représente le navigateur d'action. 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 jaune de **prévisualisation**  que prend le curseur lorsqu'il est placé sur l'objet.

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.

**Jetez les dés !**



**ActivInspire Professional est nécessaire pour utiliser le navigateur d'action.**

## Navigateur de votes

Ce navigateur gère tous les aspects de l'enregistrement de vos unités ActivSlate, ActiVote et ActivExpression. Il contribue également à la gestion du déroulement des sessions de vote ainsi qu'à l'enregistrement, au stockage et à la recherche des résultats de telles sessions.



Le navigateur de votes permet :

- d'enregistrer vos unités ActivSlate, ActiVote et ActivExpression ;
- d'affecter des élèves aux unités ;
- de basculer entre les modes de vote anonyme et identifié ;
- de sélectionner les unités 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.

Pour plus d'informations sur l'enregistrement des unités et leur utilisation dans le cadre des sessions de vote, reportez-vous à la rubrique [Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants](#).



## Lancez-vous !


Le navigateur de page  et le navigateur de ressources  se trouvent dans la palette d'outils principale.

Ouvrez le navigateur de page et parcourez les pages.

Accédez à un autre navigateur en cliquant sur l'une des icônes groupées en haut du navigateur :



Nous vous conseillons d'explorer tous les navigateurs afin de vous familiariser avec leurs différentes fonctions.

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**  .



## Affichage d'un paperboard

Cette rubrique décrit cinq manières simples d'afficher un paperboard :


- [Afficher une page à la fois](#)
- [Afficher plusieurs pages à la fois](#)
- [Augmenter et réduire la taille d'une page](#)
- [Effectuer un zoom avant ou arrière](#)
- [Appliquer un panoramique sur un paperboard](#)

## Afficher une page à la fois

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


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

Ouvrez le Navigateur de page depuis la palette d'outils principale .

Ouvrez l'aperçu des miniatures du paperboard et cliquez sur les triangles noirs de la pellicule pour afficher d'autres miniatures. Pour afficher une page dans la fenêtre ActivInspire, cliquez sur la miniature




correspondante.

## 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 les petits triangles blancs

, puis sélectionnez une valeur.



## 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. Ces objets peuvent alors rester masqués lors de l'ajustement de la page à la fenêtre ActivInspire. Il peut s'agir par exemple d'objets que vous ne souhaitez pas rendre visibles ou que vous ne souhaitez révéler qu'à un moment précis de la leçon.

## 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.



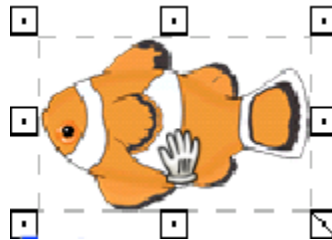
Si vous cliquez deux fois sur la page lorsque l'outil **Zoom de page** est sélectionné, la page est de nouveau ajustée à la fenêtre.

## 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 verticale et horizontale 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 est mis en surbrillance en jaune dans l'onglet Document correspondant. 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 préférées, 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 ;
- 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 ;
- 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](#).

## 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.

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 et sa propre palette d'outils ActivInspire pour travailler sur l'ActivBoard.



- 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.
- La personne qui utilise la palette d'outils double peut travailler uniquement sur la page de paperboard active.
- Seul l'utilisateur de la palette d'outils principale peut avoir un accès total à l'ensemble des fonctions d'ActivInspire.
- 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.



**Le mode Utilisateur double requiert ActivInspire Professional.**

## 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.

### 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.

## 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 :



### [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.



### [Message de téléimprimante](#)

Outil de présentation qui vous permet de créer un message défilant comme un message de téléimprimante en haut du tableau. Vous pouvez le lancer, l'interrompre et le modifier à tout moment.



### [Horloge](#)

Horloge à utiliser pendant une leçon, par exemple pour apprendre à vos élèves à lire l'heure ou pour servir de chronomètre ou de compte à rebours lors des activités chronométrées.



### [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.



### Ouvrir le paperboard

Raccourci vers la boîte de dialogue Ouvrir un paperboard permettant d'accéder aux paperboards.



### [Rideau](#)

Outil amusant permettant de masquer et de révéler des zones de la page de paperboard. Idéal si vous voulez faire deviner quelque chose aux élèves et raviver leur intérêt.



### [Utilisateur double](#)

Outil de travail collaboratif au tableau. Il active une seconde palette d'outils pouvant être utilisée par un élève pour écrire, dessiner, sélectionner, remplir et connecter les objets du tableau.



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.



## 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.

Sur l'image de droite, la barre de raccourcis de la palette d'outils contient quelques-uns des outils abordés à la rubrique précédente.

Pour obtenir une description de l'outil, cliquez sur le lien :



[Horloge](#)



[Caméra](#)



Ouvrir le paperboard



[Rideau](#)



[Mode double](#)



[Enregistreur de sons](#)



[Message de téléimprimante](#)



Vous pouvez également faire glisser des objets et les déposer dans la barre de raccourcis de la palette d'outils afin de pouvoir les insérer instantanément dans une page de paperboard.

Pour plus d'informations, consultez la rubrique [Copie, collage et duplication d'objets](#).

## Premiers pas avec ActivInspire

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

- [Création de votre premier paperboard](#)
- [Inscription de texte sur un paperboard](#)
- [Ajout et mise en forme de texte](#)
- [Ajout et manipulation de formes](#)
- [Copie, collage et duplication d'objets](#)
- [Suppression d'éléments](#)
- [Insertion de pages](#)
- [Insertion de ressources](#)
- [Utilisation des grilles](#)
- [Création d'objets](#)
- [Création de notes de page](#)
- [Enregistrement d'un paperboard](#)
- [Impression d'un paperboard](#)
- [Ouverture d'un paperboard](#)
- [Astuces faciles pour les enseignants](#)



## Création de votre premier paperboard

Félicitations ! 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 :

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 spécifiées en pixels.
Paperboard 1152 x 864	
Paperboard 1280 x 1024	


---

<b>Option</b>	<b>Description</b>
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.

## 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** .

Cette rubrique décrit les opérations suivantes :

- [Écrire avec le stylo](#)
- [Mettre du texte en surbrillance](#)
- [Modifier l'épaisseur du stylo et du marqueur](#)
- [Modifier la couleur](#)

Tous les outils décrits dans cette rubrique se trouvent dans la [palette d'outils principale](#).

### 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.



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](#).



## Mettre du texte en surbrillance

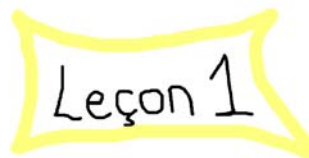
Pour mettre en évidence une partie ou l'ensemble de votre texte :

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.



### ActivInspire Primary

Dans ActivInspire Primary, vous pouvez sélectionner un **stylo** ou un **marqueur** plus épais ou plus fin dans la barre de stylo.



## Modifier la couleur

Par défaut, la couleur du **stylo** est le **noir** et celle du **marqueur** est le **jaune translucide**.

### Modification rapide (ActivInspire Studio)

1. Cliquez sur le **stylo** ou le **marqueur**.
2. Cliquez sur une autre couleur dans la **palette de couleurs**.



### Modification rapide (ActivInspire Primary)



1. Cliquez sur le **stylo** ou le **marqueur**.
2. Cliquez sur une autre couleur dans la **palette de couleurs**.




### Autres possibilités de modification (ActivInspire Studio)

1. Cliquez sur le **stylo** ou le **marqueur**.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la **palette de couleurs**. La palette de couleurs étendue s'ouvre.
3. Vous disposez de trois options :




- Cliquez sur l'une des couleurs de la palette.
- Utilisez le **Copieur de couleur**  pour sélectionner une couleur quelconque dans la fenêtre d'ActivInspire.
- Utilisez l'icône de la boîte de dialogue **Couleur**  pour créer votre propre couleur.

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.



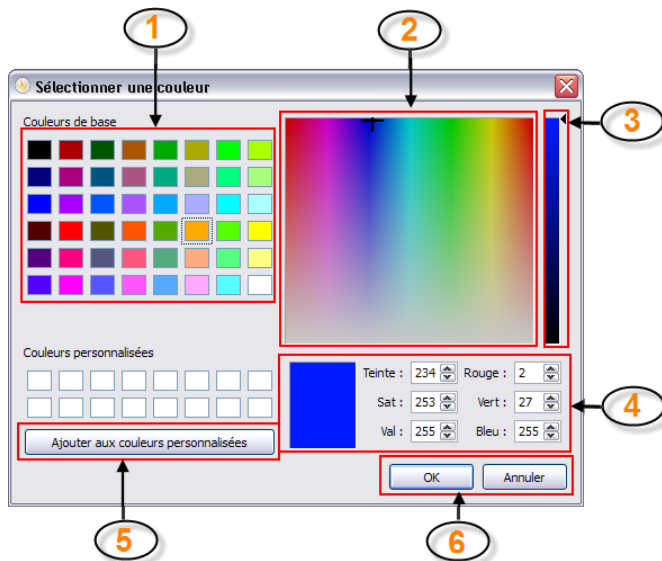
Pour créer vos propres couleurs :

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 à gauche représente la boîte de dialogue telle qu'elle s'affiche avec un système d'exploitation Windows. Le tableau de droite énumère 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**.
- Vous pouvez créer autant de couleurs personnalisées que vous le souhaitez.
- Cliquez sur **OK** pour enregistrer les couleurs ou sur **Annuler** pour ne pas en tenir compte.



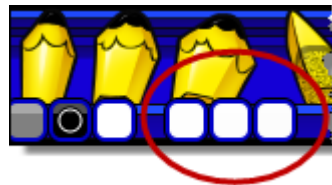
1	Couleurs de base
2	Spectre de couleurs
3	Réglette
4	Boutons vers le haut et vers le bas
5	Bouton Ajouter aux couleurs personnalisées
6	Boutons OK et Annuler





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.

### Autres possibilités de modification (ActivInspire Primary)

1. Cliquez sur le **stylo** ou le **marqueur**.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'un des emplacements de couleur vides de la barre de stylo. La palette de couleurs étendue s'ouvre.



3. Vous disposez de trois options :

- Cliquez sur l'une des couleurs de la palette.
- Utilisez le **Copieur de couleur**  pour sélectionner une couleur quelconque dans la fenêtre d'ActivInspire.
- Utilisez l'icône de la **boîte de dialogue Couleur**  pour créer votre propre couleur.





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.

## Ajout et mise en forme de texte

Cette rubrique décrit les opérations suivantes :

- [Ajout de texte](#)
- [Mise en forme du texte](#)
- [Vérification orthographique](#)

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).

### Outil Texte

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** . 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 :

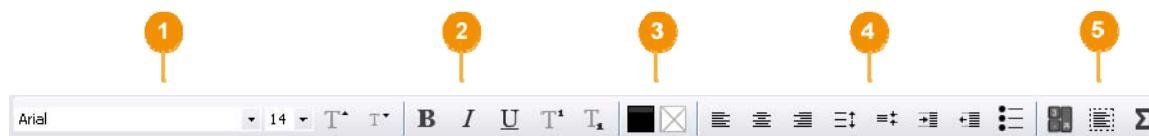
1. Lorsque l'outil Texte est sélectionné, positionnez le curseur à l'emplacement où vous souhaitez saisir le texte et cliquez.
2. Maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le curseur sur les lettres que vous souhaitez modifier.
3. Lorsqu'elles sont mises en surbrillance, commencez la saisie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



## Mise en forme du texte

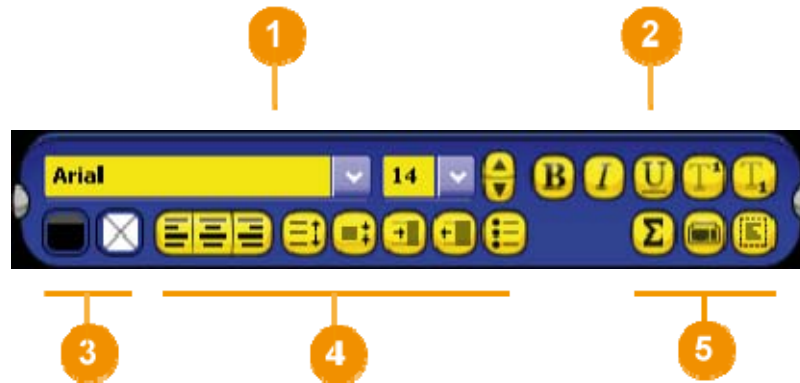
La barre d'outils de mise en forme s'ouvre lorsque vous sélectionnez l'outil Texte. Elle contient des outils standard de mise en forme du texte et l'icône du clavier à l'écran. Utilisez la barre d'outils de mise en forme pour modifier les propriétés et l'alignement du texte, par exemple la couleur, la 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 dessous représente la barre d'outils de mise en forme pour ActivInspire Primary. Le tableau de droite énumère les composants numérotés des deux barres d'outils de mise en forme.



<b>1</b>	Police et taille du texte sélectionné
<b>2</b>	Style de police (gras, italique, souligné, indice, exposant)
<b>3</b>	Couleur du texte (noir par défaut) et couleur de fond du texte (transparent par défaut)
<b>4</b>	Alignement, interligne et puces
<b>5</b>	Utilitaires : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clavier à l'écran</li> <li>• Tout sélectionner</li> <li>• Symboles</li> </ul>

## 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.

## Vérification orthographique


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

Cet outil vérifie toujours l'orthographe à partir du début du paperboard, même si vous le lancez sur la dernière page.

Emplacement du vérificateur orthographique du paperboard :

- Menu Outils > Plus d'outils

Pour utiliser le vérificateur orthographique du paperboard :

1. Lorsque l'outil Texte est sélectionné et qu'une zone de texte est ouverte, cliquez dans la zone de texte.
2. Dans le menu Outils > Plus d'outils, sélectionnez le vérificateur orthographique du paperboard. La boîte de dialogue Vérificateur orthographique s'ouvre. Les erreurs d'orthographe potentielles apparaissent en rouge. Vous pouvez désélectionner cette option dans **Modifier les profils**  de la boîte de dialogue Modifier les profils.
3. 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.
4. 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.

## Outils avancés

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

### Outil

### Fonction

#### 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](#).

## 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.


Cette rubrique décrit comment créer et manipuler des formes simples avec l'outil **Forme** :

- [Création d'une forme](#)
- [Sélection d'une forme](#)
- [Remplissage d'une forme](#)
- [Déplacement ou rotation d'une forme](#)
- [Augmentation ou réduction de la taille d'une forme](#)
- [Modification de la forme](#)
- [Regroupement et dissociation de formes](#)

Enfin, elle présente également un aperçu de deux [outils avancés](#) de création de formes au tableau.


## Création d'une forme

Pour ajouter une forme au paperboard :



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.

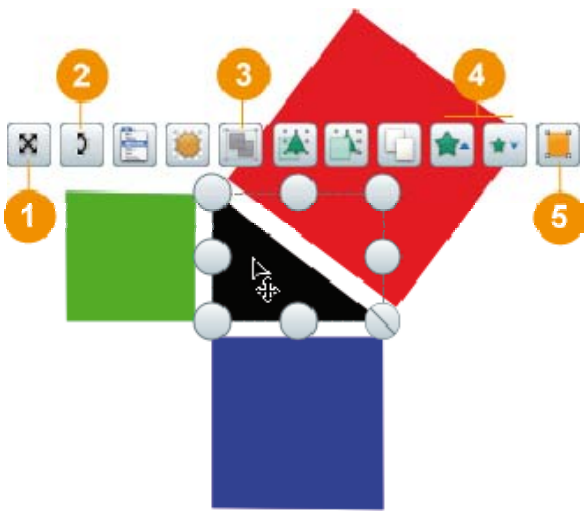
### Nota bene

- 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 (ActivInspire Primary) 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.

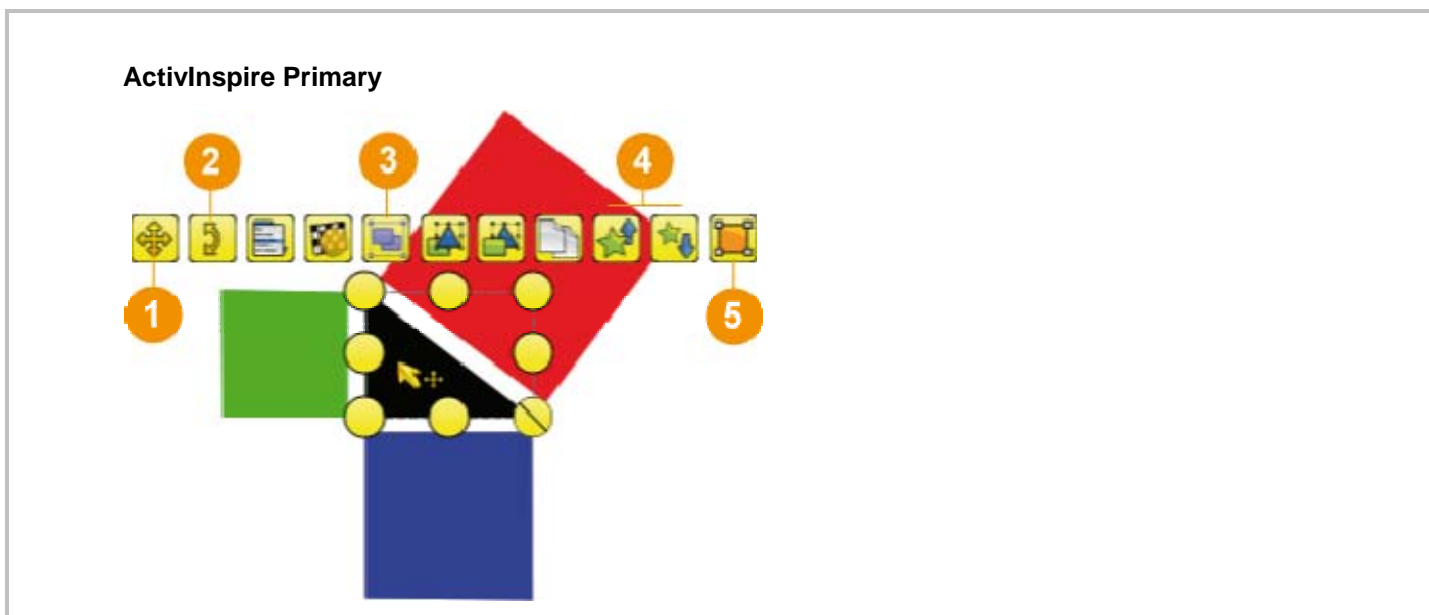
Pour plus de détails sur l'ensemble des poignées, reportez-vous à la rubrique [Référence > Menus et menus contextuels > Poignées de sélecteur et de redimensionnement](#).

Les images ci-dessous représentent les poignées de sélecteur pour ActivInspire Studio et Primary. Le tableau décrit les poignées utilisées dans cette rubrique :

**ActivInspire Studio**




<b>1</b>	Déplacer l'objet librement sur la page de paperboard. Ignore toutes les restrictions d'objet et les blocages.
<b>2</b>	Faire pivoter l'objet autour de son centre ou du point d'origine X/Y lorsqu'il est défini.
<b>3</b>	Regrouper et dégroupier des objets afin de les modifier ou de les déplacer simultanément ou séparément.
<b>4</b>	Augmenter ou réduire un objet par pas réduits.
<b>5</b>	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** .
2. Dans la palette de couleurs, sélectionnez une couleur de remplissage.
3. Cliquez sur la forme.

## Déplacement ou rotation 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.

### 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

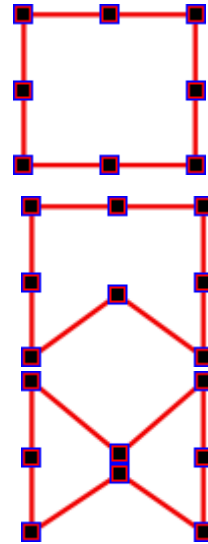
1. Sélectionnez la forme.
2. Cliquez sur l'une des poignées de **dimensionnement de l'objet** .
3. Maintenez le bouton de la souris ou de l'ActivPen enfoncé, puis faites glisser la poignée jusqu'à ce que la forme obtienne la longueur ou la hauteur désirée.

## Modifier les points de forme

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

**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.

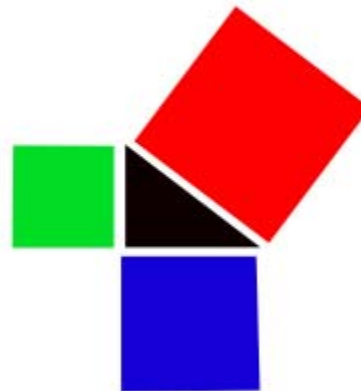


## Regroupement et dissociation de formes

Pour déplacer plusieurs objets en même temps, vous pouvez les sélectionner tous et les

regrouper à l'aide de la poignée de sélecteur **Regroupé** .

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.

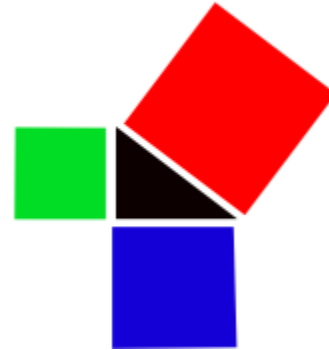


Pour dissocier des objets afin de pouvoir les manipuler individuellement :



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.



Pour plus de détails sur l'ensemble des poignées de sélecteur, reportez-vous à la rubrique [Référence > Menus et menus contextuels > Poignées de sélecteur et de redimensionnement](#).



## 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](#).



## Copie, collage et duplication d'objets

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

Cette rubrique décrit les opérations suivantes :

- [Copie et duplication d'objets](#)
- [Couper et coller les objets](#)
- [Ajout d'objets à la barre de raccourcis de la palette d'outils](#)

## 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**.

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**  .

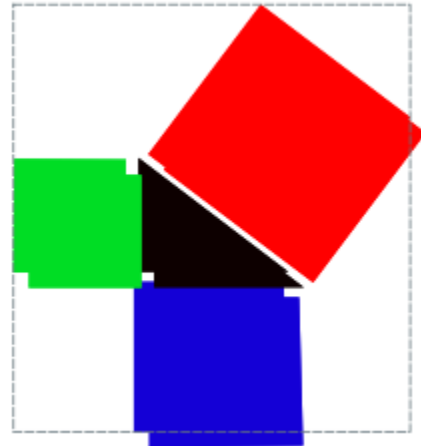
- Dans le menu Éditer, sélectionnez **Dupliquer**.

Dans l'exemple sur la droite, notez que le second objet recouvre le premier.

Alternative

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 d'objets à la barre de raccourcis de la palette d'outils

Si vous pensez utiliser plusieurs fois certains objets dans vos leçons, envisagez de les ajouter à la palette d'outils

Sélectionnez tout simplement l'objet ou le groupe d'objets, puis faites glisser la sélection et déposez-la dans la barre de raccourcis de la palette d'outils. L'objet apparaît à présent dans la palette d'outils et vous pouvez le sélectionner comme tout autre outil.

Chaque fois que vous cliquez sur l'icône, l'objet est ajouté au centre de la page de paperboard actuelle.





## Suppression d'éléments

Cette rubrique décrit plusieurs méthodes simples de suppression d'éléments dans une page :



- [Utilisation de la gomme](#)
- [Effacement de l'ensemble des éléments de la page](#)
- [Rétablissement de la page](#)
- [Annuler et Rétablir](#)
- [Corbeille du paperboard](#)

Vous pouvez également sélectionner des objets et les supprimer à l'aide de la touche **Suppr** du clavier.

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

excepté la corbeille du paperboard  .

## 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  .**

## Insertion de pages

Cette rubrique a pour objectif d'illustrer l'insertion de différents types de pages dans un paperboard :

- [Insérer une page vierge](#)
- [Insérer une capture du bureau](#)

### 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.

## 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.

## Rechercher la ressource (ActivInspire Primary)


1. Dans la palette d'outils principale, cliquez sur le **Navigateur de**

**ressources** . Ce dernier s'affiche sous la forme d'une pellicule de film en bas de la fenêtre ActivInspire. Dans l'exemple sur la droite, vous pouvez observer quatre ressources. La ressource avec l'icône de note de musique inclut une action liée à un son.




2. Cliquez sur **Emplacements des**


**ressources** . Le dossier Ressources

partagées  s'ouvre dans une fenêtre contextuelle. Il contient les ressources que vous pouvez partager avec vos collègues. Cette fenêtre 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.

Veillez trouver ici une brève description des éléments du navigateur de ressources illustré dans l'image ci-dessus.

Ressources

Boutons permettant de parcourir les ressources vers l'avant ou vers l'arrière.

Le module d'outils contient les éléments suivants :

Emplacements des ressources

Tampon activé/désactivé

Activer / désactiver la transparence



- **Recherche dans les ressources de Promethean Planet**  ouvre la page de ressources de Promethean Planet dans votre navigateur Web.
3. Dans la fenêtre contextuelle, localisez dans les catégories des Ressources partagées celle que vous recherchez et sélectionnez-la. La fenêtre affiche les sous-dossiers de cette catégorie.
  4. 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 pellicule affiche les miniatures des ressources de ce dossier.
5. Utilisez les boutons de défilement **vers l'avant** et **vers l'arrière** de la pellicule de film  pour visionner toutes les ressources de ce sous-dossier.

## 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

Vous pouvez également ajouter vos propres ressources à la bibliothèque de ressources à partir d'une page de paperboard. Par exemple, 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 '*RessourceN*', où '*Ressource*' représente le type de ressource (une image, par exemple) et '*N*' est un chiffre.

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.

## Utilisation des grilles

Cette rubrique présente les grilles et leur utilisation :

- [À propos des grilles](#)
- [À quel moment utiliser les grilles](#)
- [Insérer une grille depuis la bibliothèque de ressources](#)
- [Accrocher à la grille](#)
- [Afficher ou masquer les 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.

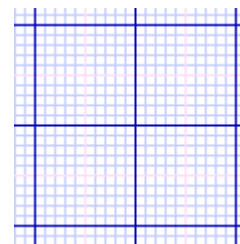
### À quel moment utiliser les grilles

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

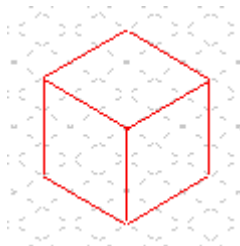
Positionnement précis des objets lors de la création d'une présentation et alignement des objets à l'emplacement approprié en cas de glisser-déplacer.



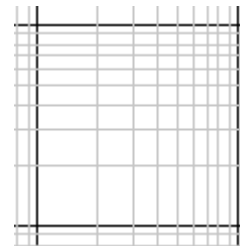
Création d'un papier millimétré pour la représentation visuelle de données numériques.



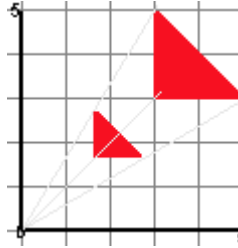
Création de lignes directrices pour faciliter la création d'objets en trois dimensions.



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




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**.

## 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.



Lorsque la fonction Accrocher à la grille est activée, il se peut que les objets ne s'accrochent pas à la grille. Cela peut être dû au fait que la grille n'a pas été conçue pour autoriser des accrochages.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Référence > Outils > Créateur de 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.
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.
- Dans ActivInspire Primary, il se présente sous la forme d'une pellicule photographique déroulée au bas de la fenêtre ActivInspire. Cliquez sur les boutons de la pellicule pour révéler plus de formes.




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.
  - Dans ActivInspire Primary, elle se trouve dans un bloc situé en bas de la fenêtre d'ActivInspire.
3. Positionnez le curseur sur le contour de la forme et cliquez. Le contour prend la couleur choisie.




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.

## 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.



## 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.

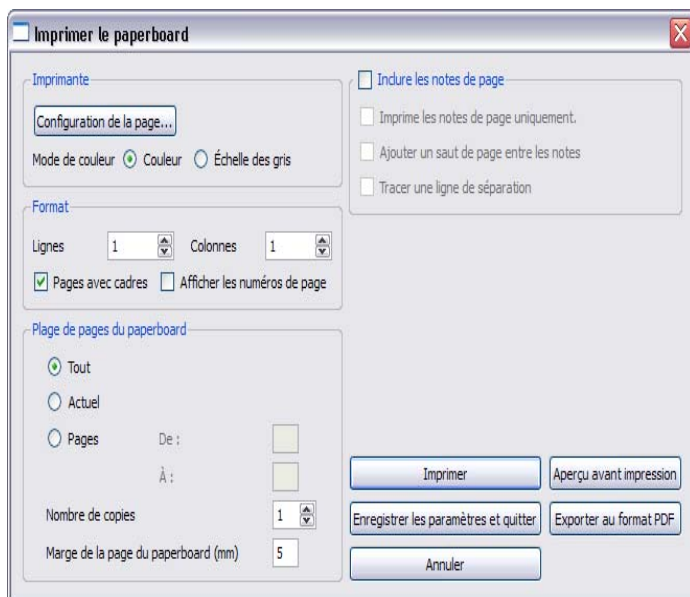
1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Enregistrer sous...**
2. Saisissez le nom de votre paperboard.
3. Cliquez sur **Enregistrer**. L'onglet Document indique à présent le nouveau nom.

## 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+Maj+P** (Windows™ et Linux™) ou **Cmd+Maj+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**.

### ActivInspire Studio



### ActivInspire Primary



## 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 :

### 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.

### 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.



## Pour en savoir plus sur ActivInspire

Cette rubrique contient des informations pour une utilisation approfondie d'ActivInspire :

- [Utilisation des ressources](#)
- [Utilisation des objets](#)
- [Ajout d'éléments interactifs aux paperboards](#)
- [Utilisation optimale des profils](#)
- [Présentation au tableau](#)
- [Importation et exportation de fichiers](#)

## Utilisation des ressources

Cette rubrique aborde l'utilisation des ressources :

- [À propos des ressources](#)
- [Ajout de ressources à un paperboard](#)
- [Importation et exportation de packs de ressources](#)
- [Utilisation de documents de création propre](#)
- [Publication de paperboards](#)









## À propos 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 :

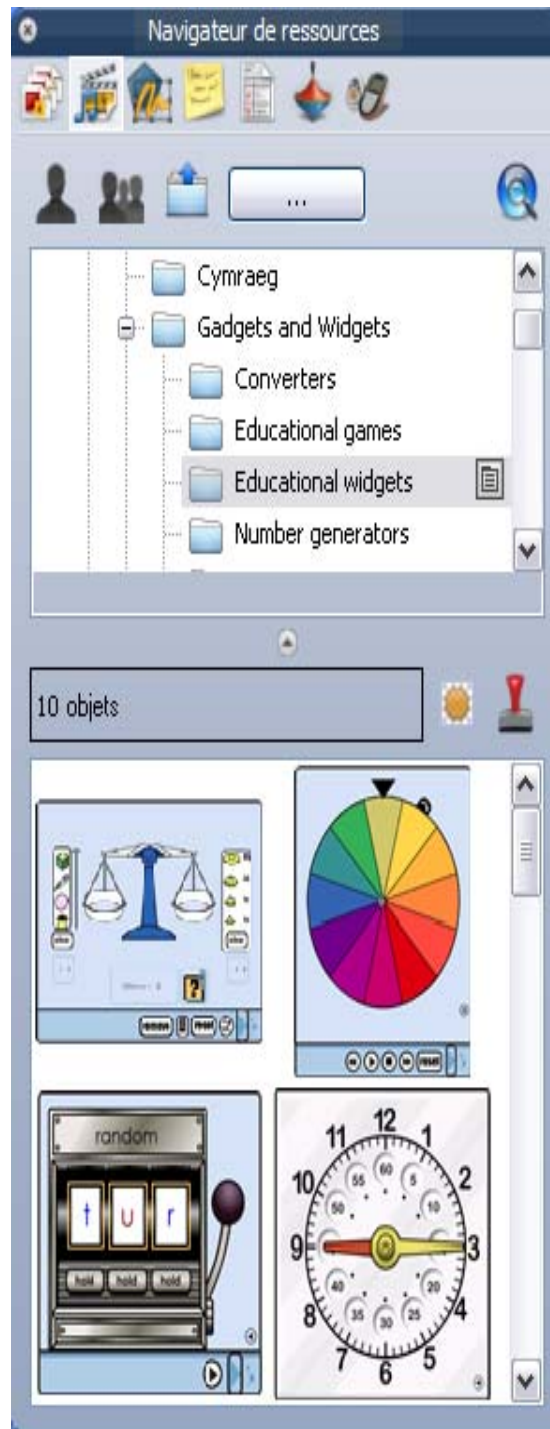
- Utilisez Mes ressources   pour stocker toute ressource que vous avez créée.
- Utilisez Ressources partagées   pour accéder aux ressources qui ont été installées avec ActivInspire.

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.

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](http://PrometheanPlanet.com), vous devez

vous enregistrer en tant que membre et ouvrir une session.


## Jetez un coup d'œil !

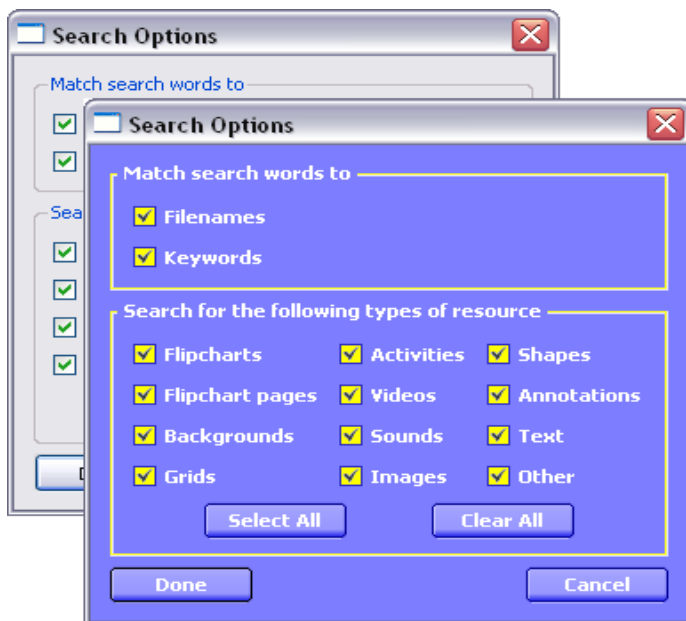
Si vous n'avez pas encore exploré la bibliothèque de ressources, c'est le moment.



1. Ouvrez la bibliothèque de ressources.  
Dans ActivInspire Primary, cliquez sur le bouton **Emplacements des ressources**  de la pellicule.
2. Parcourez les dossiers Ressources partagées.  
Cliquez sur les symboles + et - pour développer ou réduire les dossiers affichés.
3. Recherchez des catégories qui pourraient vous intéresser et étudiez leur contenu.

## Recherche de ressources locales

Explorer la bibliothèque de ressources permet de se familiariser avec sa structure hiérarchique. Cependant, pour rechercher rapidement un type de ressource en particulier, utilisez la fonction de recherche de ressources locales.



- Ouvrez la bibliothèque de ressources. Dans ActivInspire Primary, cliquez sur le bouton **Emplacements des ressources**  de la pellicule.
- Sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez effectuer la recherche :
  - Mes ressources ;
  - Ressources partagées ;
  - Autres ressources.

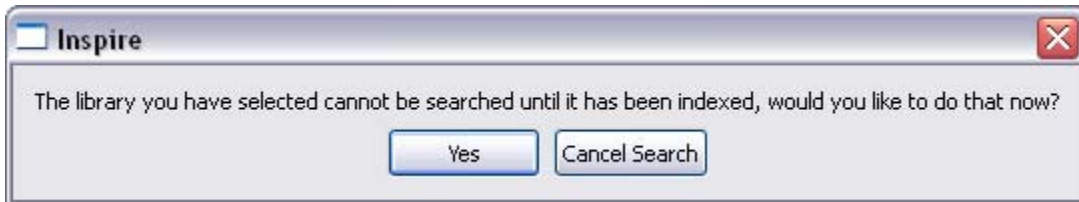


- Saisissez un terme à rechercher.
- Cliquez sur **Afficher les options de recherche**  . La boîte de dialogue Options de recherche s'ouvre. Vous pouvez rechercher des noms de fichiers et/ou des mots-clés et appliquer ces critères de recherche à toutes les ressources ou à certains types de ressources 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.

6. 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 y effectuer des recherches.



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.

7. Cliquez sur **Oui** pour indexer vos ressources.

8. 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.

Cette rubrique aborde les modèles, type de ressource aux utilisations multiples :

- [À propos des modèles](#)
- [Insertion d'un modèle](#)

## 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.

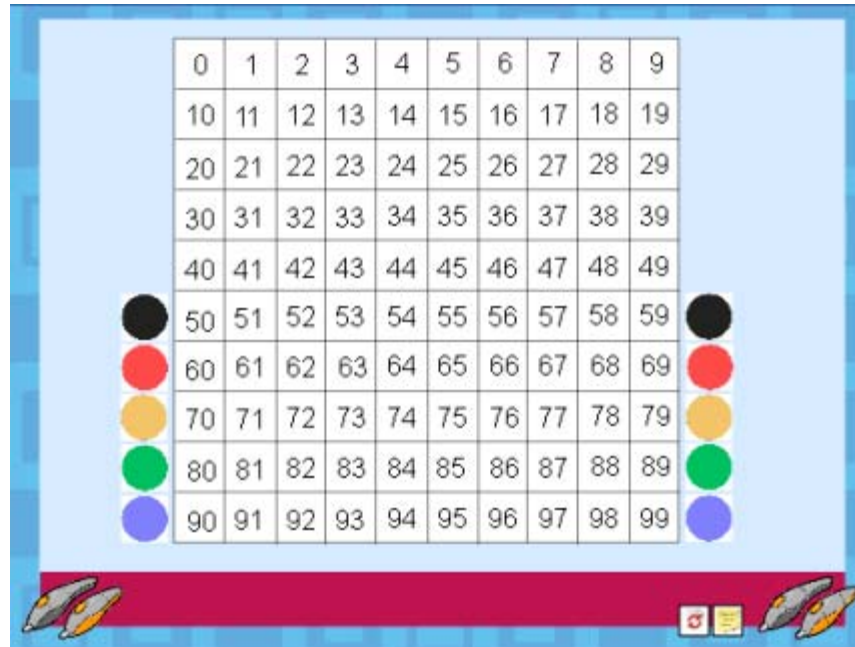
Vous pouvez également obtenir d'autres modèles en accédant à [Promethean Planet](#) .


## 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 sur la droite 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.

## 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.

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.

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.
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

Cette rubrique aborde l'utilisation des objets :

- [Utilisation de couches et superposition](#)
- [Ajout d'images](#)
- [Ajout et suppression de liens](#)
- [Ajout de multimédia](#)
- [Transformation d'objets](#)
- [Création et édition de grilles](#)
- [Modification des propriétés d'un objet](#)

## Utilisation de couches et superposition

Cette rubrique aborde l'utilisation des couches et la superposition des objets :

- [Pour en savoir plus sur les couches](#)
- [Déplacer un objet vers une autre couche](#)
- [Superposer des objets](#)

## 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. 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.

**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.

## 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.

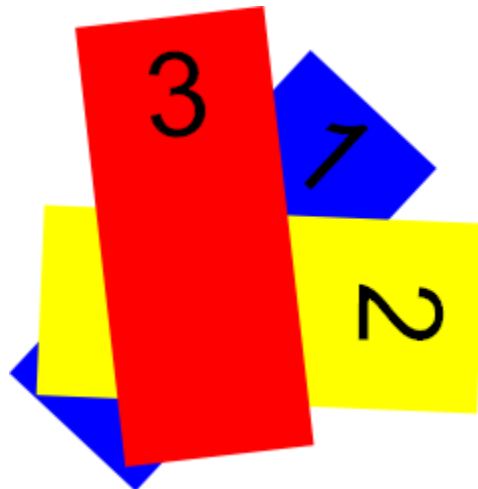
Dans l'exemple, les cartes ont été ajoutées dans l'ordre suivant :

- 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.

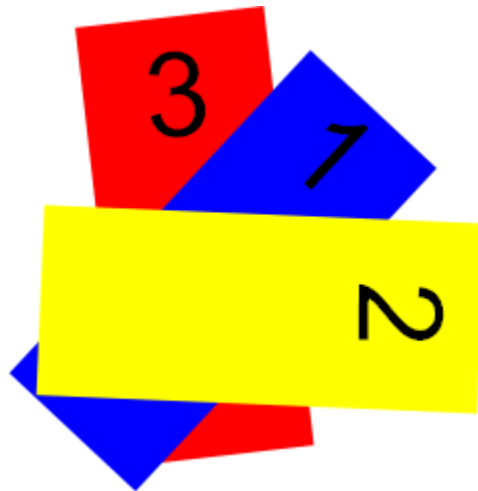


## Modifier l'ordre de superposition

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

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

Cette rubrique répertorie les types d'images que vous pouvez utiliser et décrit comment les ajouter :


- [Types de fichiers graphiques disponibles](#)
- [Ajout d'une image de la bibliothèque de ressources](#)
- [Ajout d'une image d'une caméra ou d'un scanner TWAIN](#)
- [Ajout d'une image provenant d'une autre source](#)

## 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.

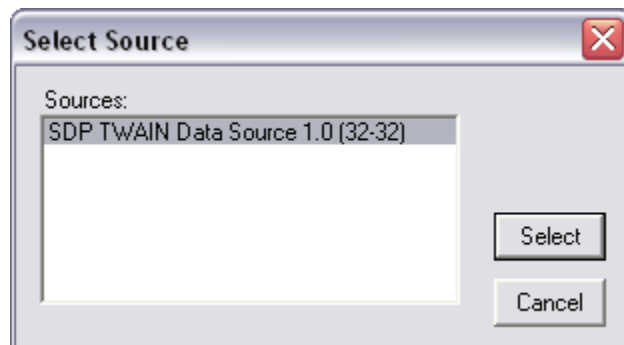
## Ajout d'une image d'une caméra ou d'un scanner TWAIN



Vous devez posséder ActivInspire Professional 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 ou Mac 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](#).



## 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.

Cette rubrique décrit les opérations suivantes :

- [Création d'un lien vers un fichier](#)
- [Création d'un lien vers un site Web](#)
- [Suppression ou modification d'un lien](#)

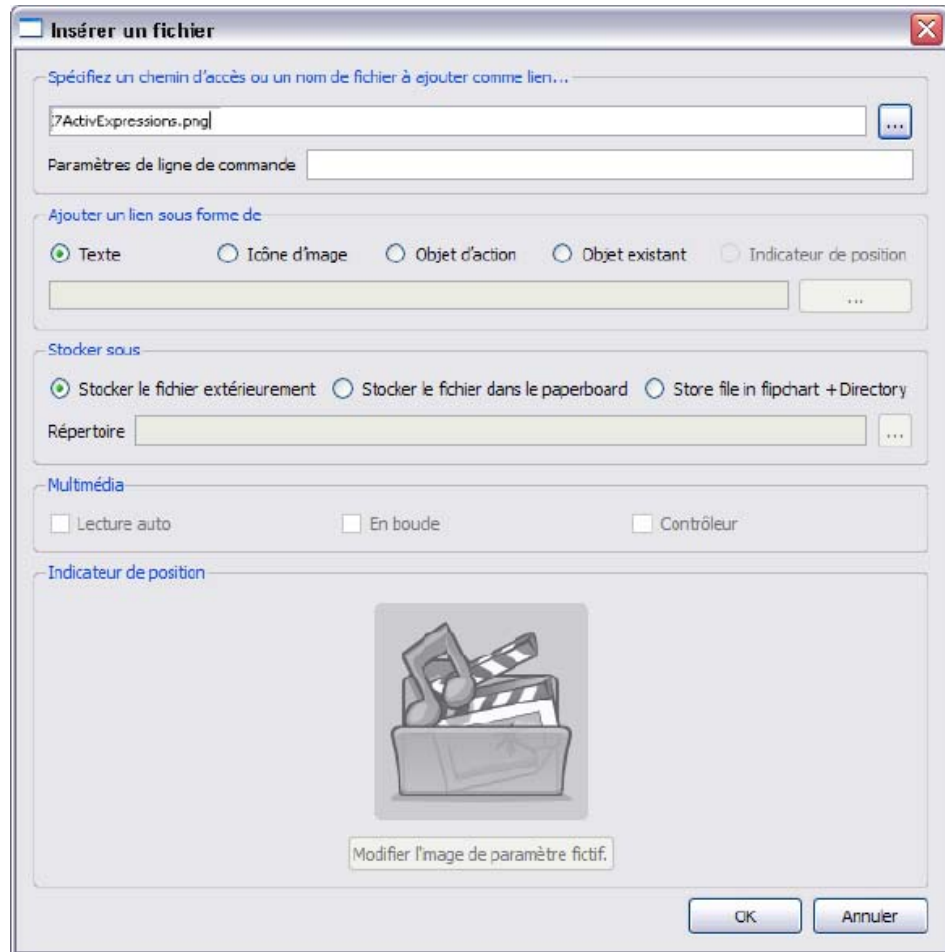
## Création d'un lien vers un fichier


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 :

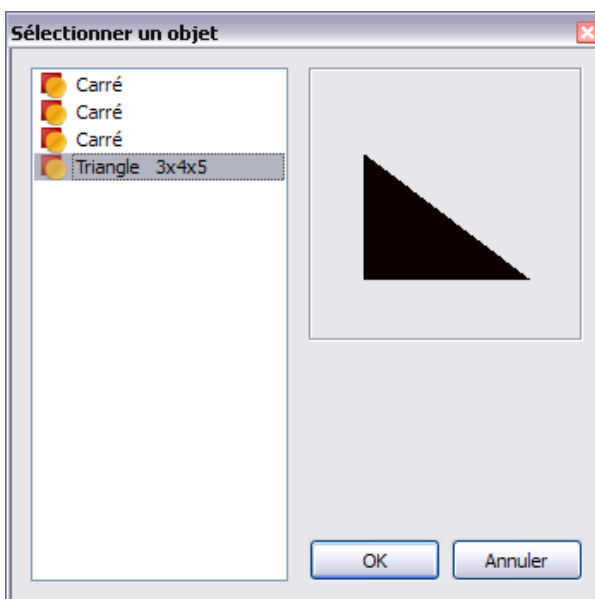
Option	Action
Ajouter un lien sous la forme de...	
Texte	Ajoutez le lien sous la forme d'une chaîne de texte.
Icône d'image	Ajoutez le lien sous la forme d'une icône d'image  sur la page.
Objet d'action	Ajoutez le lien sous la forme d'un objet d'action.
Objet existant	Associez le lien avec un objet existant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

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 à droite.



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.

- Sélectionnez l'emplacement dans lequel vous souhaitez stocker le fichier, par exemple Stocker le fichier extérieurement.
- Cliquez sur **OK**.

## Création d'un lien vers un site Web

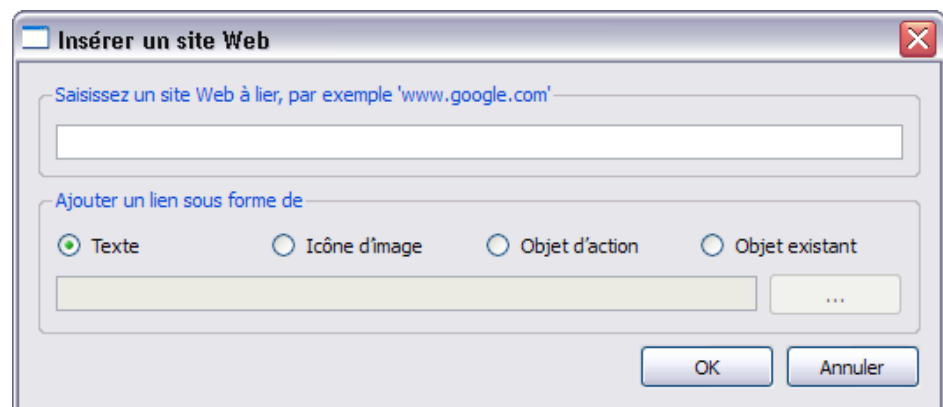
La procédure de création d'un lien vers un site Web est très similaire à la création d'un lien vers un fichier. Vous pouvez ajouter des liens sous les formes suivantes :

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

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.

- Dans le menu Insérer, sélectionnez **Lien > Site Web**. La boîte de dialogue d'insertion d'un site Web s'ouvre.
- Saisissez l'URL du site Web vers lequel vous souhaitez créer un lien.
- Sélectionnez **Icône d'image**.
- 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. Cette rubrique décrit la procédure à suivre.

### 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.

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.



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.

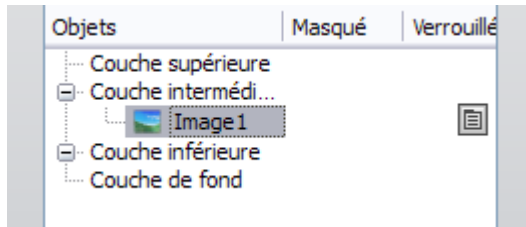
Vous pouvez désactiver l'affichage du contrôleur de son dans votre profil :

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.

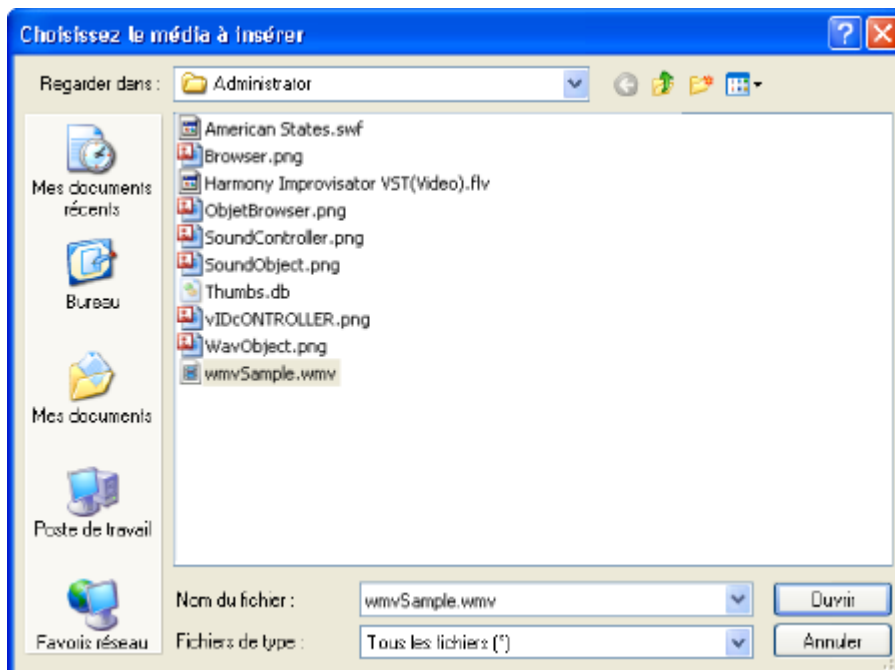


Vous pouvez lire simultanément deux types différents de fichier son. Deux contrôleurs apparaissent, affichant **Piste 1** et **Piste 2**.

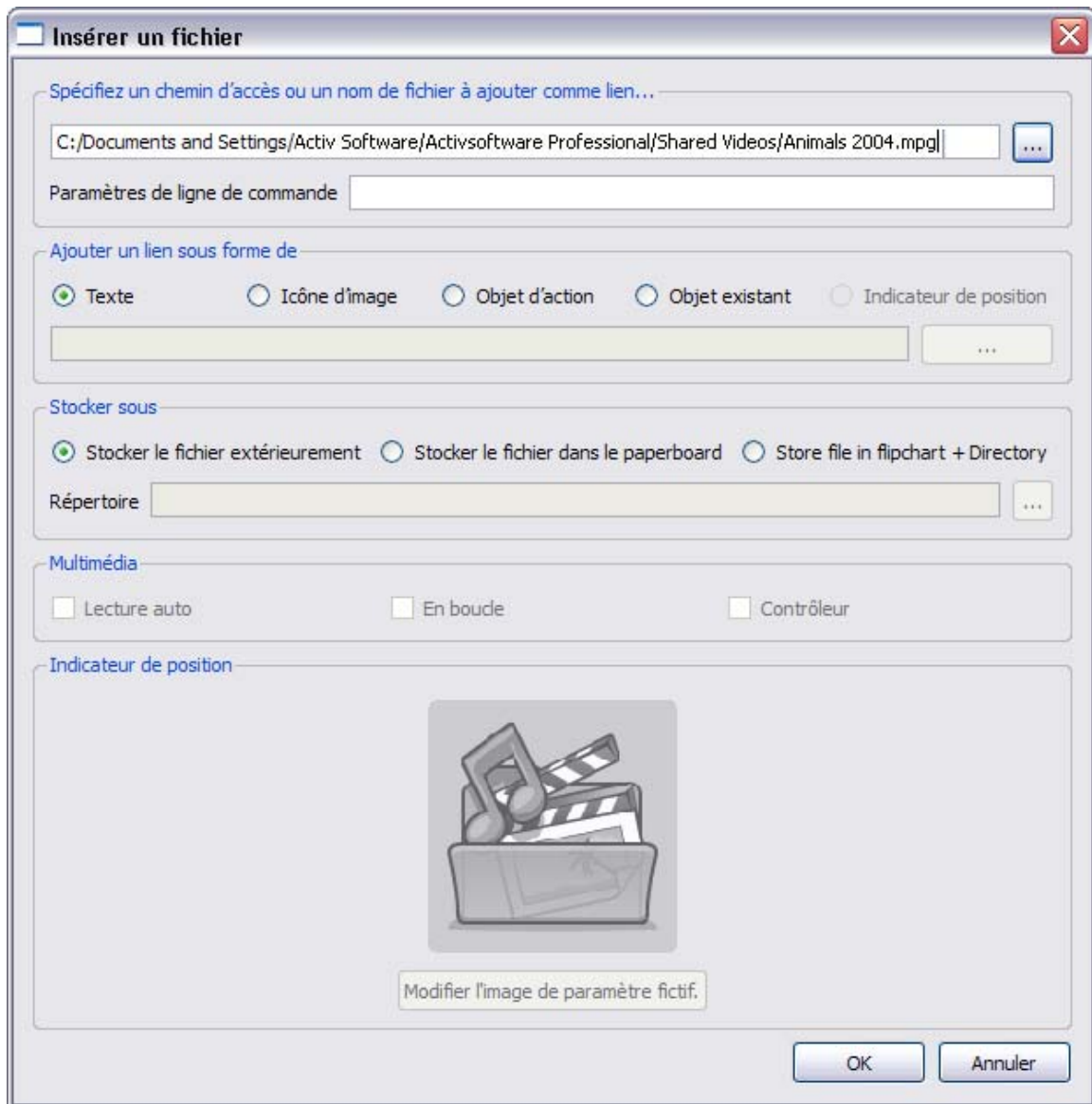
- La **piste 1** correspond à des fichiers audio ou de données vocales aux formats suivants : .wma .wav .snd .au .aif .aifc .aiff.
- La **piste 2** correspond à des fichiers audio plus complexes aux formats suivants : .mp3, .cda, .mid, .rmi, .midi.

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

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



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



## 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.

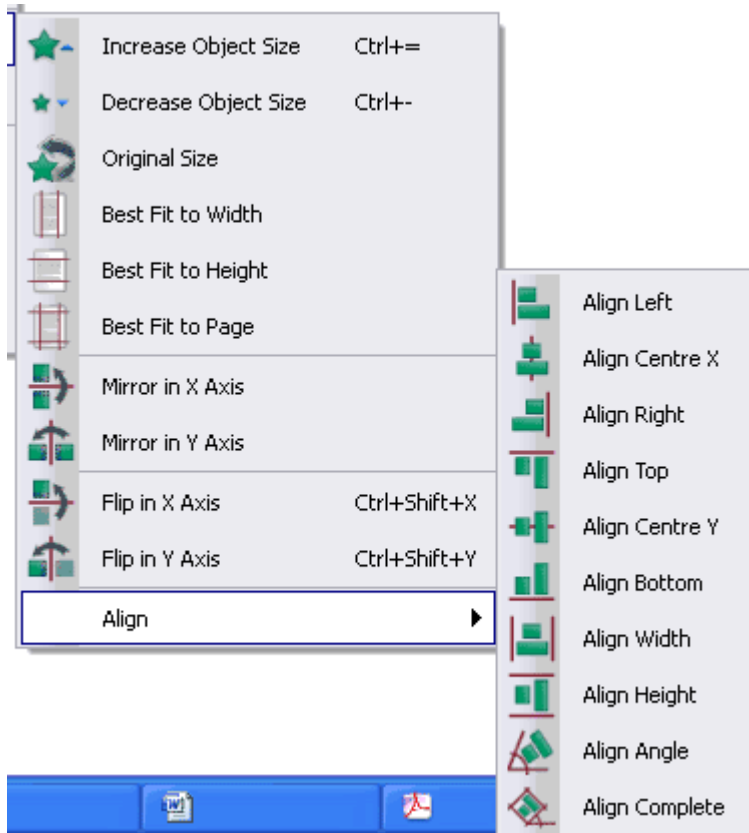
### Redimensionner les objets

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.



**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.

**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.

## À propos du créateur de grille

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

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

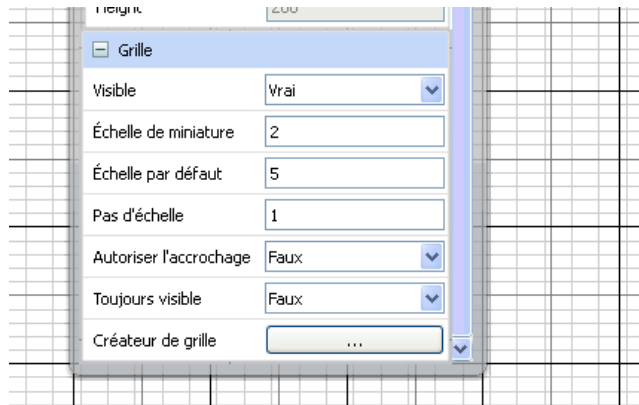
**Grille (niveau)** : ajout/suppression de niveaux et réinitialisation de la grille.

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

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

Sélectionnez **Fermer** pour continuer à

travailler dans le paperboard.

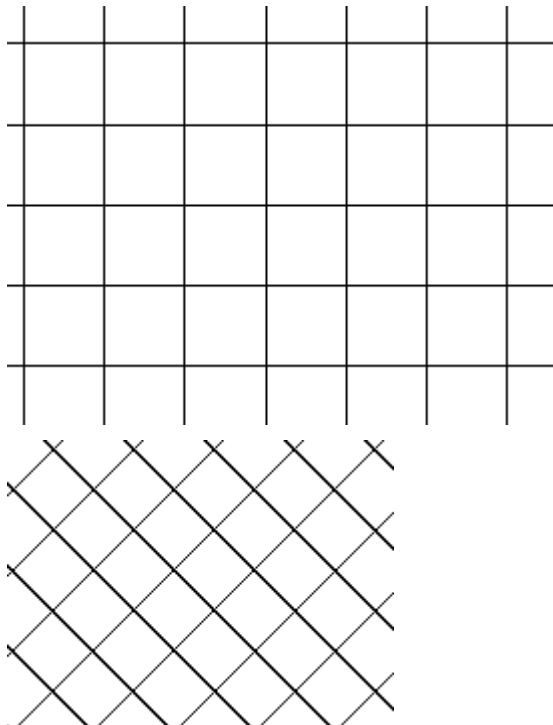


Sélectionnez la case **Visible**. La grille par défaut est affichée.

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

---

---

---

---

---

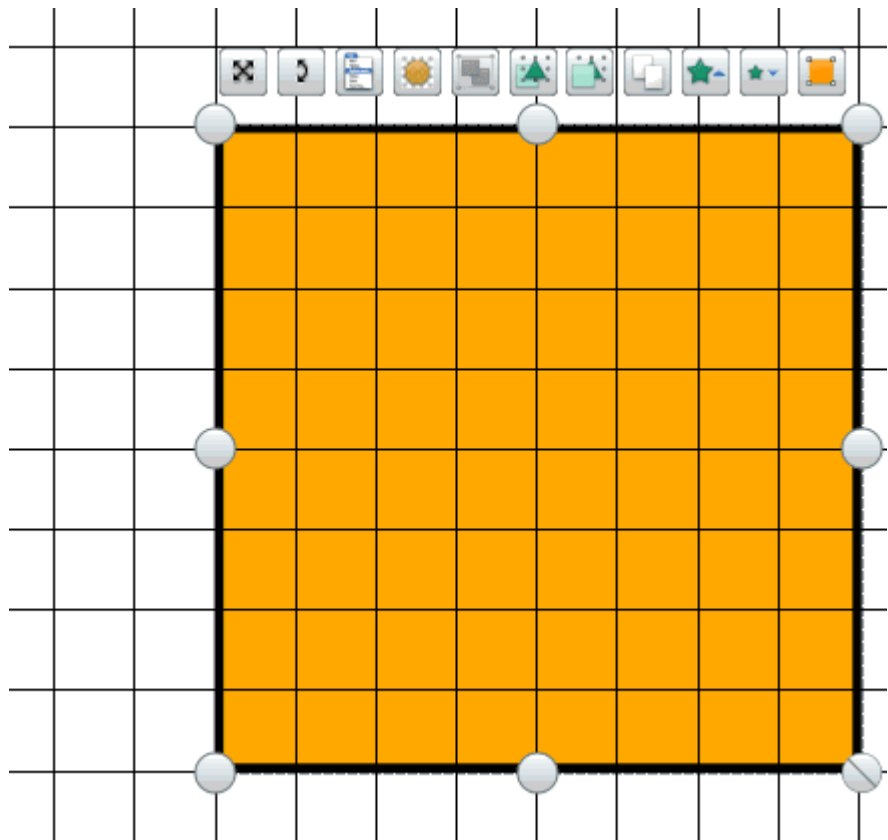
---

---

---

---

---



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.

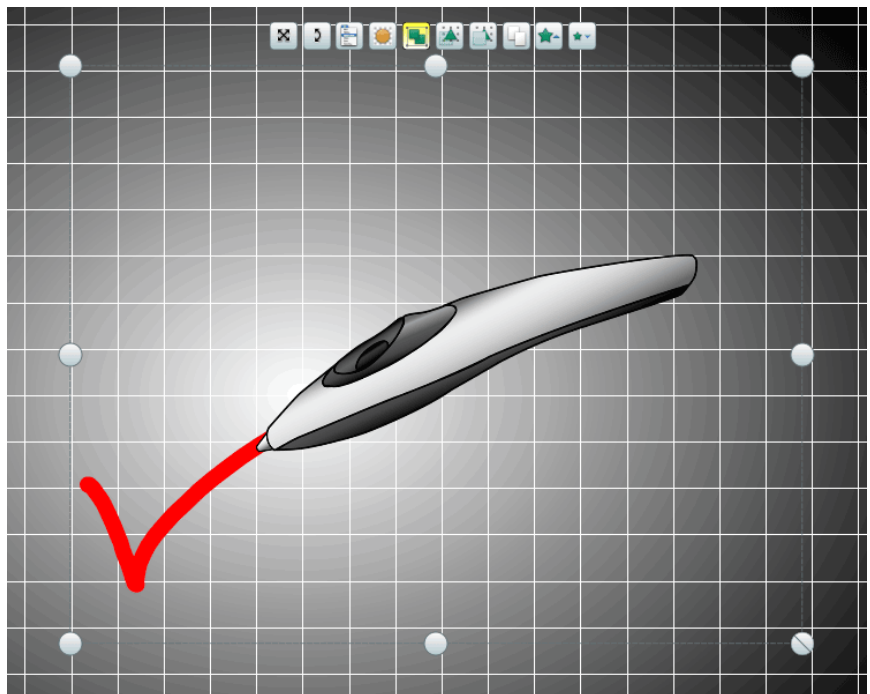
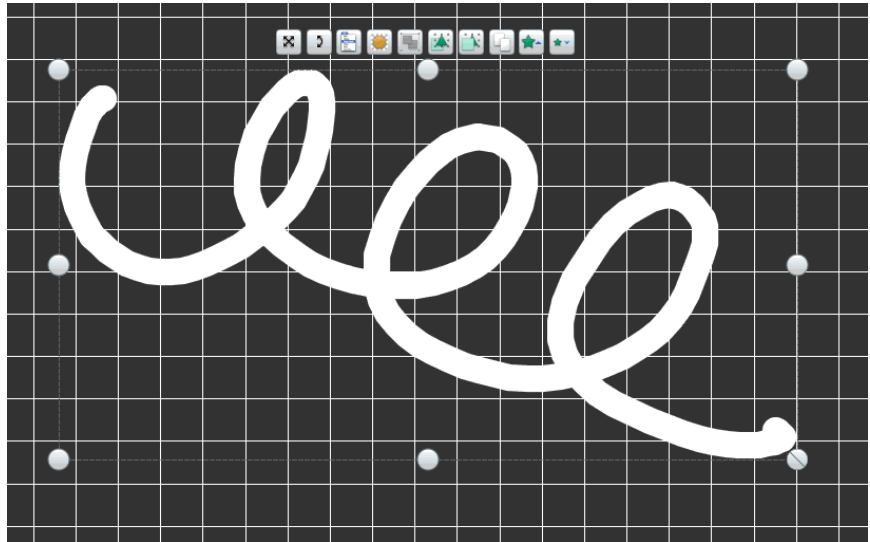
Chaque nouveau niveau présente les propriétés de grille par défaut. Vous pouvez modifier la **couleur** des nouveaux niveaux pour mieux les identifier.

Cliquez sur la boîte de dialogue **Couleur...** pour ouvrir la palette de couleurs.

Lorsque vous avez sélectionné une couleur, cliquez sur **OK**.

## 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.





## 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.

## Utilisation des propriétés

<b>Identification</b>	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.
<b>Apparence</b>	Permet de contrôler l'apparence d'un objet sur la page de paperboard.
<b>Contour</b>	Permet de contrôler les caractéristiques du contour d'un objet.
<b>Pot de peinture</b>	Permet d'ajouter une texture à l'objet à l'aide d'un nuancier.
<b>Fond</b>	Permet de contrôler les caractéristiques de fond d'un objet.

<b>Position</b>	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 : <ul style="list-style-type: none"><li>• faites glisser les poignées de sélecteur et de redimensionnement de l'objet ;</li><li>• utilisez le menu d'édition d'objet ;</li><li>• modifiez les propriétés dans le navigateur de propriétés.</li></ul>
<b>Étiquette</b>	Permet d'ajouter une étiquette à un objet et de définir l'apparence et le comportement de l'étiquette.
<b>Conteneur</b>	Permet de créer des activités dans lesquelles les objets sont reconnus par d'autres objets.
<b>Rotation</b>	Permet de contrôler la manière dont un objet peut pivoter sur la page.
<b>Limiteurs</b>	Permet de définir des règles pour restreindre les déplacements d'un objet.
<b>Divers</b>	Permet de définir différentes caractéristiques de l'objet.
<b>Multimédia</b>	Permet de définir les propriétés des fichiers Flash, vidéo et audio.
<b>Page</b>	Permet de contrôler l'apparence d'une page de paperboard.
<b>Outils</b>	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.
<b>Rideau</b>	Permet de contrôler le comportement du rideau.
<b>Spot</b>	Permet de définir le type et la taille du spot, ainsi que sa position lorsqu'il est sélectionné.
<b>la grille.</b>	Permet d'afficher ou de masquer la grille et de modifier ses propriétés.

## Ajout d'éléments interactifs aux paperboards

Cette rubrique décrit l'ajout d'éléments interactifs aux paperboards :

- [Création de conteneurs](#)
- [Création de limiteurs](#)
- [Utilisation des actions](#)

## 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.

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](#).

Cette rubrique décrit les règles de conteneur, la création d'un conteneur et l'ajout d'un signal de confirmation :


- [Règles de conteneur](#)
- [Création d'un conteneur](#)
- [Ajout d'un signal de confirmation](#)

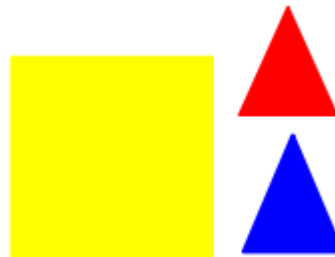
## Règles de conteneur

- Tout type d'objet, excepté les annotations, 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 à droite, nous avons créé un carré jaune qui constitue le conteneur et deux triangles, un rouge et un bleu.

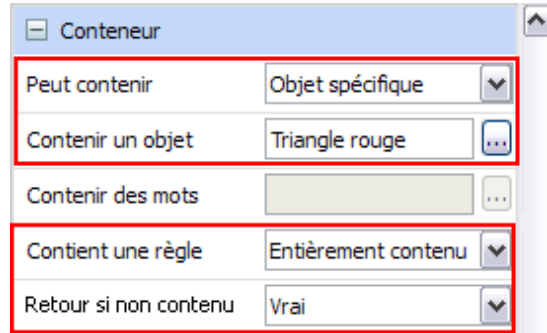


Pour cet exemple, nous avons attribué la valeur Triangle rouge à la propriété 'Nom' de l'objet qui doit

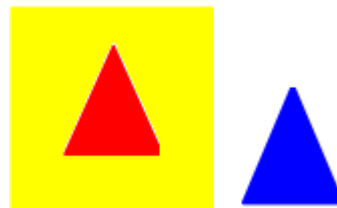
être contenu dans la section 'Identification' du navigateur de propriétés.

2. Sélectionnez la forme la plus grande, ici le carré jaune.
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 à droite, 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 Contient une règle.** Le triangle rouge doit être placé à l'intérieur du conteneur.
  - d. **Vrai à Retour si non contenu.** Si le triangle rouge n'est pas complètement contenu ou si vous essayez de placer un autre objet dans le carré jaune, l'objet revient à sa position de départ.
5. Testez le conteneur. Seul le triangle rouge, mais pas le bleu, peut être placé dans le conteneur.



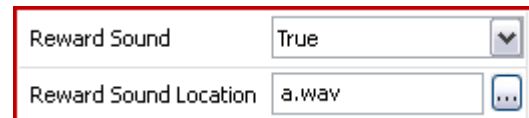
Lorsqu'un élément a été contenu, vous pouvez le sortir du conteneur en un seul mouvement. Si l'objet n'est pas contenu, tout mouvement supplémentaire le renvoie à sa position initiale.

## Ajout d'un signal de confirmation

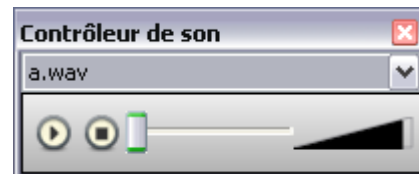
Un signal de confirmation est un fichier son qui est lu lorsque l'objet approprié est placé dans le conteneur.

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 à droite, 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.



Définissez la propriété 'Signal de confirmation' dans le conteneur, pas dans le contenu.

## Création de limiteurs

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








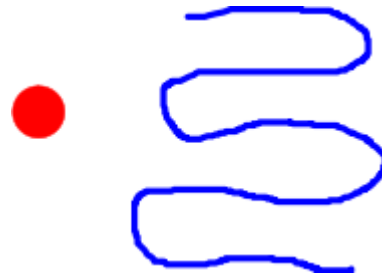
Pour en savoir plus sur les propriétés des limiteurs disponibles, reportez-vous à la rubrique [Référence > Propriétés > Propriétés des limiteurs](#).

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.

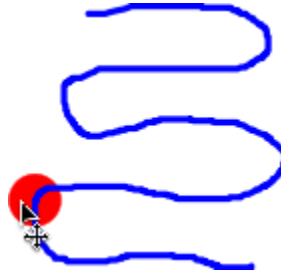
Cette rubrique décrit la création d'un limiteur s'appliquant à un cercle, de telle façon que ce dernier puisse uniquement être déplacé en suivant un chemin spécifique.

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 à droite :
  - 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	Pen4
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.



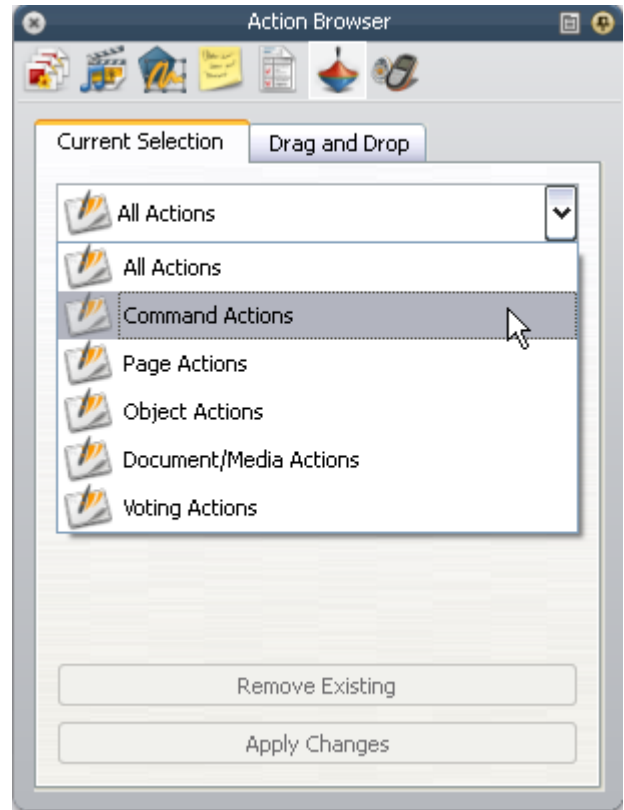
Pour plus d'informations sur toutes les actions disponibles, y compris sur les différences existant entre les actions d'ActivInspire et celles créées à partir des versions précédentes du logiciel Promethean, reportez-vous à la rubrique [Référence > Actions](#).

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](#)
- [Ajouter une action](#)
- [Supprimer une action](#)
- Exemples
  - [Glisser-déplacer une action](#)
  - [Ajouter une action de commande](#)
  - [Ajouter une action de page](#)
  - [Ajouter une action d'objet](#)
  - [Ajouter une action de document/multimédia](#)
  - [Ajouter une action de vote](#)

## Catégories d'action

Catégorie	Description
<b>Actions de commande</b>	Actions qui exécutent une commande ou lancent un outil.
<b>Actions de page</b>	Actions qui s'exécutent sur des pages de paperboard.
<b>Actions d'objet</b>	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.
<b>Actions de document/multimédia</b>	Actions permettant d'insérer des éléments multimédias ou des liens, d'ouvrir un document, un fichier ou d'ajouter un son.
<b>Actions de vote</b>	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).



Si vous sélectionnez plus d'un objet, le navigateur d'action vous permet d'appliquer la même action à tous les objets de la sélection.

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.

## 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**.
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](#).

## 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.




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

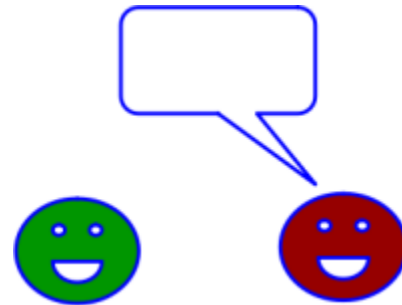
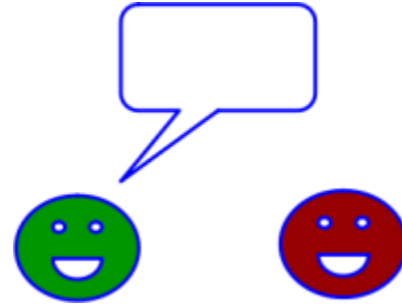
## Ajouter une action d'objet

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 :

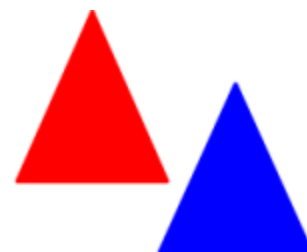
1. Dans l'onglet Sélection actuelle, sélectionnez **Actions d'objet**.
2. Faites défiler vers le bas et cliquez sur **Refléter**.
3. Dans Propriétés d'action, cliquez sur le bouton de **sélection** . La boîte de dialogue Sélectionner un objet s'ouvre.
4. Sélectionnez l'objet (dans notre exemple, la bulle 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.



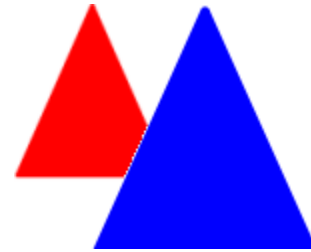
### L'objet d'action n'est *pas* l'objet cible

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.



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

## 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.



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

## 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](#).



## 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".

Voyez par vous-même :

- [À propos des profils](#)
- [Création et activation/désactivation des profils](#)

## À propos des profils

Cette rubrique approfondit la présentation des profils :

- [Définition d'un profil](#)
- [Éléments personnalisables d'un profil](#)
- [Profils inclus dans ActivInspire](#)

## 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.

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
<b>Format</b>	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.
<b>Commandes</b>	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.
<b>Boutons définis par l'utilisateur</b>	Créez vos propres raccourcis, de façon à ce qu'ActivInspire effectue l'une des opérations suivantes lorsque vous appuyez sur l'un de vos boutons personnalisés : <ul style="list-style-type: none"><li>• Insérer une combinaison de touches spéciale.</li><li>• Afficher le texte précédemment associé à ce bouton.</li></ul>

- Ouvrir un fichier ou lancer un programme.

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

## 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 et activation/désactivation des profils

Cette rubrique explique comment créer des profils, les personnaliser et basculer d'un profil à l'autre :

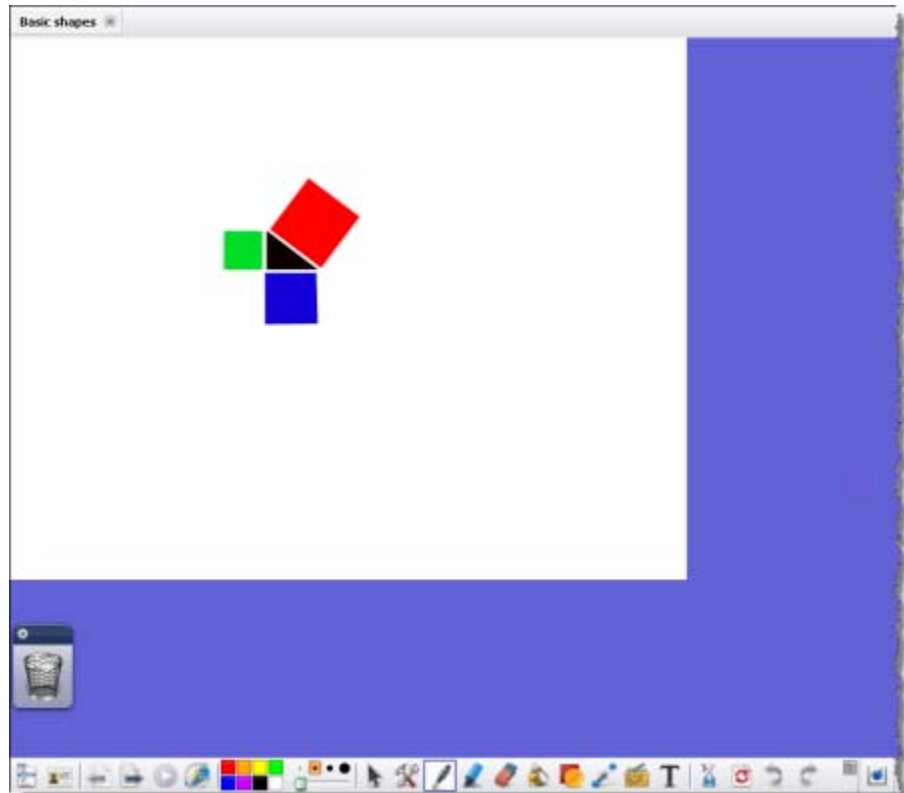
- [Création d'un profil](#)
- [Choix du format](#)
- [Choix des outils](#)
- [Définition de vos propres boutons](#)
- [Choix des paramètres de l'application](#)
- [Activation/désactivation de profils](#)

## 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.

Dans l'exemple sur la droite, 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.
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**.



Pour des informations détaillées sur la personnalisation de chaque zone (étapes 2 à 5), reportez-vous aux rubriques suivantes :

- [Choix du format](#)
- [Choix des outils](#)
- [Définition de vos propres boutons](#)
- [Choix des paramètres de l'application](#)

## Choix du format

Cette rubrique présente les composants de la fenêtre ActivInspire que vous pouvez personnaliser et explique comment procéder.

- [Que pouvez-vous personnaliser ?](#)
- [Ouverture de l'onglet Format](#)
- [Enregistrement des modifications](#)

## 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						
<b>Taille des icônes</b>	<p>Permet de définir une taille d'icône appropriée pour travailler à l'ordinateur ou au tableau et selon l'âge des élèves.</p> <p>Les valeurs disponibles sont comprises entre 16 et 32 pixels. Plus la valeur est élevée, plus les icônes dans la fenêtre ActivInspire sont grandes.</p>						
<b>Palette d'outils principale</b>	<p>Permet de positionner la palette d'outils principale et de contrôler son comportement :</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td><b>Ancrer en haut, en bas, à gauche ou à droite ou rendre la palette flottante</b></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> <tr> <td><b>Afficher 8, 16 ou 24 couleurs</b></td> <td>Définissez le nombre de couleurs à afficher dans la palette de couleurs.</td> </tr> <tr> <td><b>Épinglé, Réduit, Réduit au maximum</b></td> <td> <p>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.</p> <p>Réduisez la palette d'outils principale de manière telle à ce que seule la première ligne d'icônes soit visible dans la palette.</p> <p>Réduisez au maximum la palette d'outils principale, de façon à ce que</p> </td> </tr> </tbody> </table>	<b>Ancrer en haut, en bas, à gauche ou à droite ou rendre la palette flottante</b>	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.	<b>Afficher 8, 16 ou 24 couleurs</b>	Définissez le nombre de couleurs à afficher dans la palette de couleurs.	<b>Épinglé, Réduit, Réduit au maximum</b>	<p>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.</p> <p>Réduisez la palette d'outils principale de manière telle à ce que seule la première ligne d'icônes soit visible dans la palette.</p> <p>Réduisez au maximum la palette d'outils principale, de façon à ce que</p>
<b>Ancrer en haut, en bas, à gauche ou à droite ou rendre la palette flottante</b>	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.						
<b>Afficher 8, 16 ou 24 couleurs</b>	Définissez le nombre de couleurs à afficher dans la palette de couleurs.						
<b>Épinglé, Réduit, Réduit au maximum</b>	<p>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.</p> <p>Réduisez la palette d'outils principale de manière telle à ce que seule la première ligne d'icônes soit visible dans la palette.</p> <p>Réduisez au maximum la palette d'outils principale, de façon à ce que</p>						

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.

#### **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.

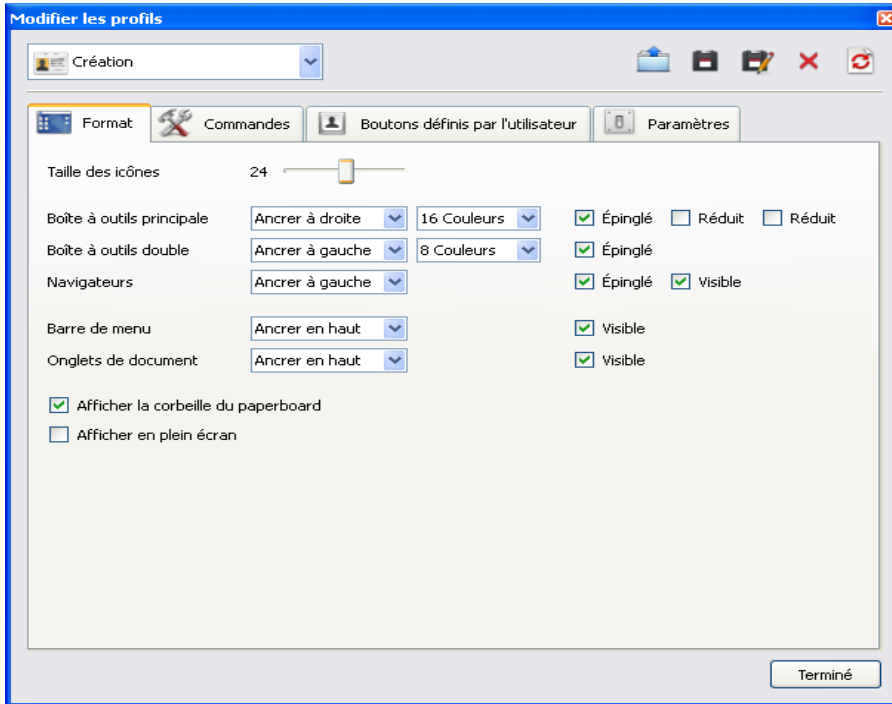
**Afficher en plein écran**

Permet d'afficher les paperboards en mode plein écran ou dans leur taille de création.

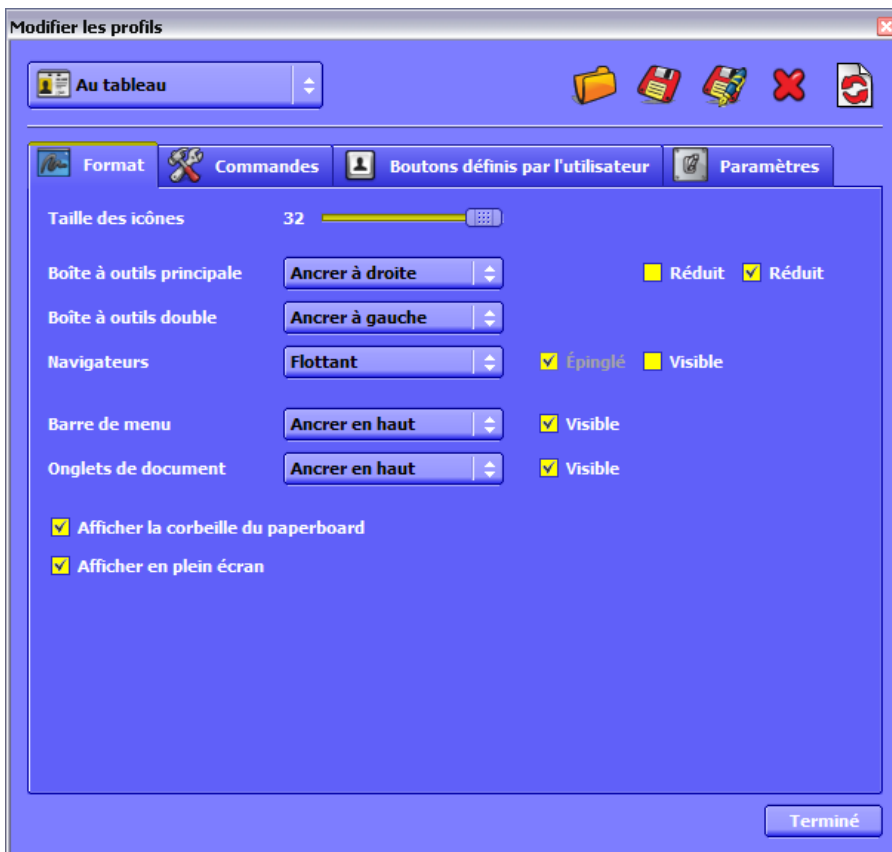
## Ouverture de l'onglet Format

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



## ActivInspire Primary




## 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**.

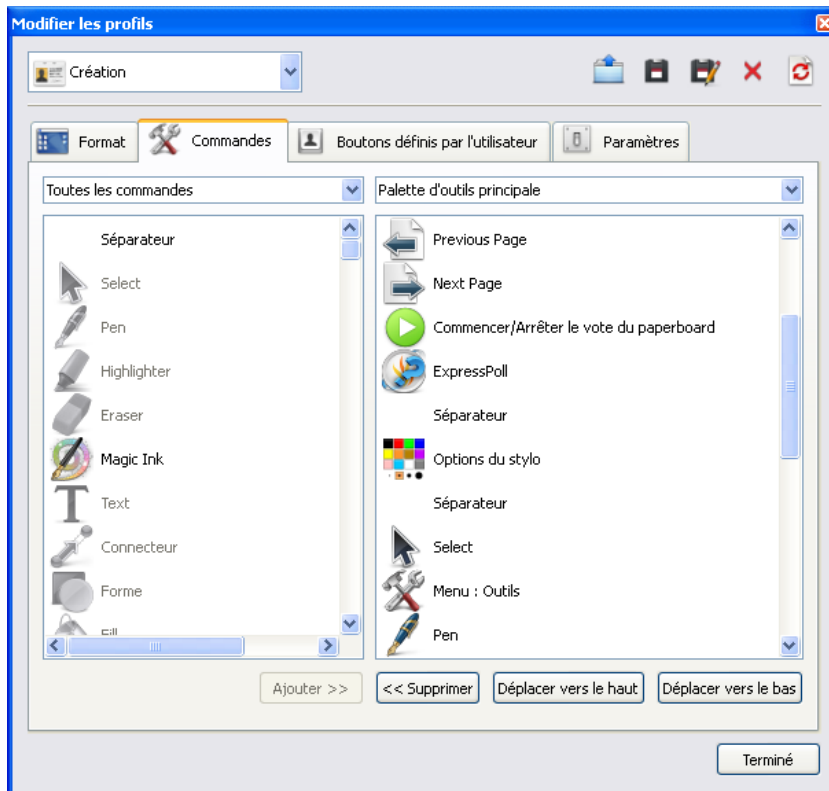
Pour supprimer un outil :

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**.

## ActivInspire Studio



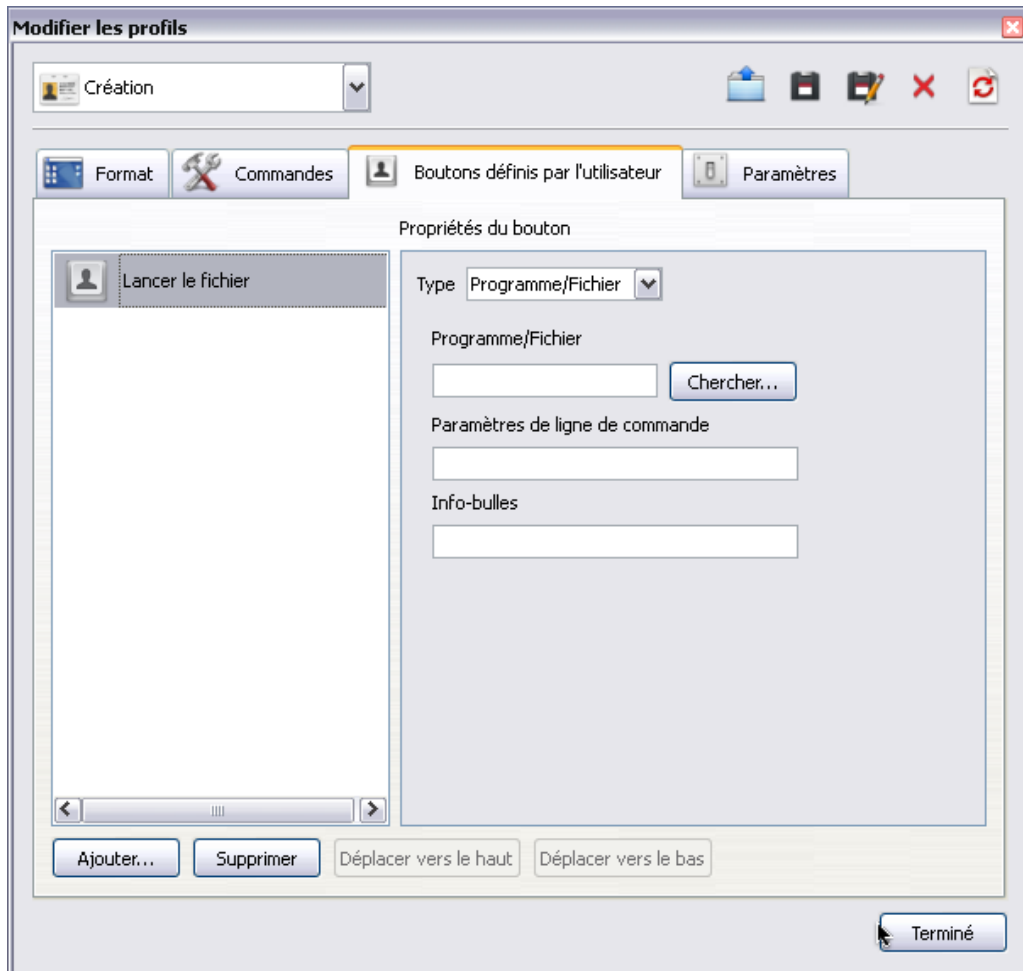
## ActivInspire Primary



## 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 ?](#)
- [Ouverture de l'onglet Configuration](#)
- [Modification de la configuration](#)
- [Enregistrement des modifications](#)

## 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.

### 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 unités 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.

[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](#)

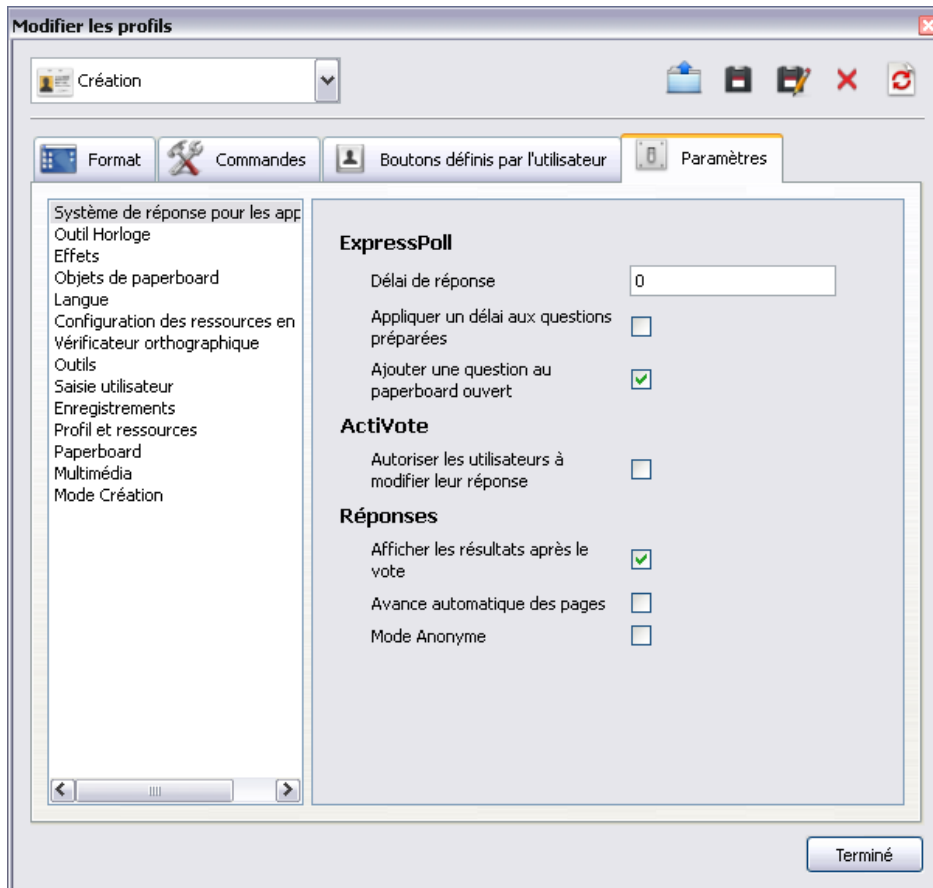
Permet de modifier le fonctionnement du clavier flottant et de la reconnaissance d'écriture.



## 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 **Système de réponse pour les apprenants**.

### ActivInspire Studio



## ActivInspire Primary



## 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 :

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


Cette section décrit les avantages des puissants outils de présentation d'ActivInspire lorsque vous travaillez au tableau :

- [Liste de contrôle préliminaire](#)
- [Annotation sur le bureau](#)
- [Utilisation des outils de bureau](#)
- [Utilisation de la caméra](#)
- [Utilisation de l'horloge](#)
- [Utilisation de la reconnaissance d'écriture](#)
- [Utilisation de la reconnaissance de forme](#)
- [Utilisation de l'encre magique](#)
- [Utilisation de l'enregistreur de son](#)
- [Utilisation de l'enregistreur d'écran](#)
- [Utilisation de messages de tél'imprimante](#)
- [Utilisation du rideau](#)
- [Utilisation du mode Utilisateur double](#)
- [Utilisation du clavier à l'écran](#)
- [Utilisation du spot](#)
- [Utilisation du verrouillage du formateur](#)
- [Utilisation des outils mathématiques](#)

## Liste de contrôle préliminaire

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.

Nous vous conseillons de tester votre paperboard sur le tableau avant de l'utiliser devant une classe. À ce stade, il est encore temps d'apporter des modifications :

Questions à se poser	Suggestions	 En savoir plus...
<b>Les objectifs du cours sont-ils clairs ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Présentez les objectifs d'apprentissage au début du cours et soumettez-les à un vote à la fin de la session.</li> <li>• Incorporez des objectifs d'apprentissage dans chaque page :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Affichez-les sous forme de messages de téléimprimante diffusés pendant le cours.</li> <li>• 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.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Utilisation de messages de téléimprimante</a></li> <li>• <a href="#">Ajout d'éléments interactifs aux paperboards &gt; Création de conteneurs</a></li> <li>• <a href="#">Ajout d'éléments interactifs aux paperboards &gt; Création de limiteurs</a></li> <li>• <a href="#">Utilisation des objets &gt; Utilisation de couches et superposition</a></li> </ul>
<b>Les pages de paperboard sont-elles clairement structurées ?</b>	Si une page semble surchargée, envisagez de répartir son contenu sur deux pages.	
<b>Le texte est-il clairement lisible ?</b>	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.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ajout et mise en forme de texte</a>
<b>Le contraste des couleurs est-il suffisant ?</b>	Essayez de modifier les couleurs du texte et des objets pour maximiser le contraste et renforcer l'impact de la présentation.	<a href="#">Utilisation des objets &gt; Modification des propriétés d'un objet</a>
<b>Les actions fonctionnent-elles correctement (le cas échéant) ?</b>	Vérifiez que les actions sont activées et que les bonnes actions ont été associées aux bons objets.	<a href="#">Ajout d'éléments interactifs aux paperboards &gt; Utilisation des actions</a>
<b>Toutes les images</b>	Pour garantir un rendu optimal, il peut	<a href="#">Utilisation des objets</a>

Questions à se poser	Suggestions	
<b>s'affichent-elles correctement sur le tableau ?</b>	être nécessaire de les redimensionner.	<a href="#">&gt; Modification des propriétés d'un objet</a>
<b>Tous les liens fonctionnent-ils ?</b>	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.	<a href="#">Utilisation des objets</a> <a href="#">&gt; Ajout et suppression de liens</a>
<b>Tous les objets et les boutons sont-ils accessibles ?</b>	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.	
<b>Avez-vous choisi un profil pour enseigner avec ce paperboard ?</b>	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.	<a href="#">Utilisation optimale des profils</a>
<b>Avez-vous l'intention d'utiliser ce paperboard en mode Utilisateur double ?</b>	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.	<a href="#">Utilisation du mode Utilisateur double</a>
<b>Est-il nécessaire de limiter l'accès à certaines fonctions d'ActivInspire lorsque les élèves travaillent au tableau ?</b>	Vous pouvez utiliser le verrouillage du formateur pour que les élèves restent concentrés sur l'activité en cours.	<a href="#">Utilisation du verrouillage du formateur</a>



Pour obtenir des conseils professionnels sur les pratiques optimales dans ActivClassroom, consultez la section Développement professionnel sur [Promethean Planet](#).

## 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.

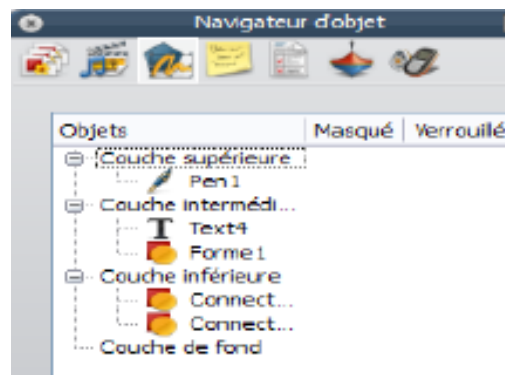


## Affichage de la structure par couches

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**.

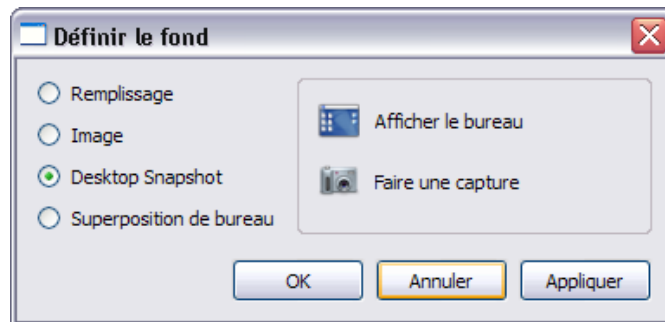
Lorsque vous êtes prêt à effectuer la capture, cliquez sur l'icône **Faire une capture**.

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 :



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**

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



**ExpressPoll**

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



**Enregistreur d'écran**

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



**Plus d'outils**

Voir ci-dessous.



**Caméra**

Voir ci-dessous.



**Clavier à l'écran**

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



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 télécopieur**

Lance la fonction Message de télécopieur d'ActivInspire.



**Horloge**

Permet d'afficher l'horloge d'ActivInspire.



**Enregistreur de son**

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



**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**



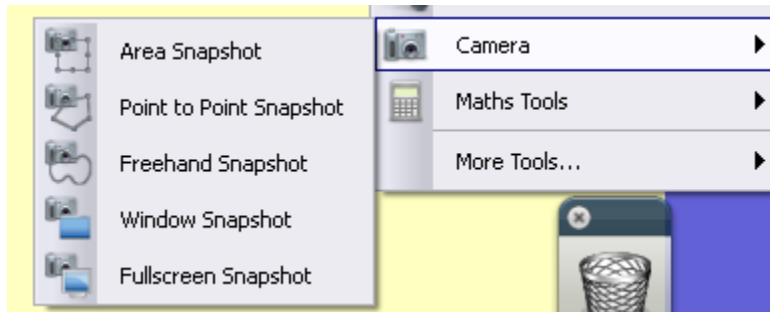
**Capture d'écran partielle**



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.

## 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.

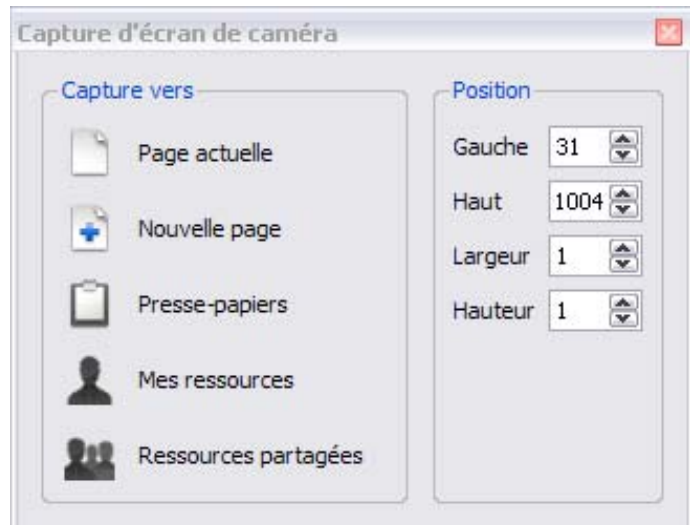


La photo générée contiendra tout type d'objets affichés à l'écran, notamment des fonds, des annotations, des grilles, des lignes, des formes, du texte ou toute autre image.

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.

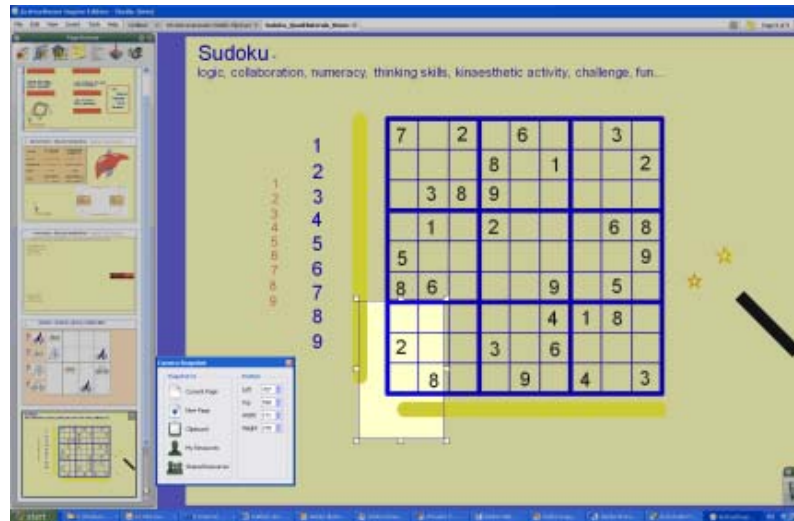


L'image obtenue de tous ces objets peut être ajoutée à la page de paperboard, la bibliothèque de ressources, la barre de raccourcis ou au Presse-papiers en tant qu'objet manipulable. Il s'agit simplement d'une image de l'écran, c'est pourquoi tous les objets composant la photo ne sont pas éditables.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

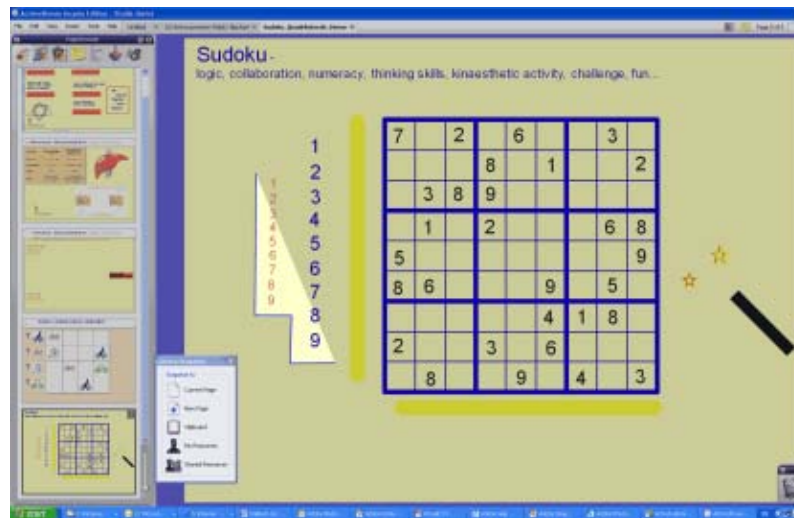
## Partielle

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.

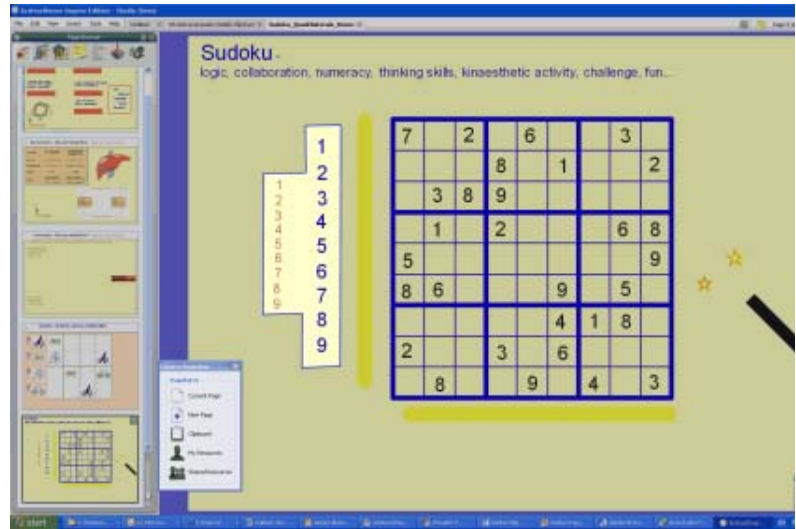


## Point à point

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.

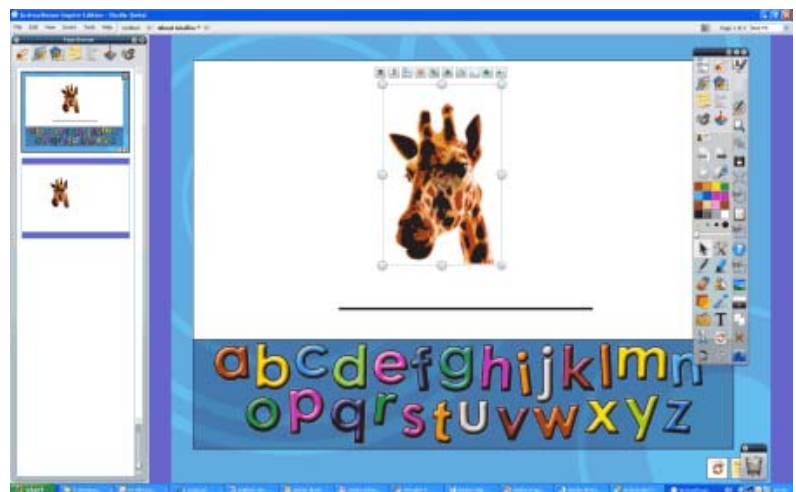






## À main levée

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.



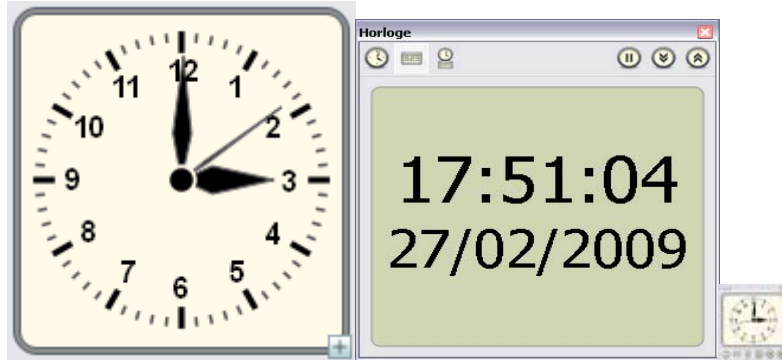
## Utilisation de l'horloge

L'horloge vous permet d'afficher l'heure sur le tableau. Vous pouvez également effectuer un compte à rebours et automatiser des actions de paperboard.

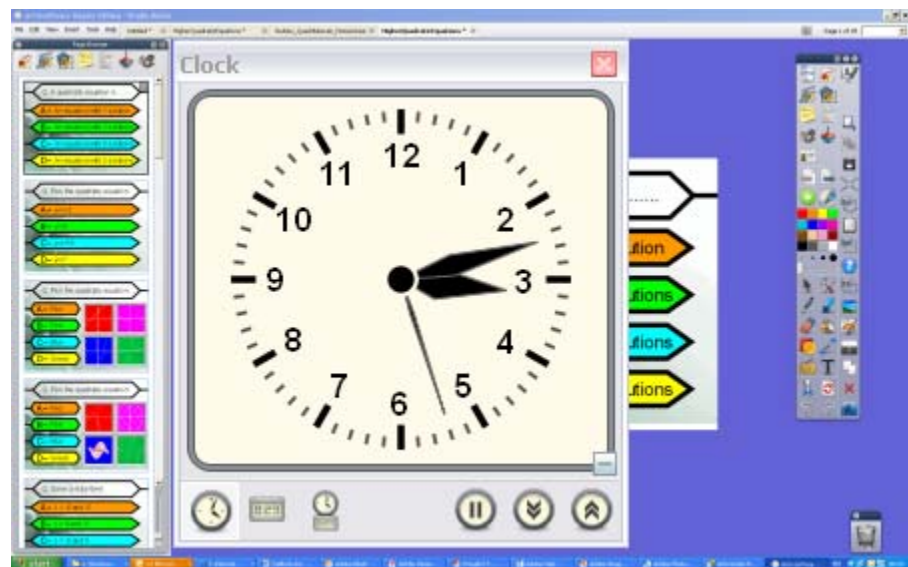
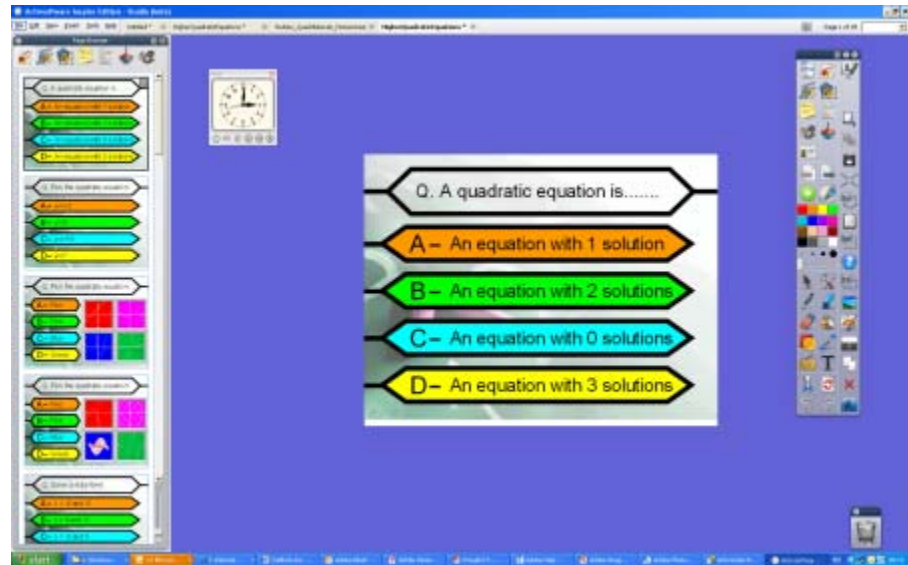
À partir du menu Outils, sélectionnez **Plus d'outils > Horloge**.

L'horloge s'affiche dans une fenêtre.

- Sélectionnez un type d'affichage (analogique, numérique ou les deux) en cliquant sur les icônes appropriées.
- Cliquez sur les symboles + ou - pour afficher ou masquer la barre d'outils Horloge respectivement.

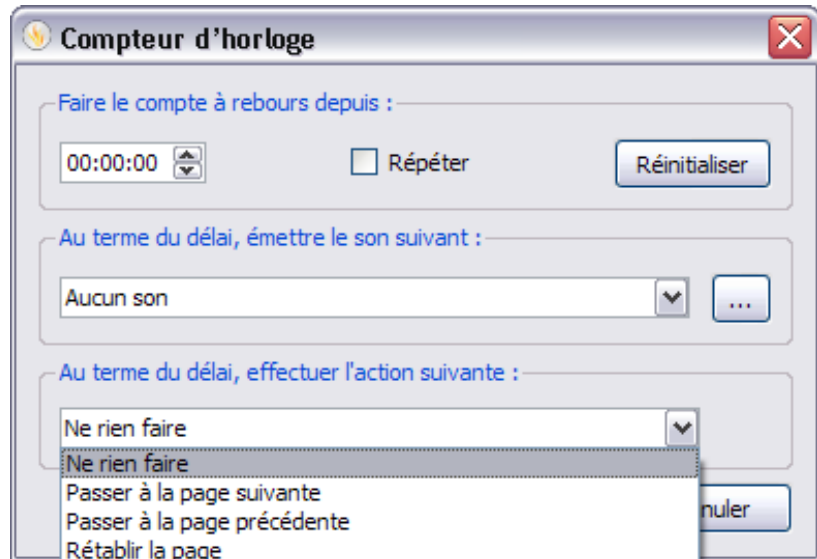


- Cliquez et déplacez les côtés ou les bords de la fenêtre pour modifier la taille de la fenêtre et de l'horloge.



- Pour mettre l'horloge en pause, cliquez sur le bouton correspondant.
- Cliquez sur la flèche vers le bas pour effectuer un compte à rebours à partir d'une heure donnée.
- Cliquez sur la flèche vers le haut pour activer une minuterie à partir d'une heure donnée.
- Cliquez sur **X** pour fermer l'horloge.

Lorsque vous cliquez sur l'une des flèches, la boîte de dialogue Compteur d'horloge s'affiche.



Définissez l'heure au format 00:00:00 (heures:minutes:secondes).

Cochez la case **Répéter** pour répéter le décompte jusqu'à la fermeture de l'horloge.


Les menus déroulants vous permettent d'effectuer les actions suivantes :

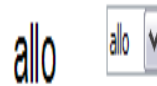
- Sélectionner un son à lire au terme du délai.
  - Sélectionner une action de changement ou de rétablissement de page au terme du délai.
- Si vous choisissez Passer à la page suivante après avoir coché la case **Répéter**, des pages vierges sont ajoutées au paperboard jusqu'à la fermeture de l'horloge.
- Cliquez sur **Réinitialiser** pour rétablir les paramètres par défaut du compteur d'horloge.

## 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®.

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.



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**



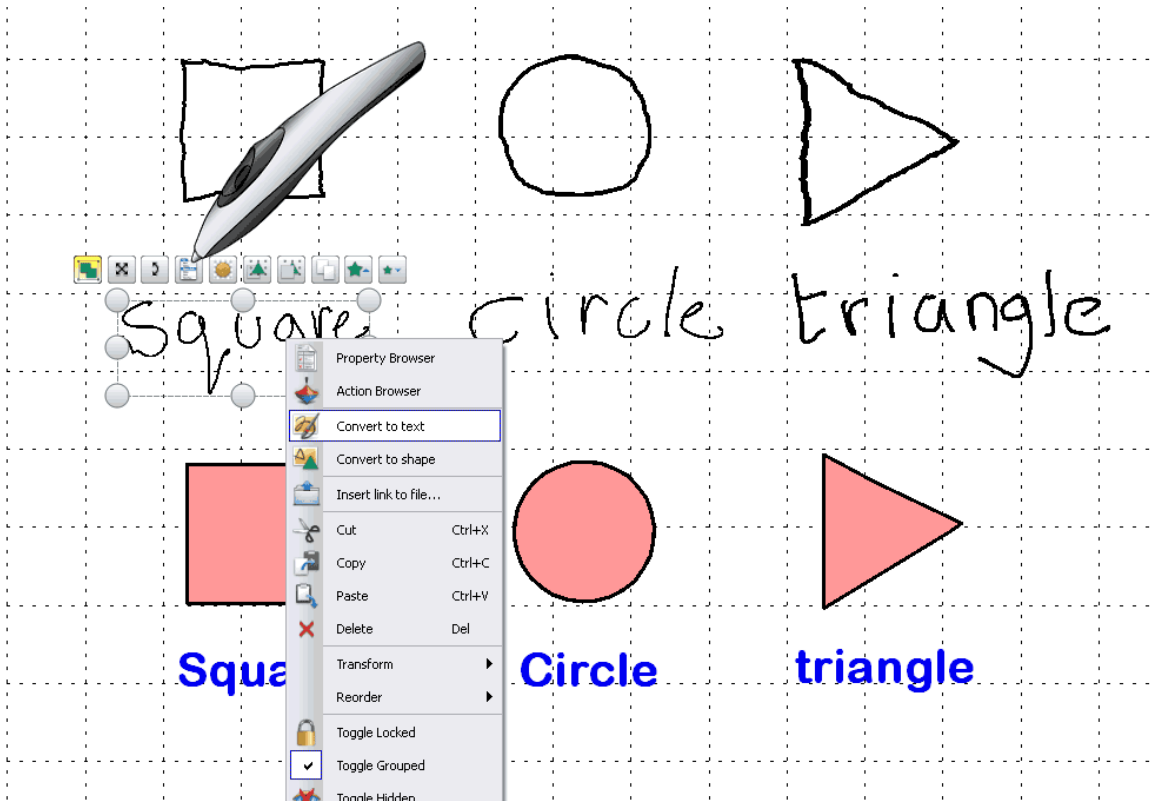
pour afficher la barre d'outils de mise en forme.

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 :

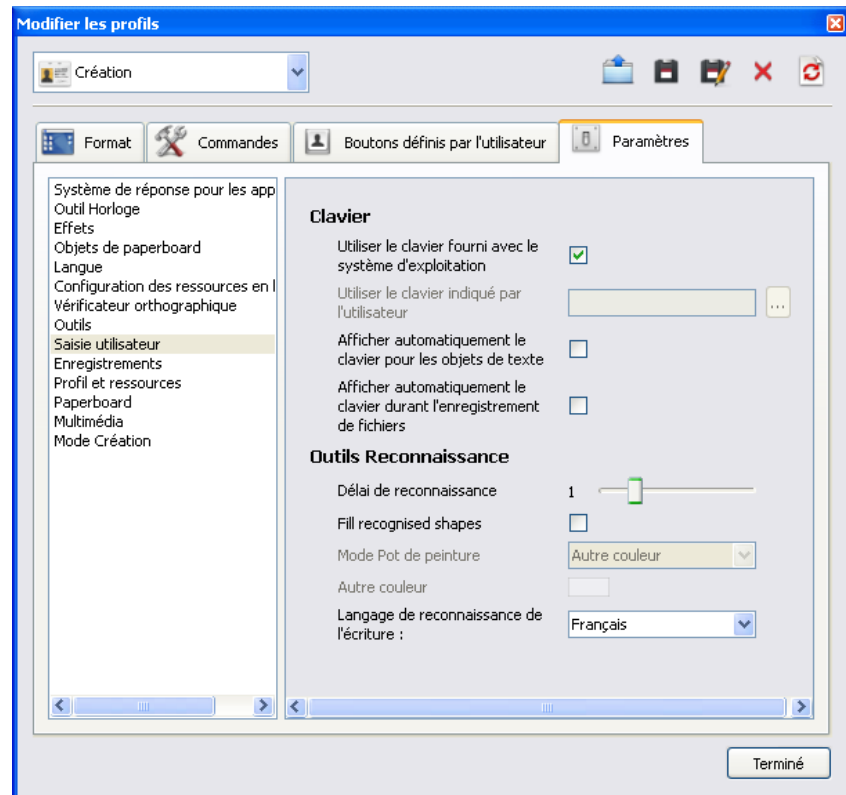
Dans le menu d'édition d'objet  , sélectionnez **Convertir en texte**.



## 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**   . Si vous déplacez l'objet vers la couche supérieure, vous pouvez utiliser  
**l'encre magique**  .

## 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.

### 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.



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 :

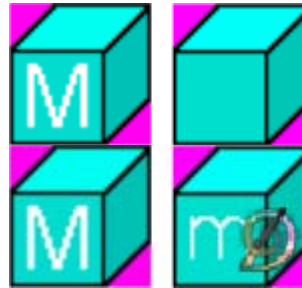
- sélectionnez l'une des largeurs prédéfinies ou
- utilisez la réglette d'épaisseur du stylo pour choisir une valeur comprise entre 1 et 100 pixels.

## 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.

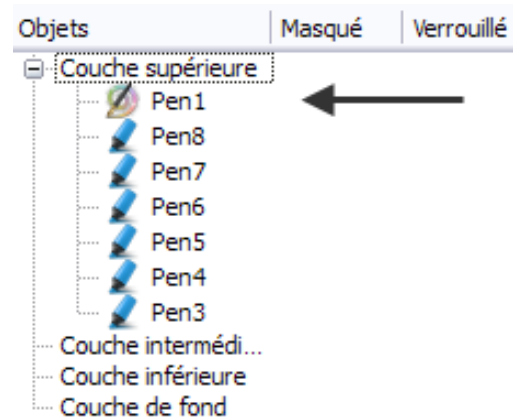
Avant et après...



## 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.




Le contrôleur de son s'affiche jusqu'à ce que vous le fermiez. Utilisez-le pour relire l'enregistrement ou lire d'autres fichiers audio.

## 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 unités 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.

A tout moment, vous pouvez cliquer sur les boutons suivants :

 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.



Pour plus d'informations sur les paramètres d'application de l'enregistreur d'écran, reportez-vous à la rubrique [Référence > Configuration > Enregistrements](#).

Pour plus d'informations sur l'accès aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

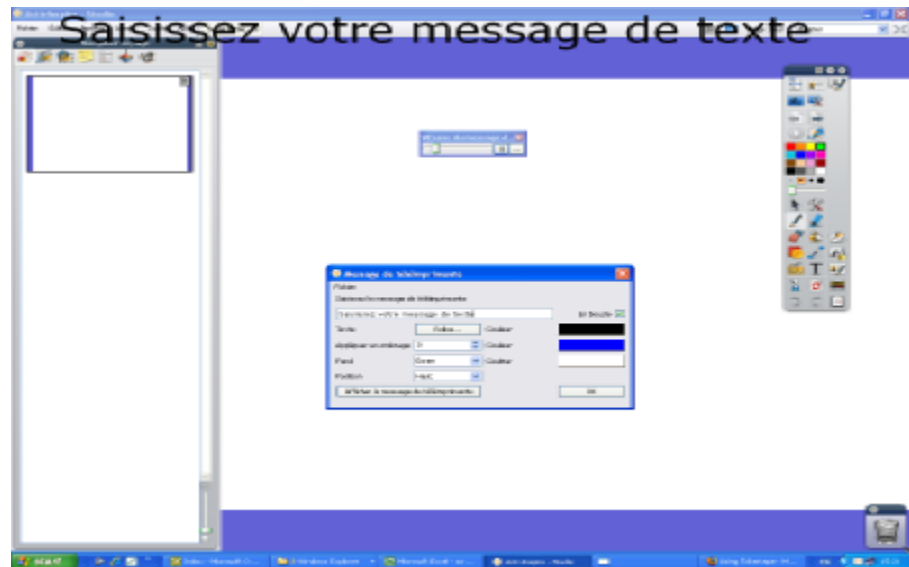
## Utilisation de messages de téléimprimante

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.





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.

## 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**.

## Utilisation du mode Utilisateur double

Cette section présente le mode Utilisateur double ainsi que l'interactivité que permet cette fonction :

- [Concept](#)
- [Pédagogie](#)
- [Éléments requis](#)
- [Fonctionnement](#)
- [Barres supplémentaires d'ActivInspire Primary](#)
- [Règles d'utilisation](#)
- [Désactivation du mode Utilisateur double](#)
- [Contenu du mode Utilisateur double](#)

### 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 différents idées, sans stylo ni changement de rôle.

## 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
- ActivInspire

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.

### Stylo de l'enseignant



### Stylo de l'élève



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)**



**Palette d'outils de l'élève (ActivInspire Primary)**



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



Écrire sur la page



Mettre en surbrillance une zone de la page



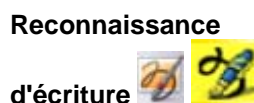
Remplir les objets de la page



Ajouter des formes à la page



Connecter les objets sur la page



Ajouter des objets de texte reconnus sur la page



Ajouter des formes reconnues sur la page

Ces outils fonctionnent de la même façon que les outils standard pour un seul stylo.



Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections de l'aide se rapportant à ces outils.



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 surligne du texte.
- 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.


## Barres supplémentaires d'ActivInspire Primary

Le mode Utilisateur double de l'interface ActivInspire Primary offre des barres d'outils supplémentaires.

Lorsque le **Stylo**  est sélectionné à l'aide du stylo de l'élève, la barre de stylo de l'élève s'affiche dans la zone des barres, et permet à l'élève de sélectionner des stylos, des marqueurs et des couleurs :



Lorsque l'outil Pot de peinture est sélectionné à l'aide du stylo de l'élève, la barre de remplissage de l'élève s'affiche dans la zone des barres, et permet à l'élève de sélectionner la couleur de


remplissage  :





Ces barres apparaissent le long des barres actuellement utilisées par le stylo de l'enseignant.

## 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'Inspire (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.
- Dans ActivInspire Primary, la position des barres de l'enseignant et de l'élève dépend de la position de leur palette d'outils respective. Si la palette d'outils de l'enseignant est située à droite de la palette d'outils de l'élève, les barres correspondantes apparaissent dans le même ordre.

## 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.

## 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-utilisateur 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 une 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

## 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

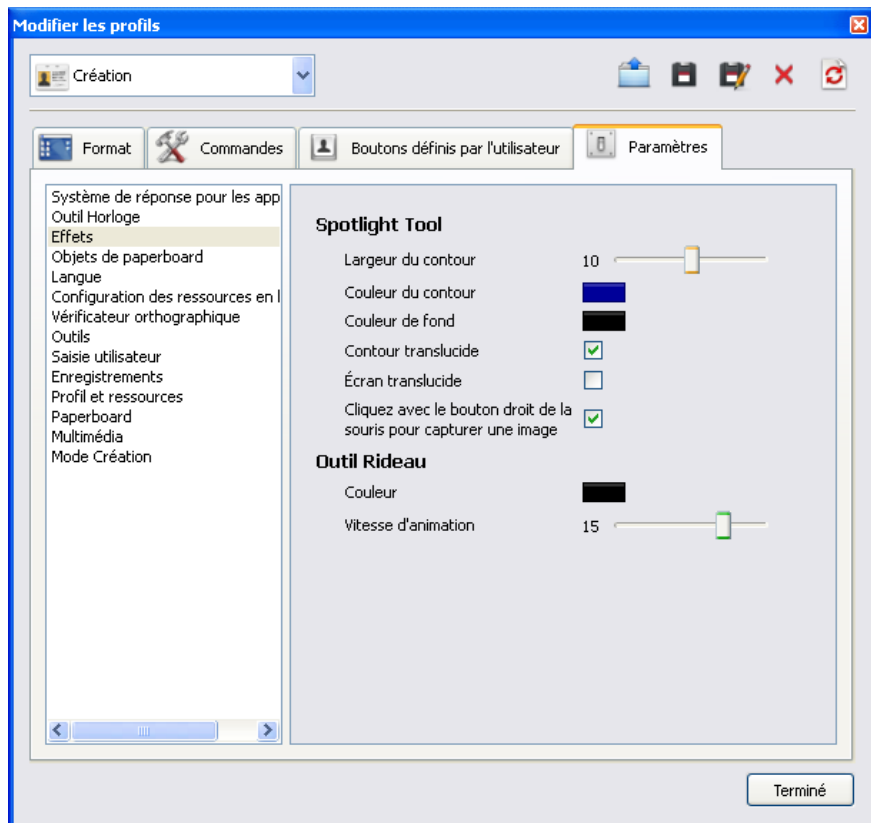
Faites glisser le curseur pour augmenter ou réduire la largeur du contour entourant la zone de spot. Les valeurs disponibles sont comprises entre 0 et 20 pixels.

### 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

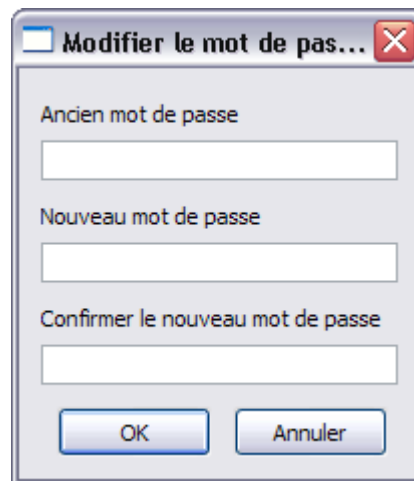
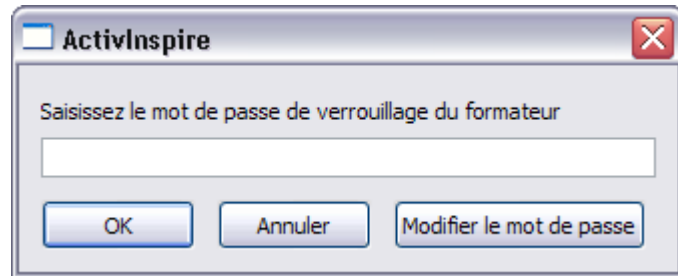
Vous pouvez verrouiller ActivInspire pour empêcher une tierce personne d'effectuer des modifications pendant que vous n'utilisez pas le tableau.

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

Cette section décrit les actions suivantes :

- [Utilisation du jet de dés](#)
- [Utilisation de la calculatrice](#)
- [Utilisation d'une règle](#)
- [Utilisation du rapporteur](#)
- [Utilisation du compas](#)
- [Configuration de l'outil Origine XY](#)

## 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**.
4. 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**.

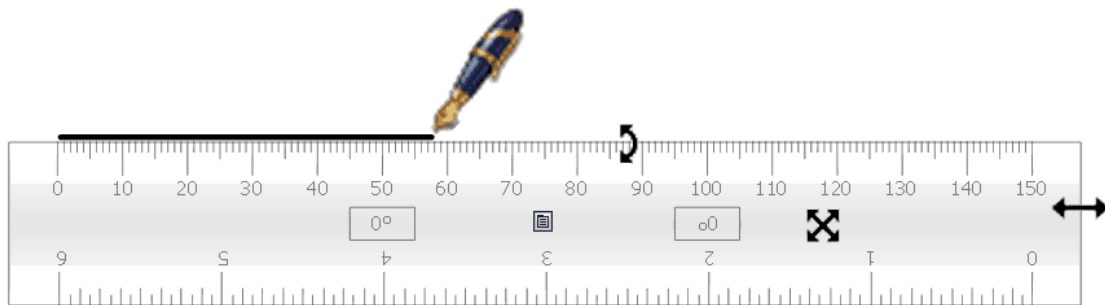
Déplacement du curseur :

**Centre** : déplacement libre.

**Droite ou gauche** : allongement ou rétrécissement.

**Haut ou bas** : rotation. L'angle s'affiche dans la zone.

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.

## Utilisation du rapporteur

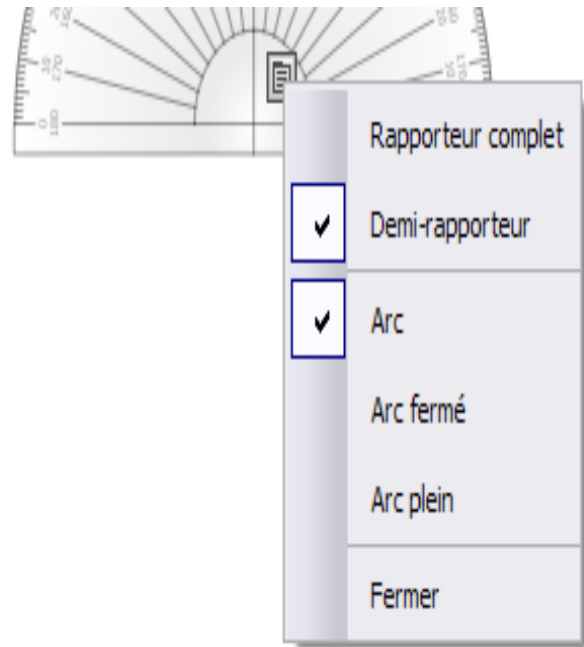
Le rapporteur vous permet de mesurer les angles et de tracer des arcs.

Dans le **menu Outils**, sélectionnez **Outils mathématiques > Rapporteur**. Vous pouvez utiliser plusieurs rapporteurs.

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.

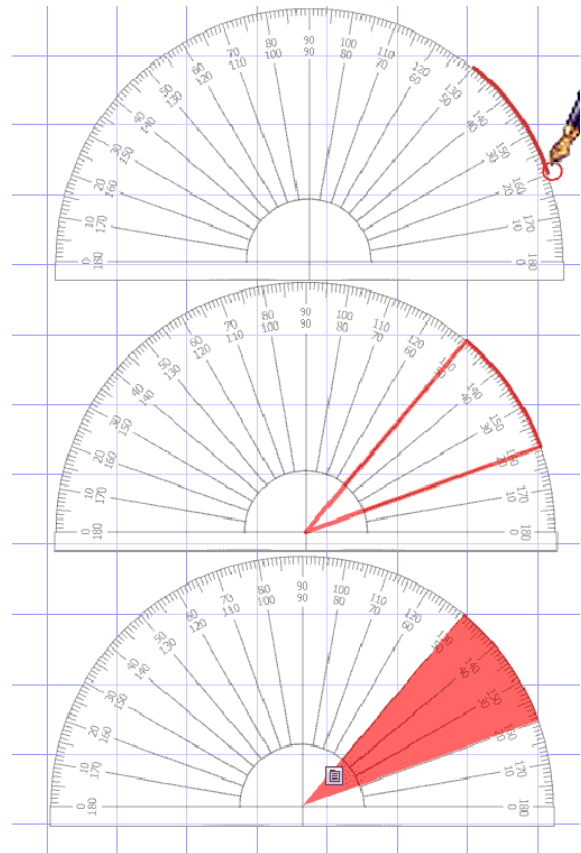
Le menu contextuel contient des options relatives au rapporteur et à l'arc dessiné.



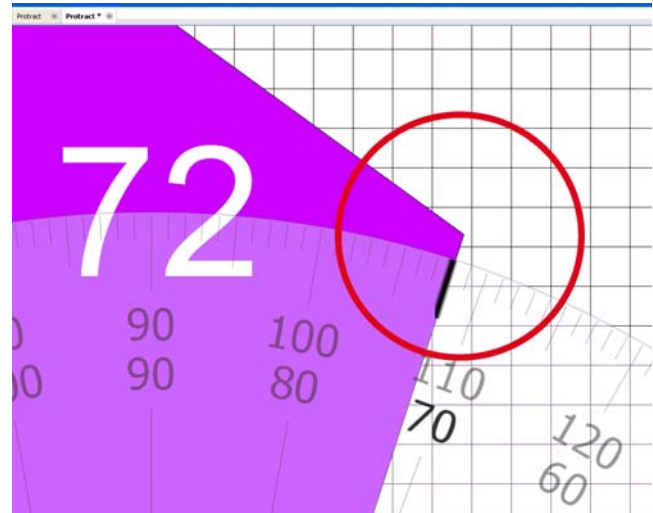
Lorsque vous êtes prêt à tracer, placez le stylo à proximité du bord du rapporteur.

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.



## Options avancées



Vous devez posséder ActivInspire Professional pour utiliser ces options.

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**

## Configuration de l'outil Origine XY

Pour faire pivoter un objet autour de son point central, sélectionnez-le et utilisez la poignée de sélecteur **Faire pivoter l'objet**. Si vous ne souhaitez pas que l'objet pivote autour d'un point central, utilisez l'outil Origine XY pour ajouter un point d'origine en tout point d'une page. L'objet pivote alors autour du point d'origine de la page lorsque vous cliquez sur la poignée de sélecteur **Faire pivoter l'objet** et que vous la déplacez.

Vérifiez que l'objet que vous souhaitez faire pivoter se trouve bien sur votre page, puis cliquez sur l'outil **Origine XY** pour afficher le point d'origine. Déplacez le point d'origine vers la position souhaitée qui deviendra le centre de rotation. Sélectionnez l'objet à l'aide de l'outil **Sélecteur**. Notez que le bouton de l'outil **Origine XY** reste sélectionné. Utilisez ensuite la poignée de sélecteur **Faire pivoter l'objet** pour faire pivoter l'objet autour du nouveau point d'origine. Une fois l'opération terminée, cliquez une nouvelle fois sur l'outil **Origine XY** pour supprimer le point de rotation.

Le point d'origine mémorise sa dernière position sur une page. Lorsque vous l'activez de nouveau, il apparaît automatiquement à la même position que lors de son dernier affichage.

Les groupes d'objets pivotent autour du point central du groupe sélectionné, sauf si l'outil **Origine XY** est activé. Dans ce cas, le groupe pivote autour du point d'origine XY.

## Importation et exportation de fichiers

Cette rubrique décrit l'importation et l'exportation de fichiers.

- [Importation de fichiers](#)
- [Exportation de fichiers](#)

## Importation de fichiers

Cette rubrique décrit l'importation de fichiers qui ont été créés dans d'autres logiciels.

Vous pouvez importer les types de fichiers suivants :

- PDF
- Fichiers PowerPoint® en tant qu'objets ou qu'images
- Fichiers XML ExamView®
- Fichiers XML IMS® QTI
- Fichiers SMART® Notebook
- Éléments SMART® Gallery

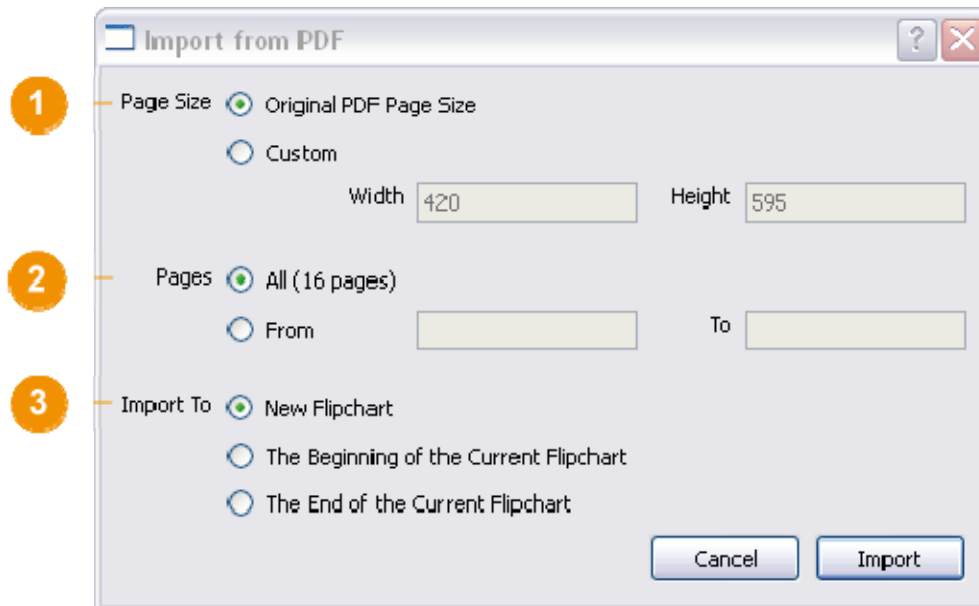
Pour en savoir plus sur l'importation de packs de ressources, reportez-vous à la rubrique [Importation et exportation de packs de ressources](#).



## Importation d'un fichier 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. Le tableau décrit chaque élément numéroté :




<b>1</b>	Importez la taille d'origine de la page ou modifiez la taille et la hauteur selon vos besoins.
<b>2</b>	Importez toutes les pages ou une plage de pages.
<b>3</b>	Choisissez la destination.

4. Sélectionnez :
  - la taille de la page
  - les pages à importer
  - la destination
5. 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 de fichiers PowerPoint®

Vous pouvez choisir d'importer vos fichiers PowerPoint :

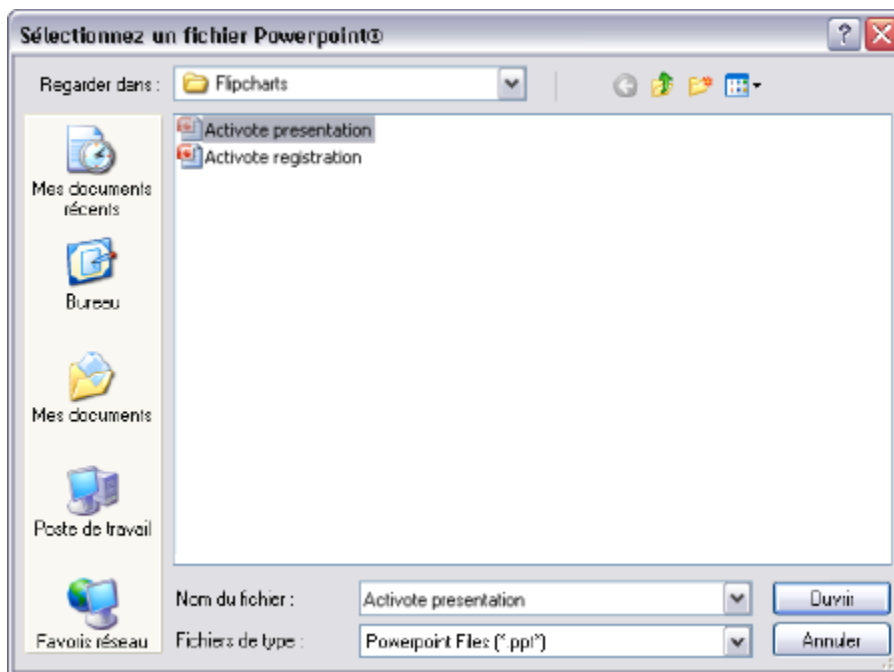
- **En tant qu'objets** : les éléments de votre présentation PowerPoint deviendront des objets individuels sur chaque page du paperboard, de manière à pouvoir les modifier, par exemple à l'aide de l'outil **Texte** .
- **En tant qu'images** : chaque diapositive de votre présentation PowerPoint est importée sous la forme d'une image qui remplit une page de paperboard entière.

## 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.

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**.

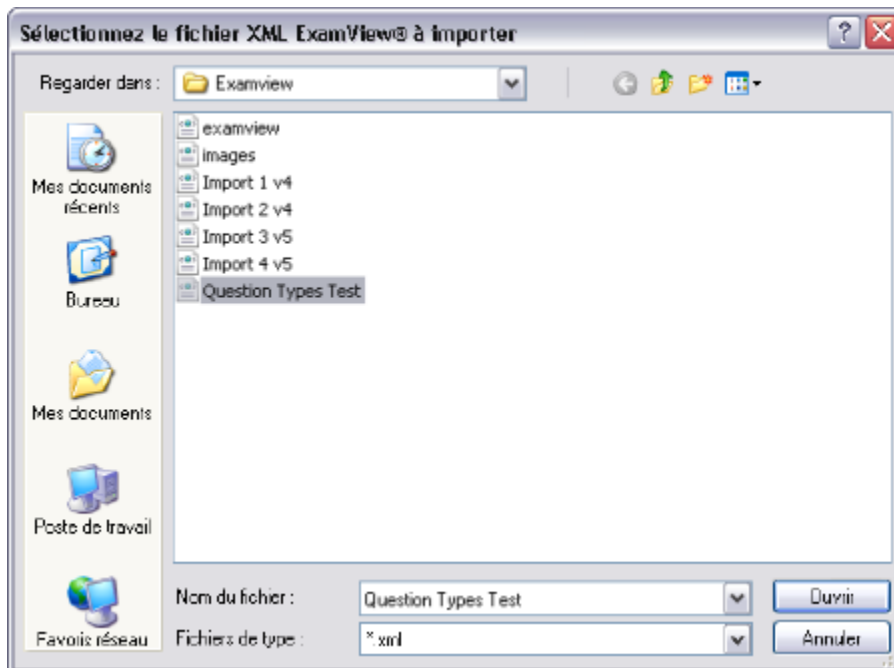
Le processus d'importation est identique au premier processus décrit ci-dessus. Seul le résultat est différent. Chaque diapositive PowerPoint est importée sous la forme d'une image seule occupant une page de paperboard.

## 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.**
2. Une boîte de dialogue correspondant à l'opération choisie s'ouvre.
3. Recherchez le dossier contenant le fichier à importer et sélectionnez ce dernier.
4. 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.
- Des résultats 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®

Pour exporter les résultats d'un ExpressPoll ou le vote d'une question préparée, procédez comme suit :

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**.



Il est impossible d'exporter des résultats d'ensembles de questions auto-rythmées.



# Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants

Cette rubrique contient des informations sur les systèmes de réponse pour les apprenants :

- [Présentation](#)
- [Mise à jour vers la génération suivante](#)
- [Enregistrement des unités](#)
- [Affectation des élèves aux unités](#)
- [Ensembles de questions auto-rythmées](#)
- [Questions préparées : utilisation de l'Assistant de question](#)
- [Questions rapides et ExpressPoll](#)

## Présentation

Le système de réponse pour les apprenants se compose des éléments suivants :

- Ordinateur équipé du logiciel ActivInspire
- ActivHub, modèle AH1 ou AH2
- Unités de vote

Pour savoir quelles unités sont compatibles, reportez-vous à la rubrique [Enregistrement d'unités](#).

## Types de sessions de votes


Il existe trois types de sessions de votes. Le tableau indique les types d'unités qui conviennent à chacune d'elles :

Session	ActivExpression	ActiVote	Description
Questions préparées	✓	✓	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> .
ExpressPoll	✓	✓	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.
Questions auto-rythmées	✓	⊘	Les élèves répondent aux questions préparées. Toutefois, il existe des différences



Session	ActivExpression	ActiVote	Description
			<p>importantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chaque page de paperboard peut contenir un ensemble de questions comportant autant de questions que nécessaire.</li> <li>• Les questions peuvent être ordonnées selon la difficulté (niveaux 1 à 9).</li> <li>• Les questions <i>ne sont pas affichées</i> dans la page de paperboard, mais les élèves lisent les questions sur l'écran de leur unité ActivExpression.</li> <li>• Les questions sont envoyées une à une à l'unité ActivExpression de chaque élève.</li> <li>• Vous pouvez rendre les ensembles de questions aléatoires afin que chaque élève reçoive les questions dans un ordre différent.</li> <li>• Les élèves répondent aux questions à <i>leur rythme</i>.</li> </ul>

## Fonctionnement

1. Connectez l'ActivHub à un port USB de votre ordinateur.
2. Distribuez les unités de vote aux élèves.
3. Démarrez ActivInspire et enregistrez les unités.
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 unités. Cette opération est indiquée notamment lorsqu'il est probable que les mêmes élèves utilisent les mêmes unités sur une période prolongée.

## Utilisation des unités ActiVote et ActiExpression dans la même session de vote

Pour les questions préparées et ExpressPoll, les unités ActiVote et ActiExpression peuvent toutes les deux être utilisées au cours de la leçon, mais pas en même temps. Vous pouvez organiser deux sessions de votes. Vous ne devez pas fermer le paperboard ni 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 unités ActiVote  

Voter à l'aide des unités ActiExpression  



Les unités ActiExpression 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 unités ActivExpression, vous devez mettre à jour les éléments suivants :

1. ActivDriver
2. ActivHub
3. Unités ActivExpression



Il est *indispensable* de réaliser la mise à jour dans l'ordre décrit à la rubrique [Mise à jour vers la génération suivante](#).

## Envoi de questions à des unités ActivExpression dans une autre langue

ActivInspire version 1.2 permet d'envoyer des questions aux unités ActivExpression dans les langues suivantes :

- Anglais
- Allemand
- Italien
- Néerlandais
- Français
- Espagnol
- Portugais

## Conditions nécessaires à l'utilisation d'autres langues dans les unités ActivExpression

Pour changer la langue dans les unités ActivExpression, vous devez mettre à jour les éléments suivants :

1. ActivDriver
2. ActivHub
3. Unités ActivExpression



Il est *indispensable* de réaliser la mise à jour dans l'ordre décrit à la rubrique [Mise à jour vers la génération suivante](#).

## Différence entre les modes de vote anonyme et identifié

En mode de **vote anonyme**, les unités sont désignées par des numéros, ce qui ne permet pas de déterminer qui est à l'origine de la réponse.

En mode de **vote identifié**, les unités sont désignées par des noms, ce qui permet de déterminer les unités à l'origine des réponses.

## Résultats de vote exportables dans Microsoft Excel®

Type de session de vote	Exportation des résultats
ExpressPoll	✓
Question préparée	✓
Ensemble de questions auto-rythmées	⊘

Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique [Importation et exportation de fichiers > Exportation de fichiers](#).

## Mise à jour vers la génération suivante

**Veillez ignorer cette rubrique si vous utilisez des unités ActiVote.**

ActivInspire 1.2 offre de nouvelles fonctionnalités révolutionnaires dans le cadre de l'apprentissage interactif à l'aide d'unités 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 unités ActivExpression



Les fichiers et instructions concernant la mise à jour sont disponibles sur le site Web Promethean Planet

[www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning](http://www.prometheanplanet.com/selfpacedlearning)

Pour plus d'informations sur l'apprentissage auto-rythmé, reportez-vous à la rubrique [Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants > Ensembles de questions auto-rythmées.](#)

## Enregistrement des unités

Cette rubrique explique comment configurer votre système ActivClassroom de réponse pour les apprenants.

- [À propos de l'enregistrement des unités](#)
- [Enregistrer les unités ActivExpression](#)
- [Renommer les unités ActivExpression](#)
- [Enregistrer les dispositifs ActiVote de modèle AV3](#)
- [Enregistrer les dispositifs ActiVote de modèle AV2](#)

### À propos de l'enregistrement des unités

Enregistrer des unités consiste à informer l'ActivHub du nombre d'unités et de groupes d'unités présents dans une salle de classe. Vous devez enregistrer les unités avant de commencer une session de vote.

Le processus d'enregistrement s'effectue à partir du navigateur de votes. Les images illustrent les informations de la boîte de dialogue d'enregistrement des unités :

- nombre d'ActivHubs connectés à l'ordinateur ;
- groupes d'unités ;
- nombre d'unités enregistrées pour chaque ActivHub.





Une fois les unités 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 unités ActivExpression

Avant de commencer l'enregistrement, vous devez :

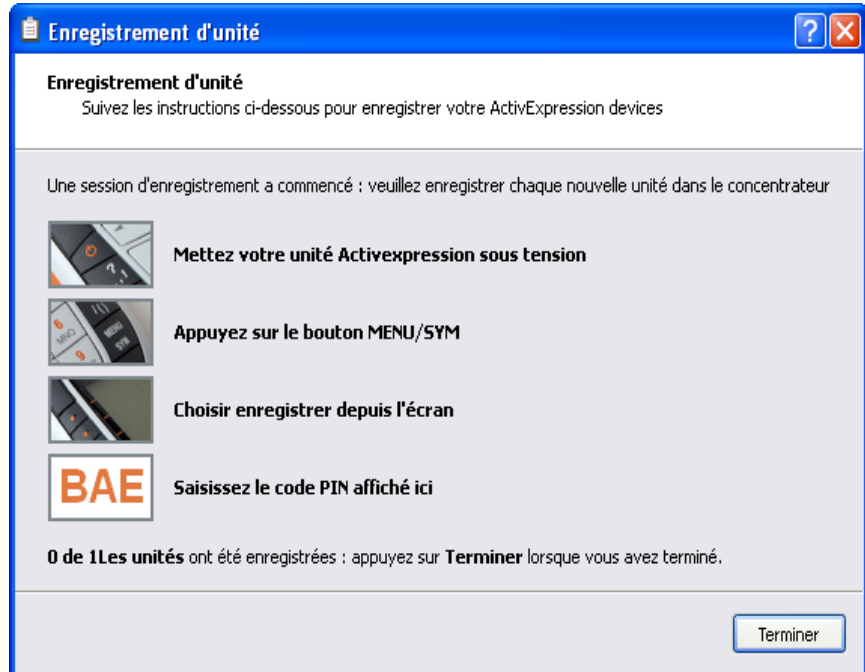
1. Démarrer ActivInspire.
2. Connecter un ActivHub de modèle AH2 à votre ordinateur.
3. Distribuer les unités ActivExpression et vous assurer qu'elles sont allumées.

Pour enregistrer les unités, procédez comme suit :

1. Ouvrez le navigateur de votes et cliquez sur **Enregistrement d'unité**  La boîte de dialogue d'enregistrement des unités s'ouvre.
2. Sélectionnez **ActivExpressions** et cliquez sur **Enregistrer**.
3. Saisissez le nombre d'unités 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.

Au terme de l'enregistrement, les élèves doivent :



- a. Appuyer sur le bouton **MENU/SYM** de l'unité ActivExpression.
- b. Appuyer sur la touche correspondant à l'option d'enregistrement, indiquée sur l'écran ActivExpression.
- c. 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 unités 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 toutes les unités ont été enregistrées. 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 unités, ou
- Remplacer l'unité par une autre unité ActivExpression, en l'enregistrant si nécessaire.

## Renommer les unités ActivExpression

Il est possible de renommer les unités à partir de deux emplacements :

- depuis la fenêtre d'enregistrement des unités, pour les unités individuelles ;
- depuis la boîte de dialogue d'association des unités ActivExpression, pour l'ensemble des unités ou pour des unités individuelles.

### Renommer des unités individuelles

Pour renommer des unités individuelles dans la fenêtre d'enregistrement des unités, 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 unités. 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 unités individuelles dans la boîte de dialogue d'association des unités 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 unités

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 unités ActivExpression, cliquez sur **Renommer** pour afficher la boîte de dialogue d'attribution de nom à l'unité.
2. Cochez la case Renommer toutes les unités avec le préfixe, et saisissez un préfixe.
3. Cliquez sur **Appliquer le préfixe**. Toutes les unités ActivExpression du groupe sont renommées sur l'ActivHub à l'aide du préfixe et d'un numéro à partir de 1, tel que décrit ci-dessus.



Les numéros peuvent être modifiés séparément.


## Enregistrer les dispositifs ActiVote de modèle AV3

Avant de commencer l'enregistrement, vous devez :

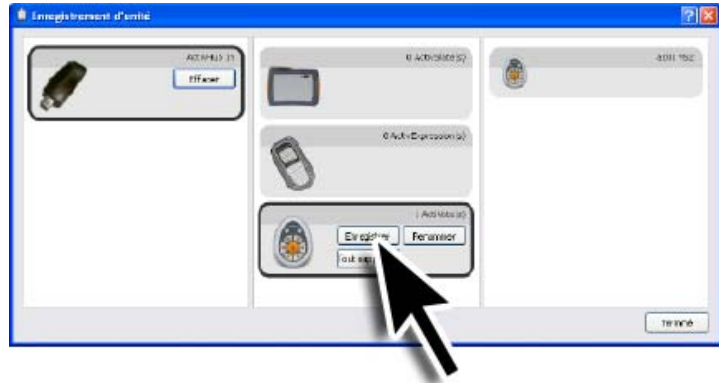
1. Distribuer les unités ActiVote et vous assurer qu'elles sont allumées.
2. Connecter un ActivHub de modèle AH2 à votre ordinateur.
3. Démarrer ActivInspire.

Pour enregistrer les unités, procédez comme suit :

1. Ouvrez le navigateur de votes et cliquez sur **Enregistrement**

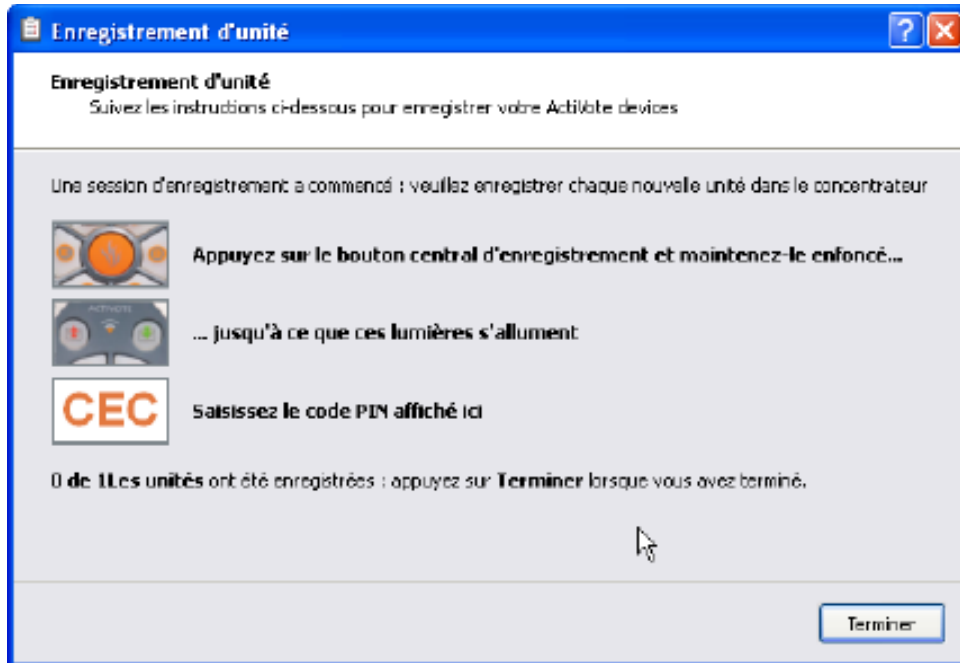
**d'unité**  La boîte de dialogue d'enregistrement des unités s'ouvre. Elle comporte les éléments suivants :

- une image du dispositif ActivHub AH1 ;
- les unités ActiVote et ActivSlate sous Groupes d'unités.



2. Sélectionnez des unités ActiVote et cliquez sur **Enregistrer**.
3. Saisissez le nombre d'unités 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 unités ActiVote et le maintenir enfoncé jusqu'à ce que les deux voyants supérieurs soient allumés.

Saisir le code PIN en appuyant sur les touches de l'unité ActiVote.

ActivInspire enregistre une à une les unités 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 toutes les unités ont été enregistrées. 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 :

- b. Cliquer sur **Terminer** pour fermer la fenêtre et poursuivre l'enregistrement des unités, ou
- c. Remplacer l'unité par une autre unité ActiVote, en l'enregistrant si nécessaire.


## 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 unités ActiVote et vous assurer qu'elles sont allumées.

Pour enregistrer les unités, procédez comme suit :

1. Ouvrez le navigateur de votes et cliquez sur **Enregistrement**

**d'unité**  La boîte de dialogue d'enregistrement des unités s'ouvre. Elle comporte les éléments suivants :

- une image du dispositif ActivHub AH1 ;
  - les unités ActiVote et ActivSlate sous Groupes d'unités.
2. Sélectionnez des unités ActiVote et cliquez sur **Enregistrer**.
  3. Saisissez le nombre d'unités à enregistrer (ou utilisez les flèches), puis cliquez sur **Suivant**.



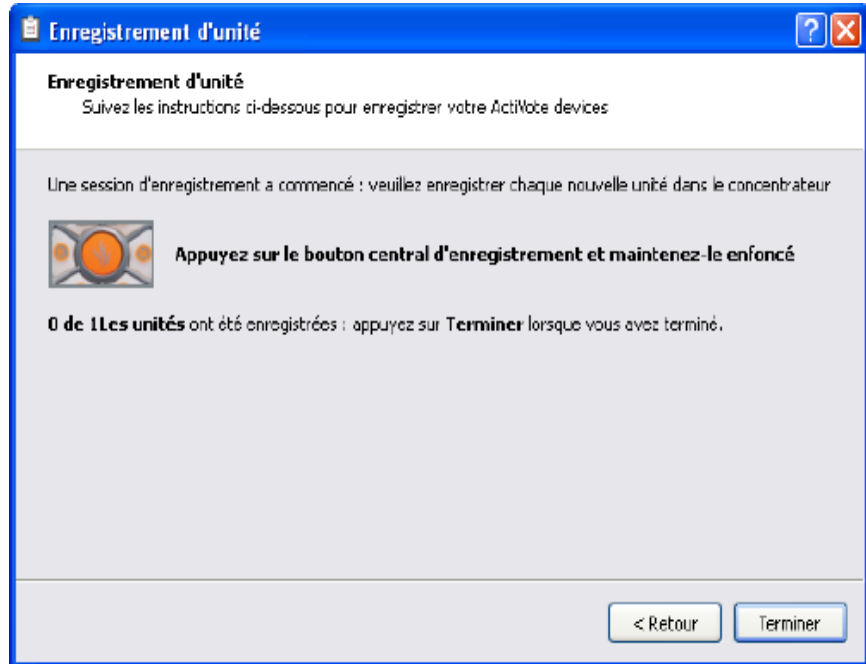
La fenêtre suivante contient des instructions claires illustrées par des photos pour permettre aux élèves d'effectuer l'enregistrement sans difficultés. Il peut être judicieux de vous entraîner au préalable.

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 unités 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 unités ont été enregistrées. Si l'enregistrement d'une unité échoue, vous devez fermer la fenêtre manuellement.



## Affectation des élèves aux unités

Cette rubrique décrit la procédure d'affectation des élèves aux unités et ses avantages :

- [Intérêt de l'affectation des élèves aux unités](#)
- [Affectation des élèves aux unités](#)

## Intérêt de l'affectation des élèves aux unités

Il n'est pas obligatoire d'affecter des élèves aux unités. 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.

Lorsque vous reliez un ActivHub à votre ordinateur, les unités enregistrées sont affichées dans la boîte de dialogue d'enregistrement des unités. En fonction des sélections effectuées dans le Navigateur de votes, la boîte de dialogue affiche l'un des éléments suivants :

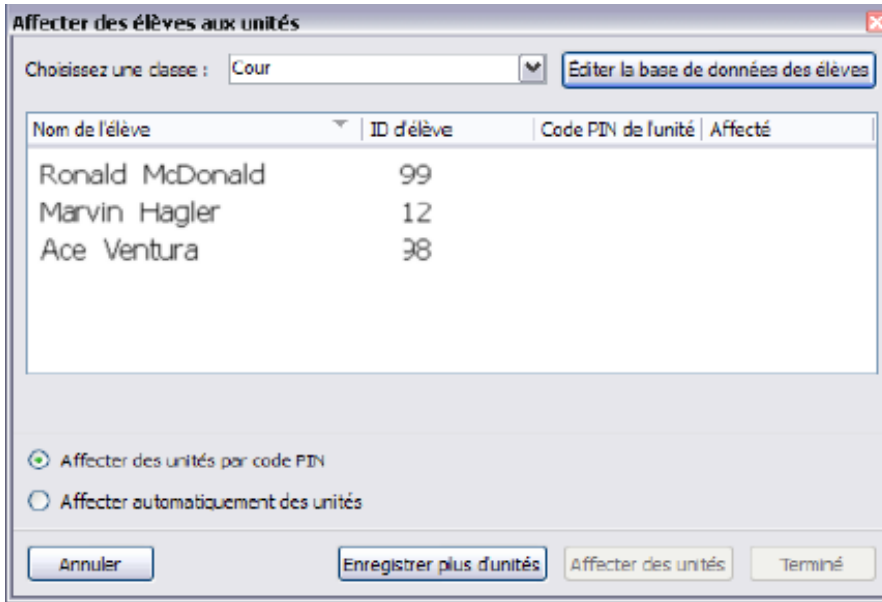
- **Numéro d'unité** - Mode anonyme.
- **Nom d'unité** - Mode identifié (pas d'affectation d'élèves aux unités).
- **Nom de l'élève** - Mode identifié (affectation d'élèves aux unités).

## Affectation des élèves aux unités

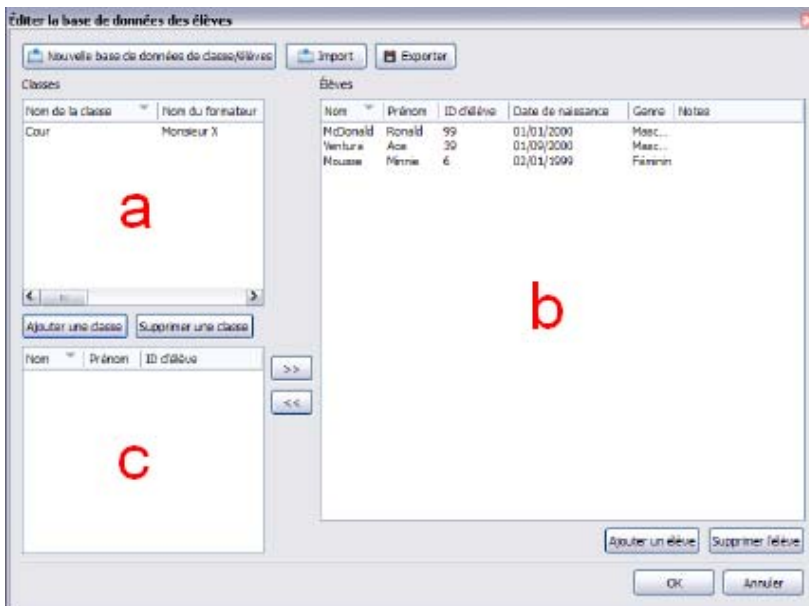
Dans le navigateur de votes :

1. Cliquez sur **Affecter des élèves aux unités**. La boîte de dialogue Affecter des élèves aux unités 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.



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**.

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 unités 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 unités.



Les noms des élèves affichés dans cette zone peuvent être affectés. Si le nombre d'élèves est supérieur au nombre d'unités enregistrées, un message d'avertissement s'affiche.

Si vous souhaitez enregistrer davantage d'unités avant d'affecter des élèves aux unités, sélectionnez **Enregistrer plus d'unités**. La boîte de dialogue d'enregistrement des unités s'ouvre. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique [Enregistrement d'unités](#).

Dans la boîte de dialogue Affecter des élèves aux unités :

9. Sélectionnez **Affecter des unités** : les codes PIN des unités apparaissent dans la boîte de dialogue. Pour les unités ActivExpression, un message s'affiche également sur l'écran.
10. Chaque élève doit entrer le code PIN correspondant :
  - Unités ActiVote : actionnement des boutons de vote.
  - Unités ActivExpression : actionnement des boutons d'option.

La boîte de dialogue Affecter des élèves aux unités affiche les unités assignées en vert. Sélectionnez maintenant le mode **identifié** : le navigateur de votes affiche les noms des élèves.

## Ensembles de questions auto-rythmées

**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.**

Cette rubrique présente les ensembles de questions auto-rythmées et explique comment les créer et les utiliser.

- [Introduction](#)
- [Création d'ensembles de questions auto-rythmées](#)
- [Lancement d'une session de questions auto-rythmées](#)
- [Évaluation des résultats](#)

### Introduction

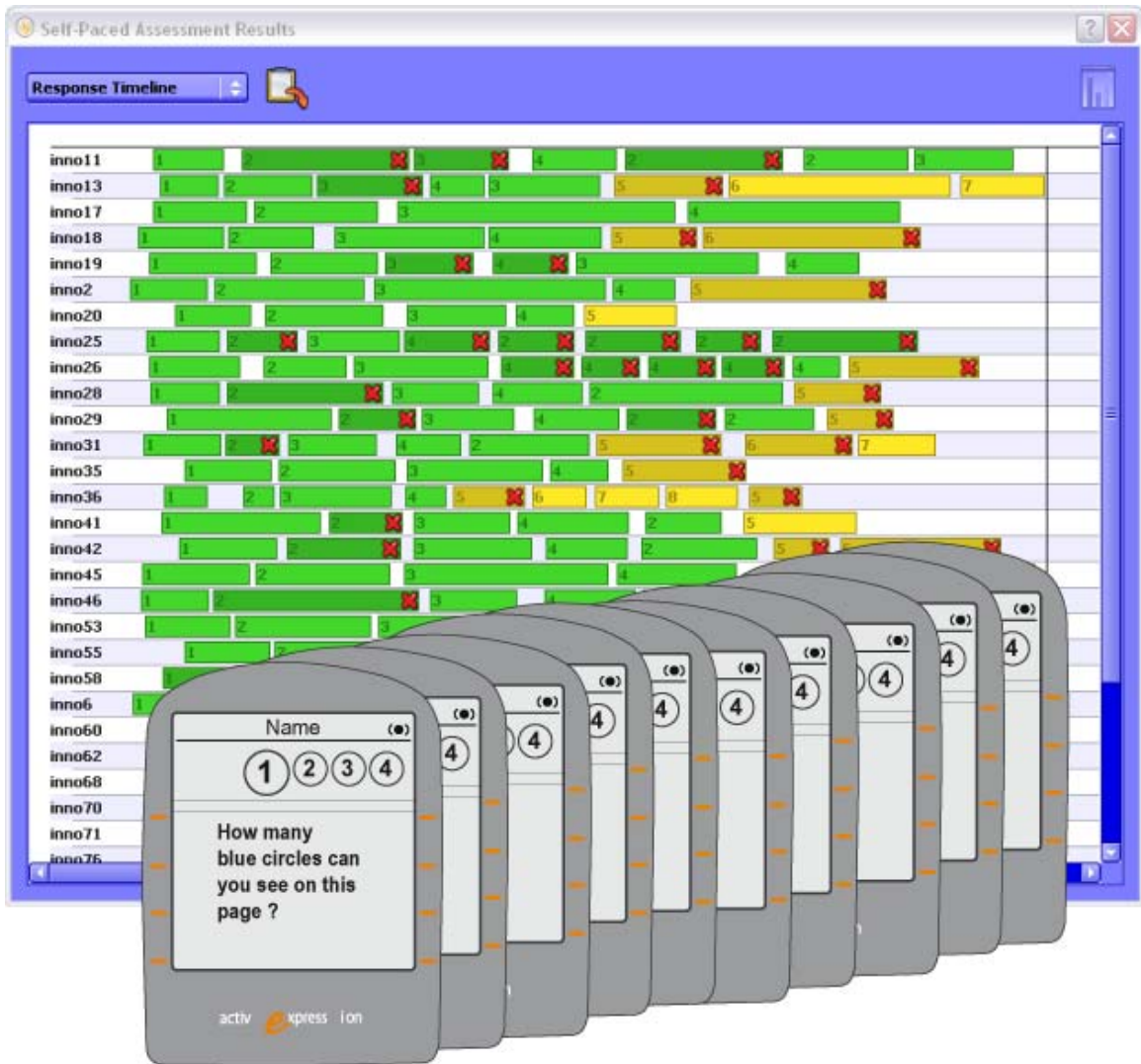
Tel que leur nom l'indique, les ensembles de questions auto-rythmées sont des ensembles de questions préparées permettant aux élèves de répondre à leur propre rythme.

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 ;
- 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 unités 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.

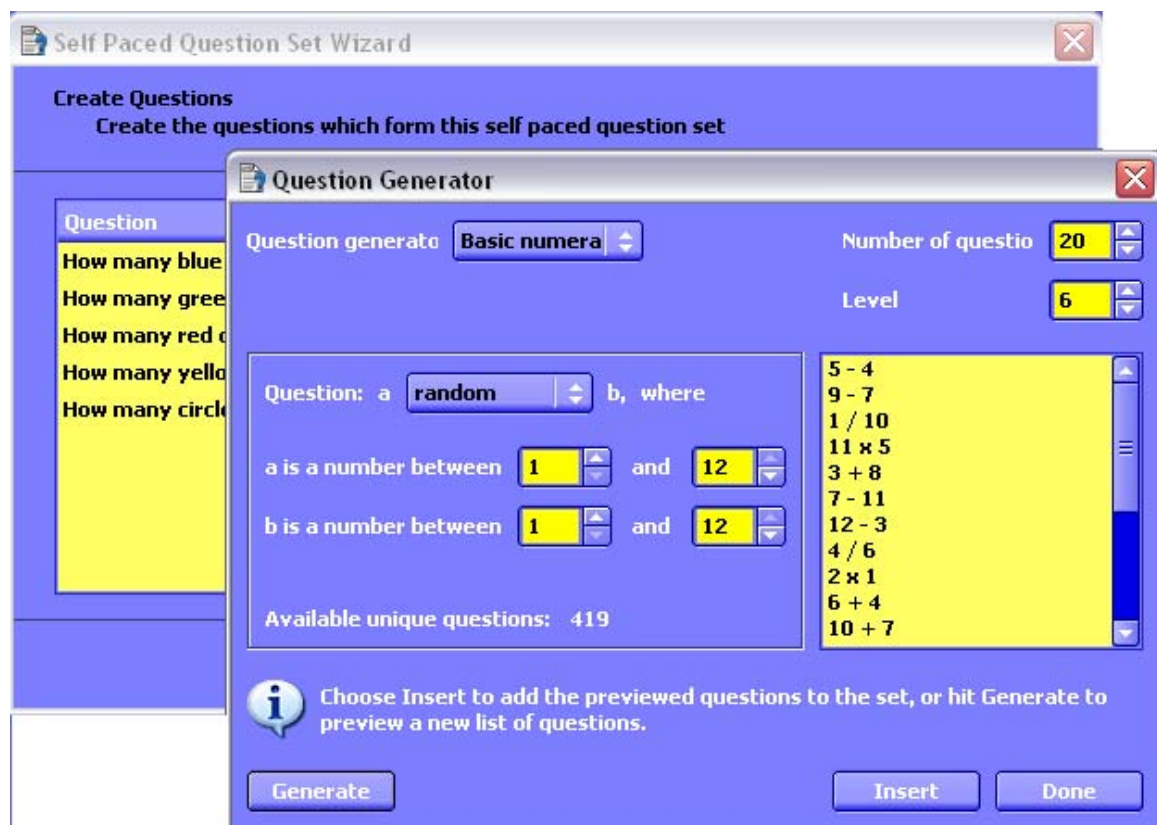


Au démarrage d'une session, la première question est envoyée à l'unité ActivExpression.

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.


Il existe deux méthodes pour créer des ensembles de questions auto-rythmées :

- Individuellement ou en blocs à l'aide de l'Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées ;
- Automatiquement à l'aide du générateur de questions.



Pour l'instant, le générateur de questions est uniquement disponible pour les questions de

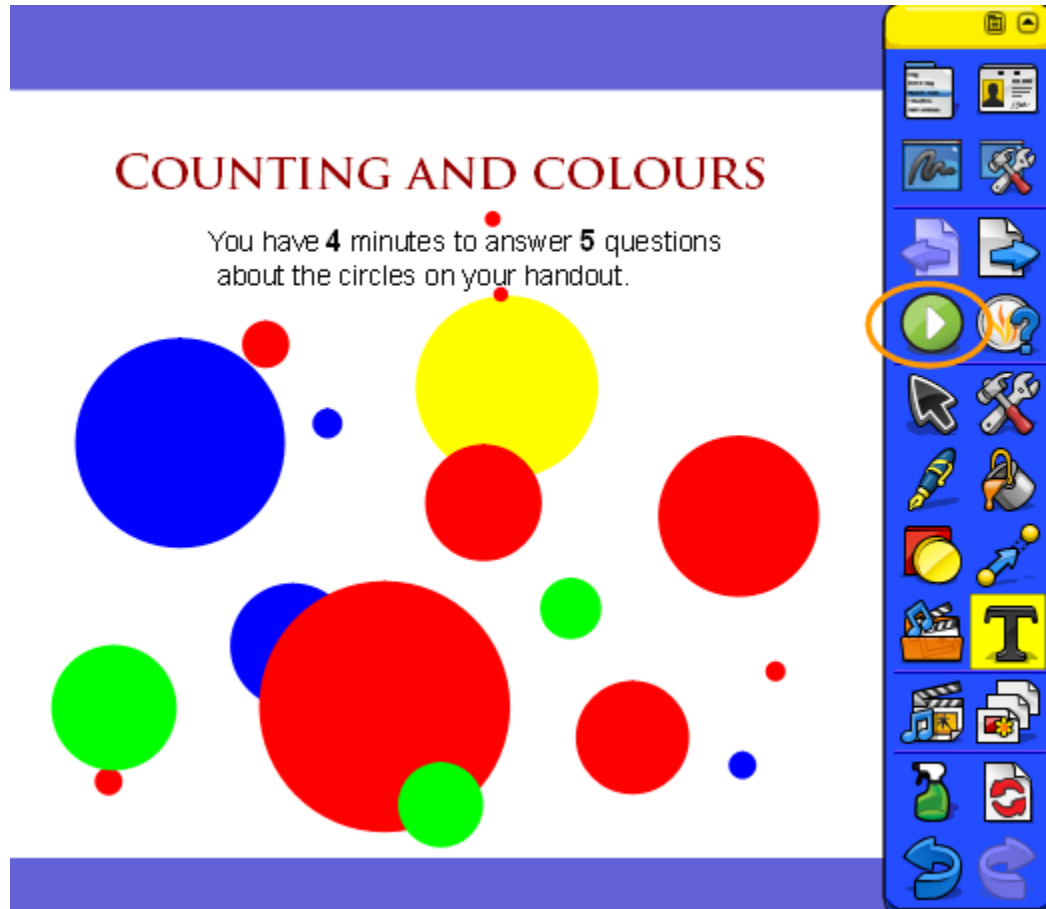
calcul de base.

Lorsque vous ouvrez une page de paperboard qui contient un ensemble de questions auto-rythmées, l'option **Commencer/Arrêter le vote**  est activée.

Après son démarrage, un vote peut être suspendu ou arrêté à tout moment.

Les résultats sont stockés dans le navigateur de résultats du navigateur de votes.

Vous pouvez afficher les résultats dans différents formats, les ajouter dans une page de paperboard, les évaluer à votre guise et les exporter dans Microsoft Excel à des fins de traitement supplémentaire.

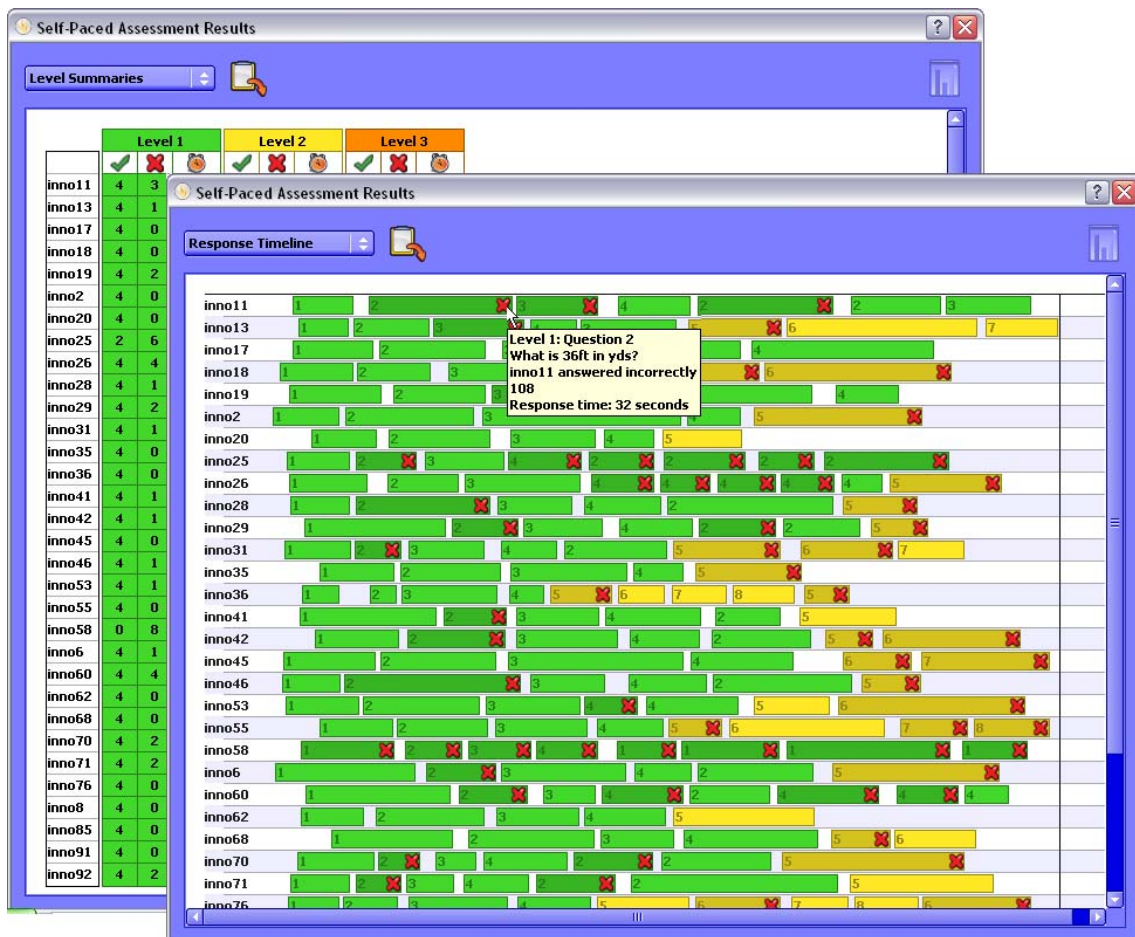


## Avantages

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.



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 **X**) ;
- 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
- Unités ActivExpression
- ActivHub (ou un ActivBoard doté d'un concentrateur incorporé)

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

## Création d'ensembles de questions auto-rythmées

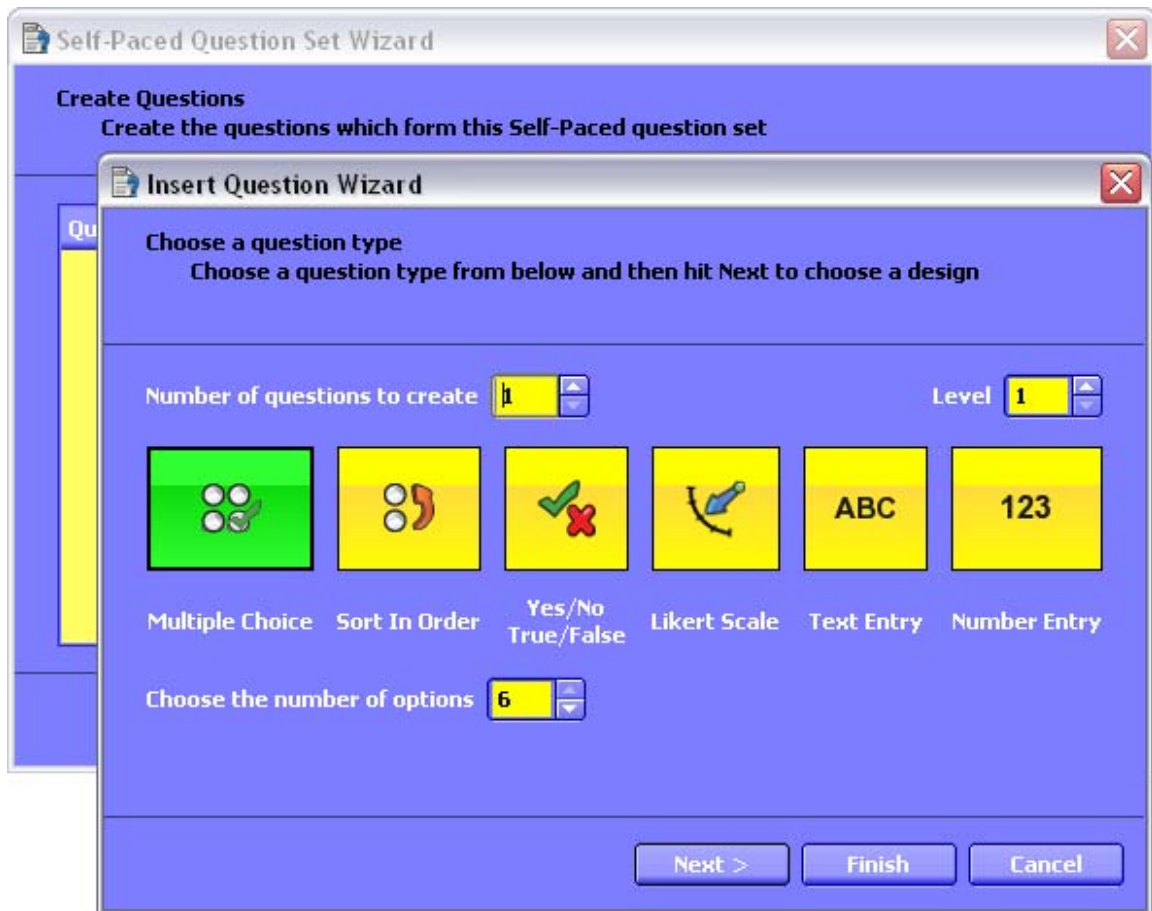
Cette rubrique explique comment préparer les questions à l'aide :

- de l'Assistant de questions auto-rythmées
- du 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 que vous modifierez ultérieurement.
- 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.

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  $\pm n$ , où 'n' est un nombre.

The screenshot shows a dialog box titled "Insert Question Wizard" with a close button (X) in the top right corner. The main heading is "Assign correct answers" with the instruction "Choose Finish to complete the question or hit Next to create a follow-on question". Below this, there is a checked checkbox labeled "Assign correct answers". Underneath, there are five rows of input fields labeled A through E, each containing a text entry and a small yellow square checkbox to its right. Row A: "Reptile" with an unchecked checkbox. Row B: "Mammal" with a checked checkbox. Row C: "Fish" with an unchecked checkbox. Row D: "Insect" with an unchecked checkbox. Row E: "Bird" with an unchecked checkbox. At the bottom of the dialog, there are three buttons: "< Back", "Finish", and "Cancel".

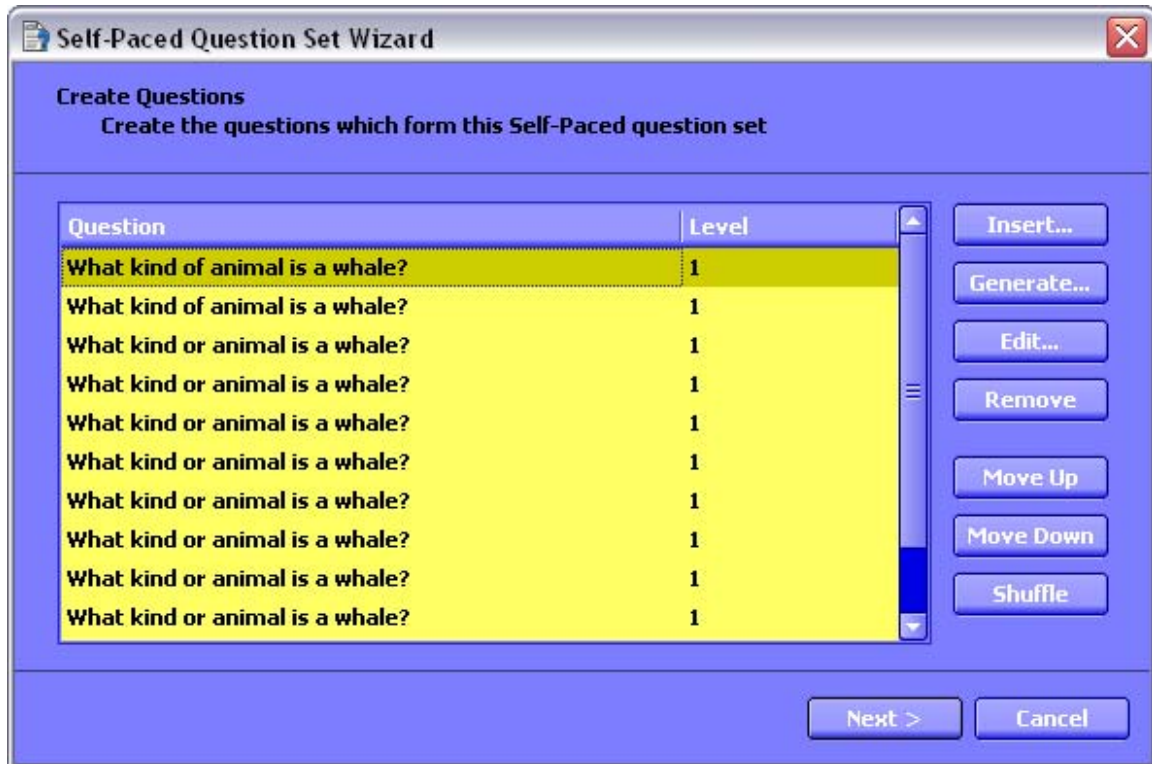
6. Cliquez sur **Terminer**. L'Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées s'ouvre à nouveau.

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.



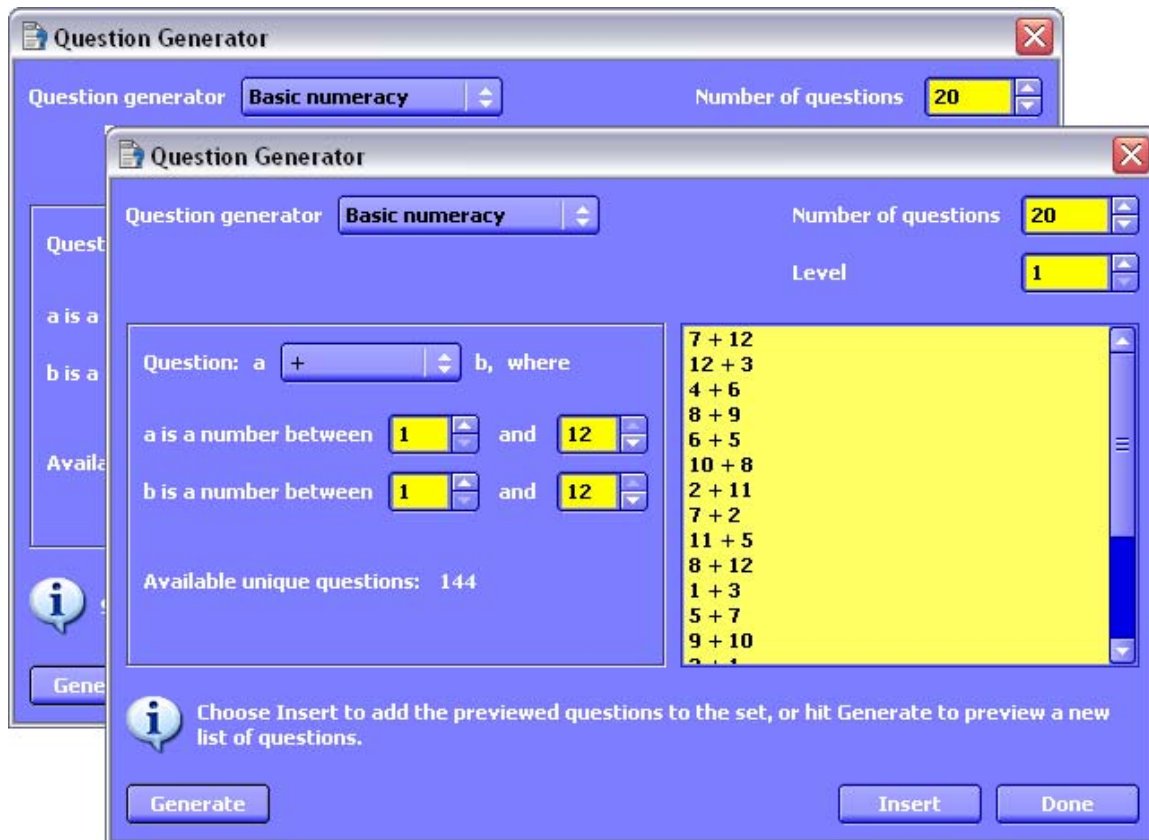
## Création de questions à l'aide du générateur de questions

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.

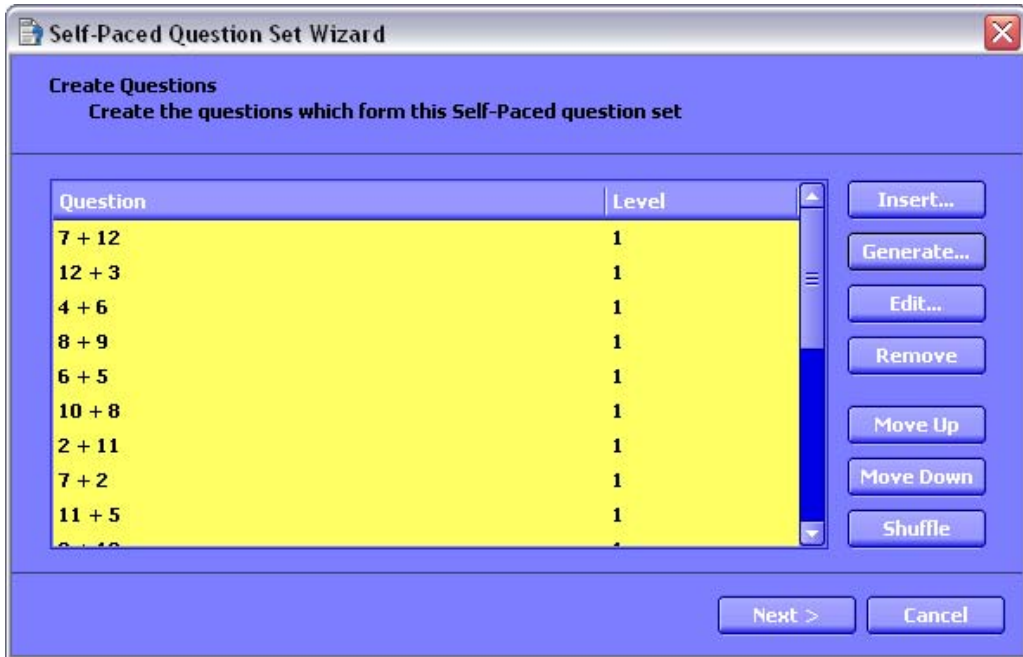
Si vous n'êtes pas satisfait, cliquez à nouveau sur **Générer** ou modifiez les options comme il convient, puis cliquez sur **Générer**.



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

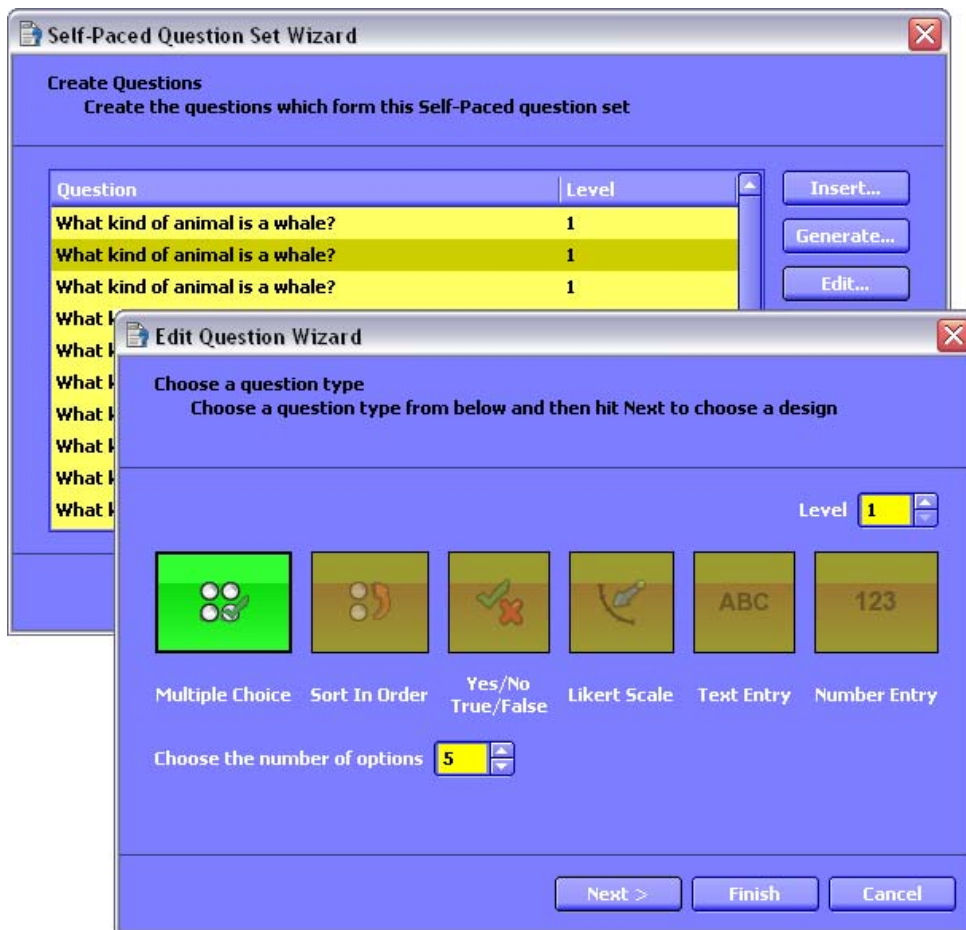
Lors de la création d'un ensemble de questions ou à tout moment, vous pouvez modifier des questions à l'aide de l'option **Éditer > Question sur la page actuelle**.

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 :

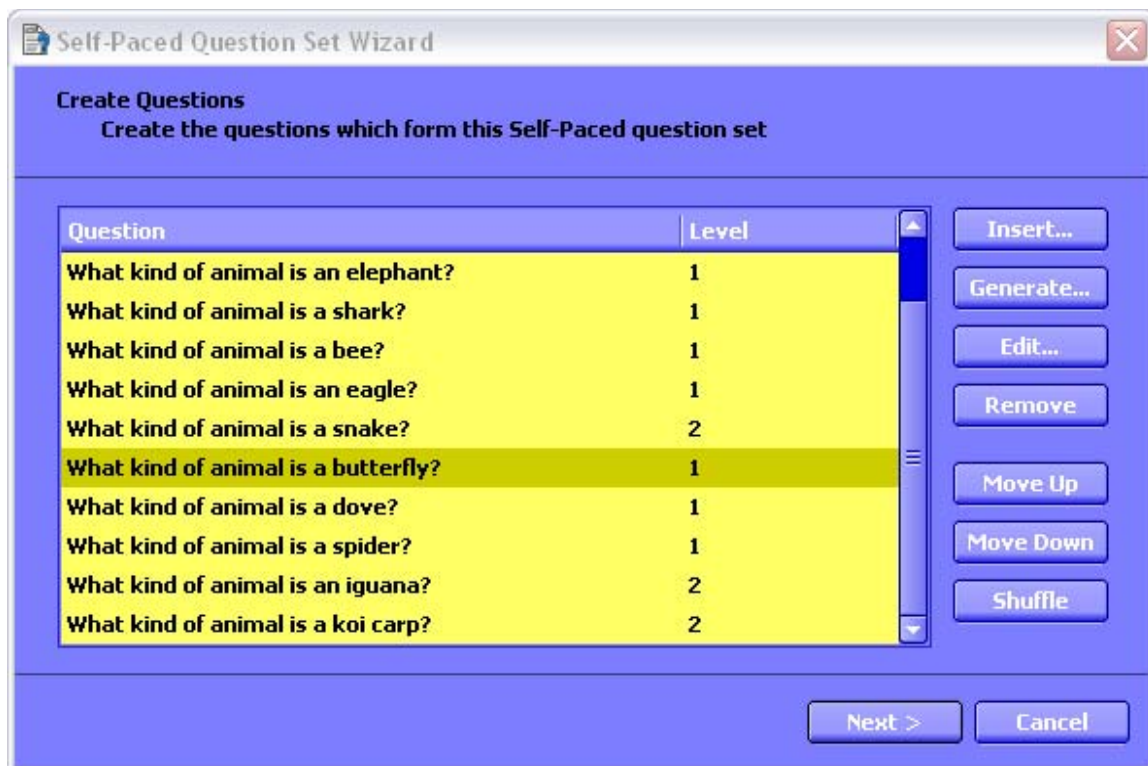
- Modifier le niveau de difficulté à l'aide des flèches vers le haut et vers le bas ;
- Modifier le nombre d'options à l'aide des flèches vers le haut et vers le bas ;
- Modifier les propriétés des questions à l'aide du bouton **Suivant >** ;
- Enregistrer les modifications éventuelles et fermer l'Assistant 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**.



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.

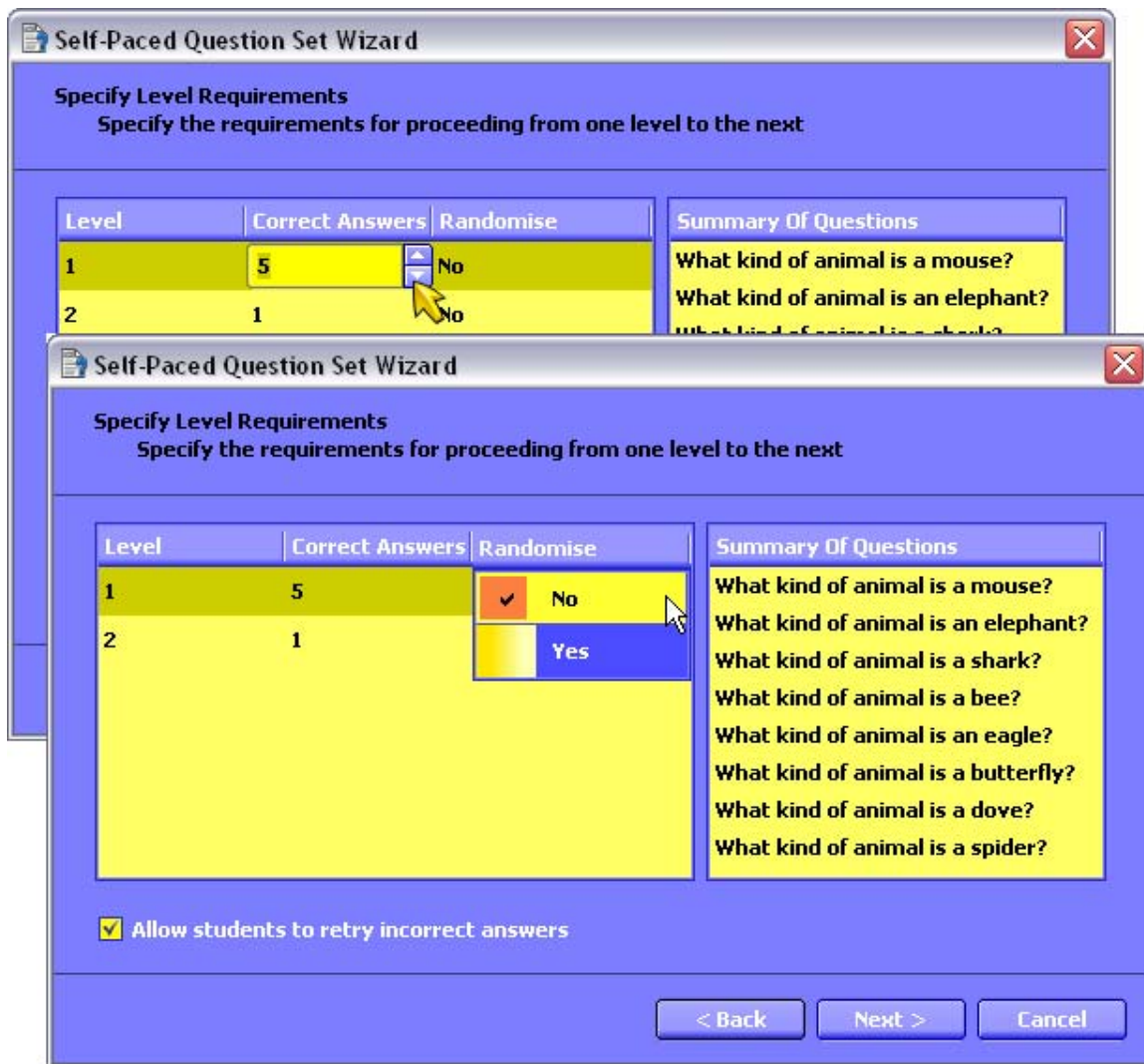
3. Après avoir cliqué sur **Suivant >**, affectez la ou les réponses correctes, puis cliquez sur **Terminer** pour retourner à l'Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées.
4. Effectuez à nouveau les étapes 1 à 3 pour toutes les questions à éditer, puis cliquez sur **Suivant >**. La boîte de dialogue Spécifier les exigences de niveau s'ouvre.  
Évidemment, vous pouvez cliquer sur l'un des boutons situés à droite dans la boîte de dialogue.





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.



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.

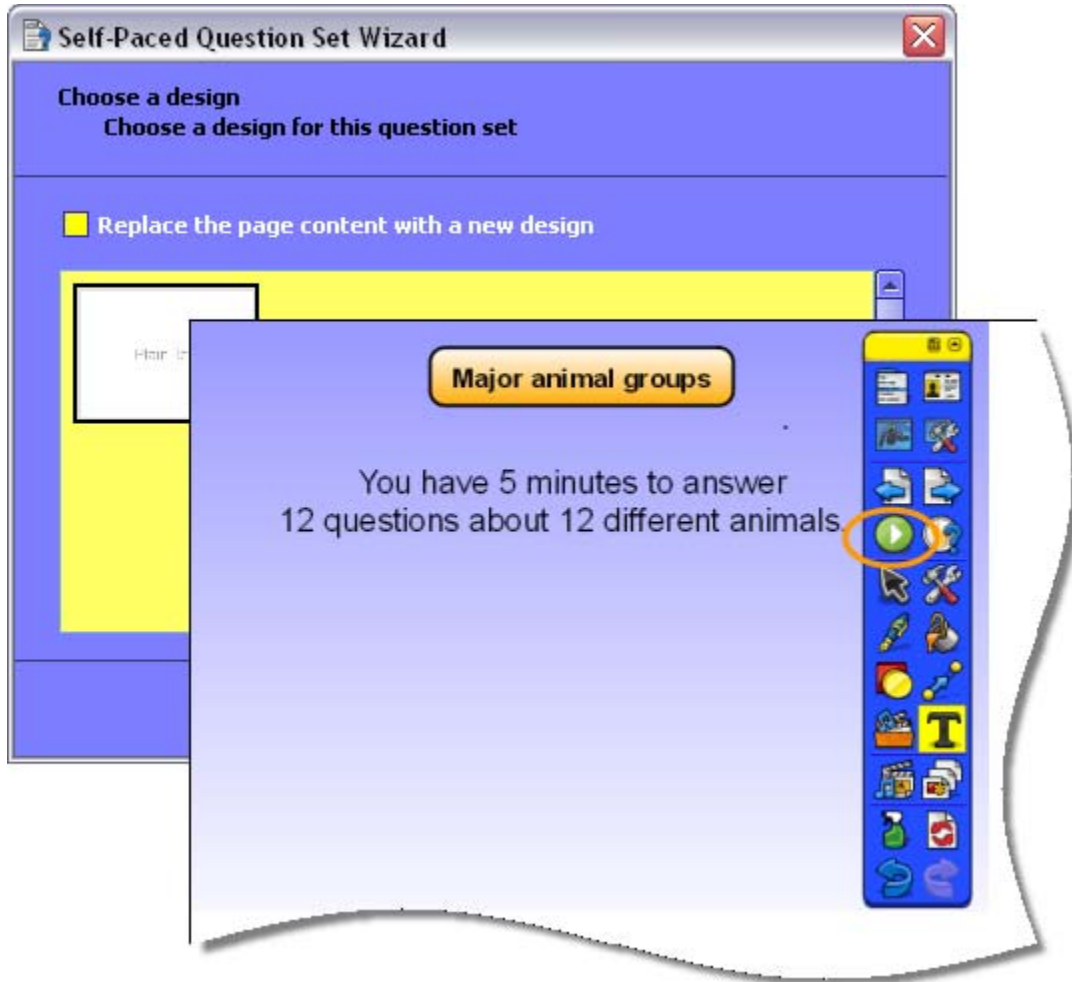
Vous pouvez également effectuer les opérations suivantes :

- Définir la durée de la session de vote.
- Ajouter l'évaluation auto-rythmée à la page actuelle ou l'insérer dans la page suivante.

Une fois ces informations précisées, cliquez sur **Suivant >**. La boîte de dialogue Choisir une création s'ouvre.

7. 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.

 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.

### Avant de commencer

Avant de commencer la session de questions auto-rythmées, effectuez les opérations suivantes :

- Vérifiez que toutes les unités ActivExpression nécessaires sont enregistrées et alimentées. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Enregistrement d'unités](#).
- 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 toutes les unités ActivExpression.

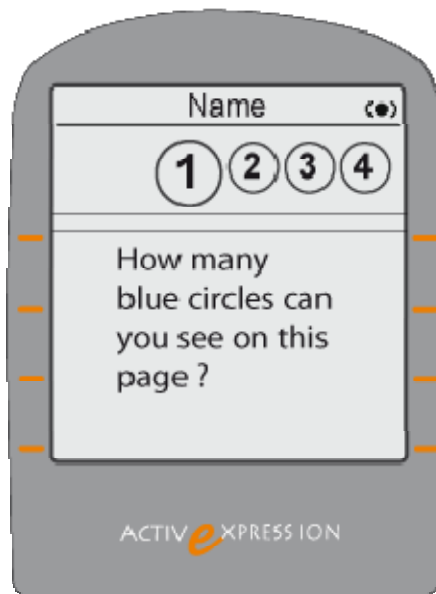
Si les questions sont réparties au hasard, vous les recevez dans un ordre différent de celui de vos voisins.

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.

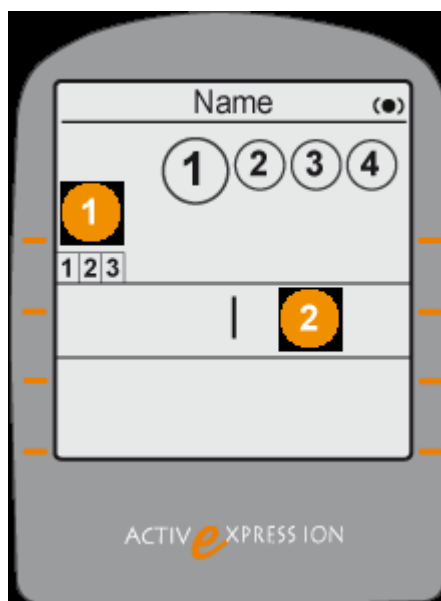


Le curseur apparaît au centre de l'écran ; vous pouvez commencer à saisir votre réponse à l'aide du clavier.

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.

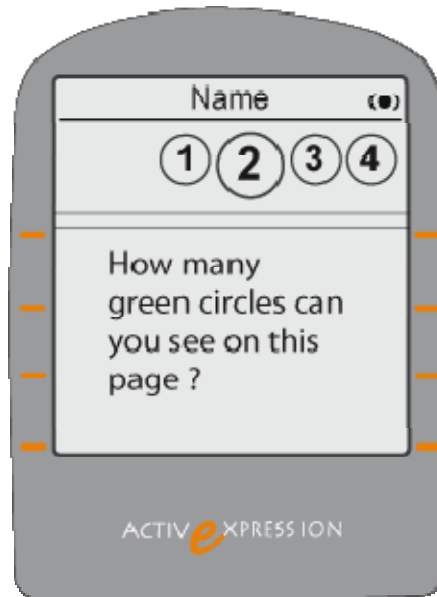
**1** Pour relire la question, appuyez sur la touche polyvalente **Question**.

**2** Pour envoyer votre réponse et recevoir la question suivante, appuyez sur la touche polyvalente **Envoyer**.



À la réception de la deuxième question, votre écran ressemble à celui représenté à droite.

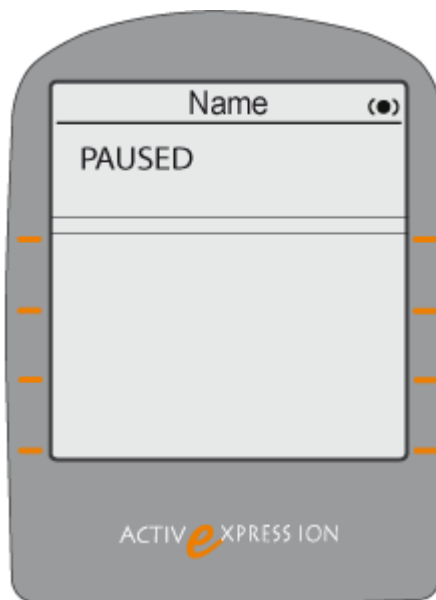
Cette fois-ci, c'est le chiffre 2 qui apparaît dans une taille supérieure.



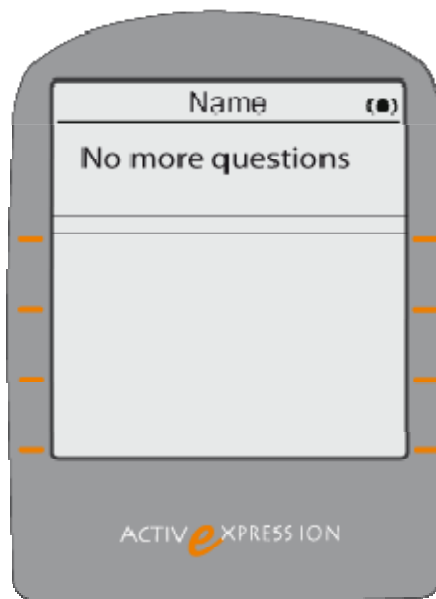
Si l'enseignant interrompt la session, EN ATTENTE s'affiche à l'écran.

Il est impossible de répondre aux questions lorsque la session est interrompue.

Lorsque la session reprend, les touches sont réactivées et vous pouvez continuer.



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.

Les deux vues que vous pouvez afficher dans la fenêtre Résultats d'évaluation auto-rythmée sont représentées ci-dessous. La liste permet d'identifier chaque composant numéroté.



- 1 La vue Temps de réponse affiche les réponses entrantes sur des lignes horizontales en regard du nom ou numéro de l'unité. Chaque bloc de couleur représente une question.



Il s'agit de la vue par défaut.

Dans cet exemple :

- Le vote anonyme a été choisi et les unités sont identifiées par leur numéro ;
- Aucune réponse n'a encore été reçue.

**2** La vue Résumés des niveaux affiche le nombre de questions correctes et incorrectes pour chaque élève et chaque niveau, ainsi que le temps de réponse moyen.



Dans cet exemple, le vote identifié a été choisi et les unités sont identifiées par leur nom.

**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**. Cliquez dessus pour arrêter une session de façon permanente. Vous êtes invité à enregistrer toutes les réponses reçues jusqu'à présent.

**6** Liste déroulante permettant de modifier la vue.

**7** Coller les résultats actuels dans le paperboard.

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. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Évaluation des résultats](#) ci-dessous.

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.

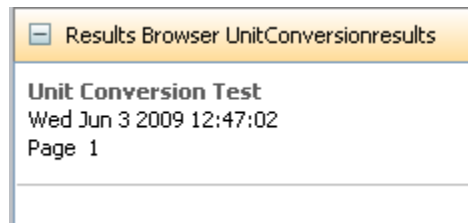
- Toutes les unités ActivExpression participantes affichent l'écran d'ouverture avec le logo Promethean.

## 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).

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.



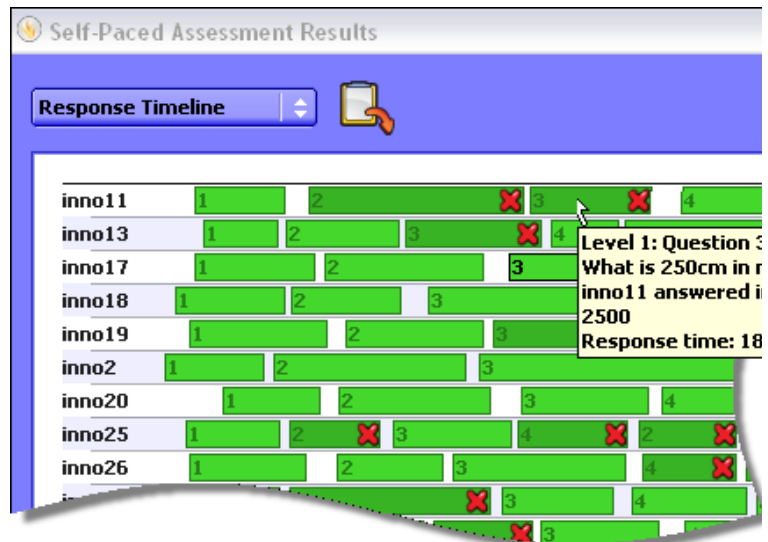
Vous pouvez rouvrir la fenêtre Résultats d'évaluation auto-rythmée à tout moment. Il suffit pour cela de double-cliquer sur les résultats dans le navigateur de résultats du navigateur de votes.

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 :

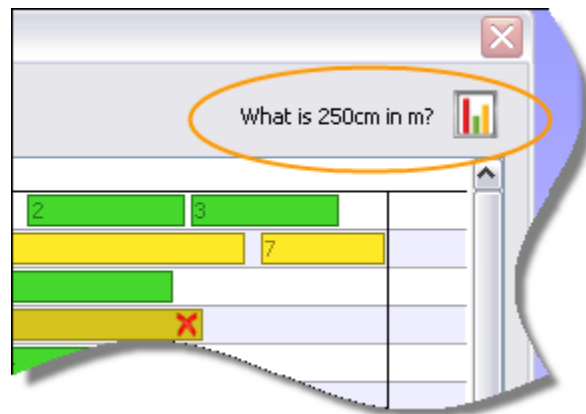
- le niveau et le numéro de la question ;
- le texte de la question ;
- l'exactitude de la réponse ;
- la réponse de l'élève ;
- le temps de réponse.



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**

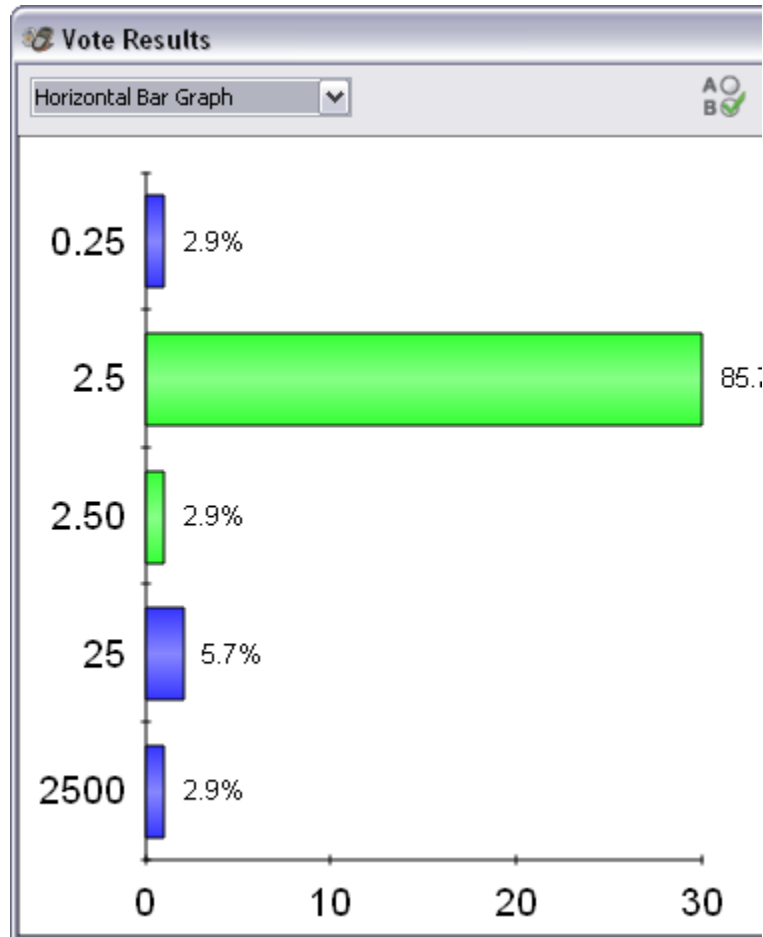
La fenêtre Résultats de vote s'ouvre. Par défaut, elle affiche un graphique à barres où :

- 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 unités 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](#).

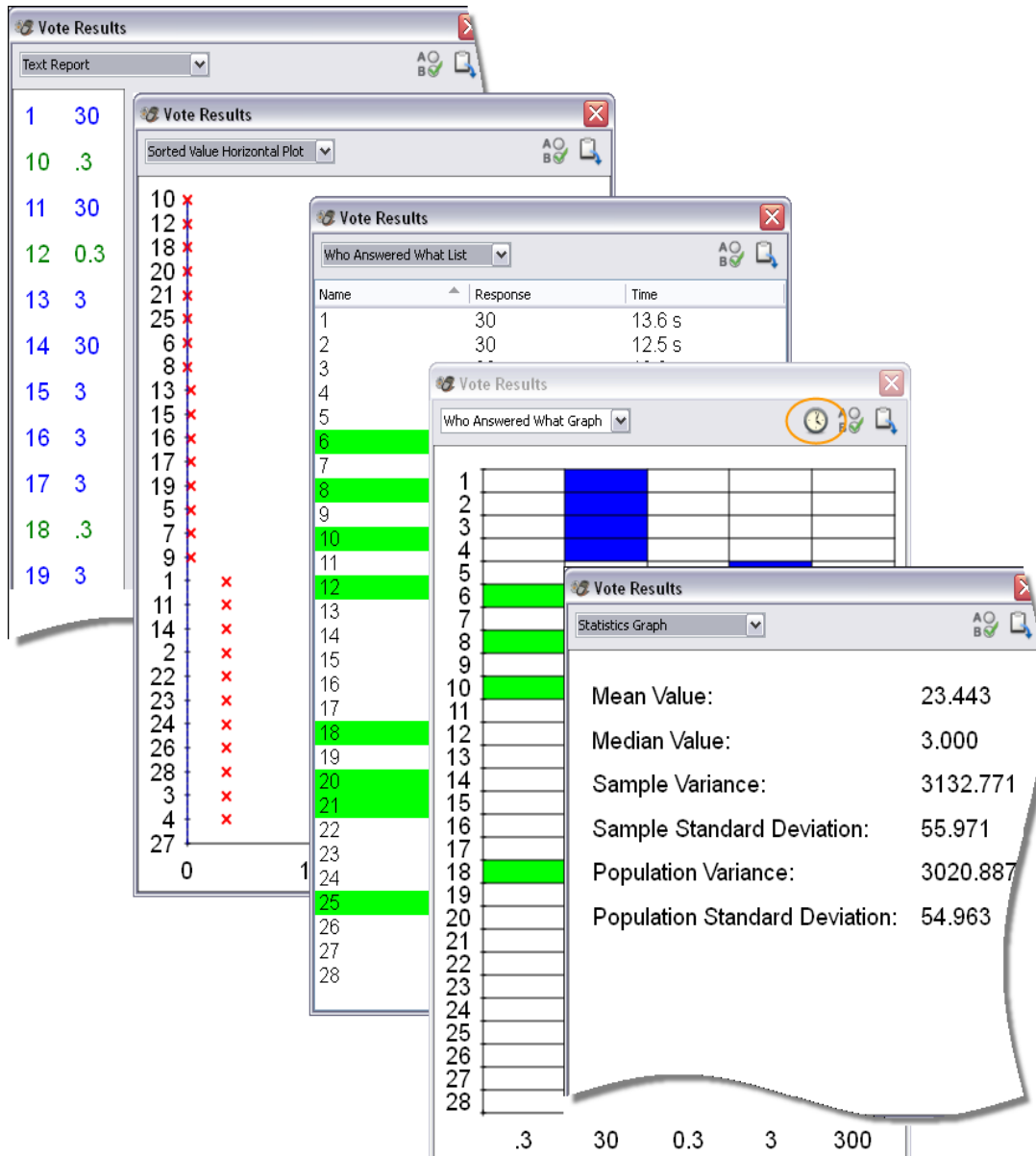
Vous pouvez également afficher ces informations dans différents formats :

- 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.



### 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.

	Level 1			Level 2			Level 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

Question 3: What is 250cm in m?  
Answered incorrectly in 20 seconds: 0.25

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.

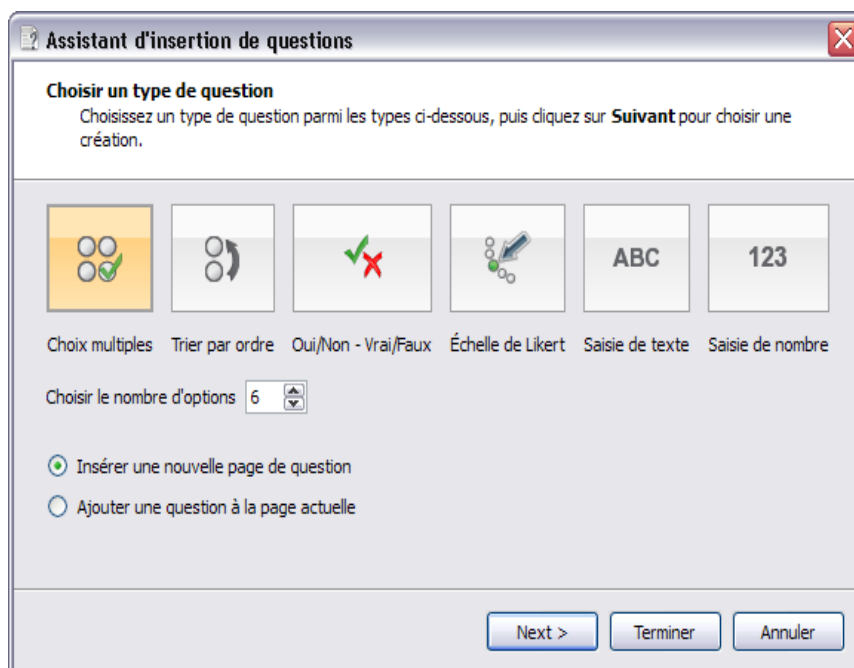
## Questions préparées : utilisation de l'Assistant de question

### Fonctionnement


L'Assistant de question présente une série de boîtes de dialogue possédant chacune des instructions détaillées pour vous aider.

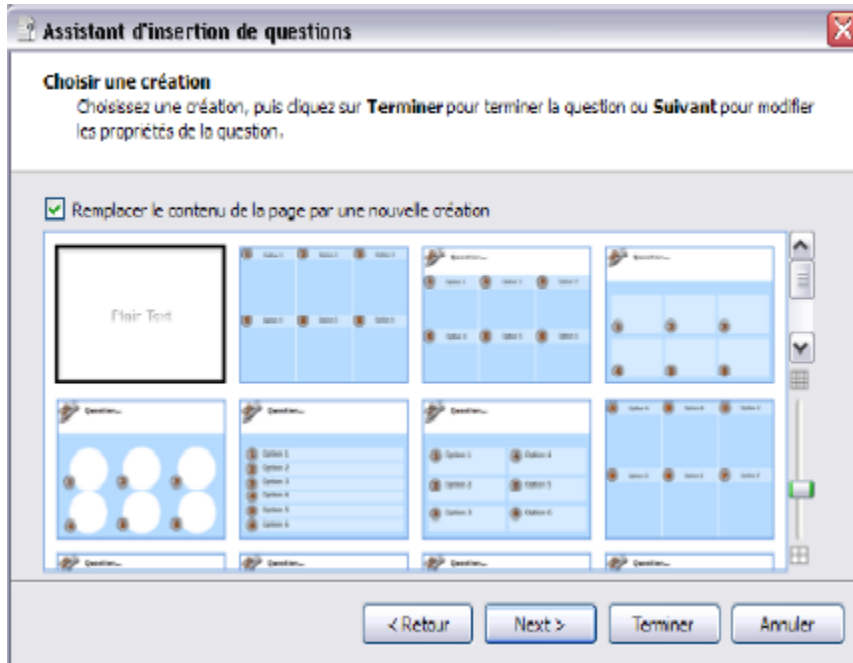
Vous devez effectuer les opérations suivantes :

1. Choisir le type de question ;
2. Choisir un style de présentation ;
3. Saisir le texte de la question et les réponses, le cas échéant ;
4. Cliquer sur **Terminer** pour fermer l'Assistant de question.



L'Assistant de question place des objets de texte sur votre page de paperboard pour en faire une page de questions. Si vous choisissez l'un des modèles de présentation disponibles, des objets graphiques seront également insérés. Utilisez les navigateurs pour identifier les objets. Vous pouvez modifier le texte ou les objets.

Chaque fois que vous accédez à cette page, le bouton **Commencer le vote**  est surligné de vert et vous pouvez cliquer dessus pour démarrer une session de vote.





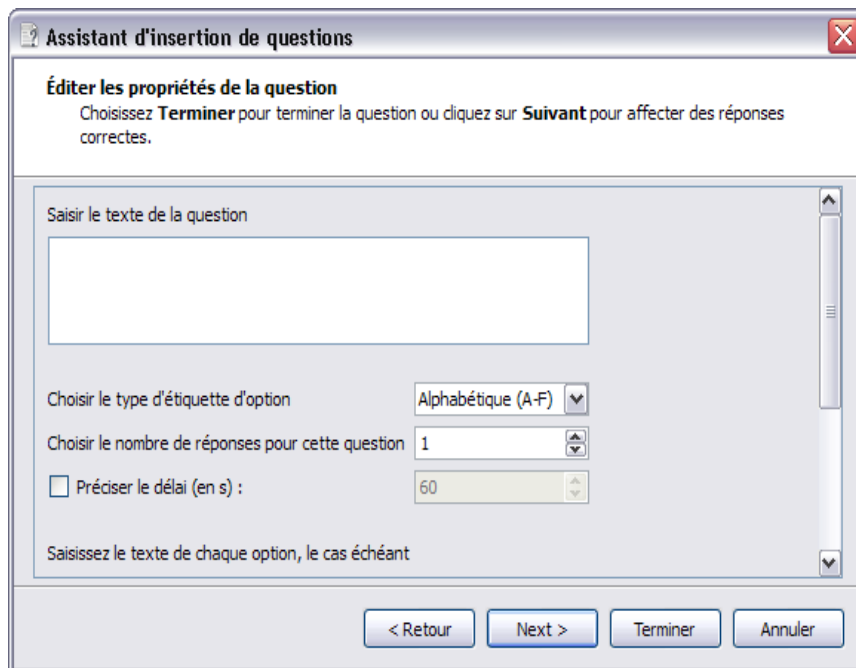
## Autres options importantes

Vous pouvez définir les réponses correctes pour tous les types de question. Lorsque ces réponses apparaîtront lors du vote, elles seront surlignées de vert dans tous les écrans de résultats optionnels hormis le camembert, où elles seront de couleur rouge.

Pour en savoir plus sur les propriétés et les balises, reportez-vous à la rubrique [Référence > Propriétés > Propriétés d'identification](#).

Les réponses de texte définies comme correctes sont sensibles à la case. Les réponses numériques définies comme correctes autorisent une marge d'erreur spécifiée dans l'Assistant de question.



Tous les types de question s'achèvent par une invite de question de suivi. Cela permet d'encourager le débat au sein du groupe et de générer des commentaires.



The image shows a software dialog box titled "Assistant d'insertion de questions". The main heading is "Éditer les propriétés de la question". Below this, there is a sub-heading "Choisissez **Terminer** pour terminer la question ou cliquez sur **Suivant** pour affecter des réponses correctes." The dialog contains several input fields: a large text area for "Saisir le texte de la question", a dropdown menu for "Choisir le type d'étiquette d'option" set to "Alphabétique (A-F)", a spinner box for "Choisir le nombre de réponses pour cette question" set to "1", and a checkbox for "Préciser le délai (en s) :" with a spinner box set to "60". At the bottom, there is a prompt "Saisissez le texte de chaque option, le cas échéant" and four buttons: "< Retour", "Next >", "Terminer", and "Annuler".

## Questions rapides et ExpressPoll

Vous pouvez poser à tout moment une question à vos élèves pendant le cours et cliquer sur

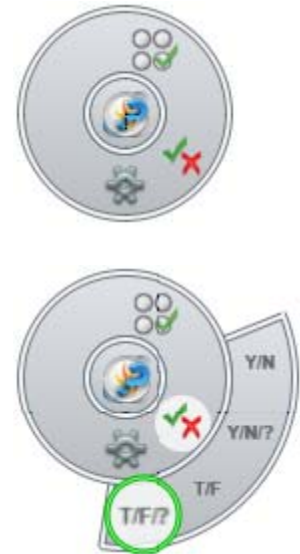
**ExpressPoll**   La roue magique de vote s'affiche.

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.

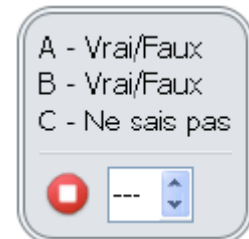
## Fonctionnement

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 unités 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.



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](#).

## Référence

Ces rubriques de référence répertorient les outils, menus, actions, propriétés et paramètres disponibles dans ActivInspire et décrivent succinctement leur utilisation.

La dernière rubrique présente une comparaison des fonctions et fonctionnalités disponibles dans les deux éditions d'ActivInspire :

- [Raccourcis clavier](#)
- [Options de personnalisation](#)
- [Menus et menus contextuels](#)
- [Palettes d'outils et barres d'outils](#)
- [Outils](#)
- [Actions](#)
- [Propriétés](#)
- [Paramètres](#)
- [Différences entre les éditions Professional et Personal](#)

## Raccourcis clavier

Fonction	Windows™	Linux™	Mac®
Aide	F1	F1	Non applicable
Activation du mode Création	F2	F2	Non applicable
ExpressPoll	F3	F3	Non applicable
Utilisateur double	F4	F4	Non applicable
Activation du plein écran	F5	F5	Non applicable
Outils de bureau	F6	F6	Non applicable
Vérificateur orthographique du paperboard	F7	F7	Non applicable
Navigateur de page	F8	F8	Non applicable
Navigateur de propriétés	F9	F9	Non applicable
Navigateur d'action	F10	F10	Non applicable
Tableau de bord	F11	F11	Non applicable
Promethean Planet.	F12	F12	Non applicable
Tout sélectionner	Ctrl+A	Ctrl+A	Cmd+A
Activation/désactivation des navigateurs	Ctrl+B	Ctrl+B	Cmd+B
Copier	Ctrl+C	Ctrl+C	Cmd+C
Dupliquer	Ctrl+D	Ctrl+D	Cmd+D

<b>Fonction</b>	<b>Windows™</b>	<b>Linux™</b>	<b>Mac®</b>
Gomme	Ctrl+E	Ctrl+E	Cmd+E
Pot de peinture	Ctrl+F	Ctrl+F	Cmd+F
Activer/désactiver le regroupement	Ctrl+G	Ctrl+G	Cmd+G
Marqueur	Ctrl+H	Ctrl+H	Non applicable
Insertion d'une page vierge après la page actuelle	Ctrl+I	Ctrl+I	Cmd+I
Modifier les profils	Ctrl+J	Ctrl+J	Cmd+J
Clavier à l'écran	Ctrl+K	Ctrl+K	Cmd+K
Insertion d'un lien vers un fichier	Ctrl+L	Ctrl+L	Cmd+L
Insertion d'un média	Ctrl+M	Ctrl+M	Cmd+M
Ouverture d'un nouveau paperboard	Ctrl+N	Ctrl+N	Cmd+N
Ouverture d'un paperboard existant	Ctrl+O	Ctrl+O	Cmd+O
Imprimer	Ctrl+P	Ctrl+P	Cmd+P
Insérer une question	Ctrl+Q	Ctrl+Q	Non applicable
Rideau	Ctrl+R	Ctrl+R	Cmd+R
Texte	Ctrl+T	Ctrl+T	Cmd+T
Aperçu > Personnaliser	Ctrl+U	Ctrl+U	Cmd+U
Coller	Ctrl+V	Ctrl+V	Cmd+V
Fermer	Ctrl+W	Ctrl+W	Cmd+W
Couper	Ctrl+X	Ctrl+X	Cmd+X
Répétition de la dernière action	Ctrl+Y	Ctrl+Y	Cmd+Maj+Z








<b>Fonction</b>	<b>Windows™</b>	<b>Linux™</b>	<b>Mac®</b>
Annulation de la dernière action	Ctrl+Z	Ctrl+Z	Cmd+Z
Agrandir l'objet	Ctrl + +	Ctrl + +	Cmd + +
Réduire l'objet	Ctrl + -	Ctrl + -	Cmd + -
Annotation de bureau	Ctrl+Maj+A	Ctrl+Maj+A	Cmd+Maj+A
Arrière plan	Ctrl+Maj+B	Ctrl+Maj+B	Cmd+Maj+B
Connecteurs	Ctrl+Maj+C	Ctrl+Maj+C	Cmd+Maj+C
Capture de bureau	Ctrl+Maj+D	Ctrl+Maj+D	Cmd+Maj+D
Exporter la page	Ctrl+Maj+E	Ctrl+Maj+E	Cmd+Maj+E
Premier plan	Ctrl+Maj+F	Ctrl+Maj+F	Cmd+Maj+F
Créateur de grille	Ctrl+Maj+G	Ctrl+Maj+G	Cmd+Maj+G
Reconnaissance d'écriture	Ctrl+Maj+H	Ctrl+Maj+H	Cmd+Maj+H
Activer/désactiver le masquage	Ctrl+Maj+I	Ctrl+Maj+I	Cmd+Maj+I
Activer/désactiver le déplacement d'une copie	Ctrl+Maj+J	Ctrl+Maj+J	Cmd+Maj+J
Caméra partielle	Ctrl+Maj+K	Ctrl+Maj+K	Cmd+Maj+K
Activer/désactiver le verrouillage	Ctrl+Maj+L	Ctrl+Maj+L	Cmd+Maj+L
Encre magique	Ctrl+Maj+M	Ctrl+Maj+M	Cmd+Maj+M
Navigateur de notes	Ctrl+Maj+N	Ctrl+Maj+N	Cmd+Maj+N
Spot circulaire	Ctrl+Maj+O	Ctrl+Maj+O	Cmd+Maj+O
Stylo	Ctrl+Maj+P	Ctrl+Maj+P	Cmd+Maj+P
Modification de la question de la page	Ctrl+Maj+Q	Ctrl+Maj+Q	Non applicable

<b>Fonction</b>	<b>Windows™</b>	<b>Linux™</b>	<b>Mac®</b>
Enregistreur de sons	Ctrl+Maj+R	Ctrl+Maj+R	Cmd+Maj+R
Formes	Ctrl+Maj+S	Ctrl+Maj+S	Non applicable
Enregistrement d'un paperboard	Ctrl+S	Ctrl+S	Cmd+Maj+S
Message de téléimprimante	Ctrl+Maj+T	Ctrl+Maj+T	Cmd+Maj+T
Horloge	Ctrl+Maj+U	Ctrl+Maj+U	Cmd+Maj+U
Avancer	Ctrl+Maj+V	Ctrl+Maj+V	Cmd+Maj+V
Reculer	Ctrl+Maj+W	Ctrl+Maj+W	Cmd+Maj+W
Inversion sur l'axe des X	Ctrl+Maj+X	Ctrl+Maj+X	Cmd+Maj+X
Inversion sur l'axe des Y	Ctrl+Maj+Y	Ctrl+Maj+Y	Cmd+Maj+Y
Zoom de page	Ctrl+Maj+Z	Ctrl+Maj+Z	Non applicable
Sélectionner	Echap	Echap	Echap
Page suivante	PageSuiv	PageSuiv	Bas
Page précédente	PagePréc	PagePréc	Haut
Supprimer	Suppr	Suppr	Suppr

## 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.

Option	Studio	Primary	Description	
Options de palette d'outils			Ancrer à gauche	Positionne la palette d'outils à droite/à gauche/en haut/en bas de la fenêtre ActivInspire.
			Ancrer à droite	
			Ancrer en haut	
			Ancrer en bas	
			Flottant	Vous permet de cliquer sur la barre de titre à tout moment pour déplacer l'élément n'importe où dans la fenêtre ActivInspire en le faisant glisser.  Vous pouvez rendre la palette d'outils "flottante" à tout moment, en la déplaçant d'un emplacement ancré vers le centre de l'écran.
Réduire	Bouton de permutation. Lorsque la palette d'outils est dans son état normal (déroulé), cliquez sur ce bouton pour réduire partiellement la palette d'outils, afin qu'elle affiche uniquement le menu principal et les icônes de navigation. Lorsque la palette d'outils est réduite, cliquez sur ce bouton pour rétablir l'état déroulé de la palette et afficher tous ses outils.			
Réduire au maximum	Bouton de permutation. Affiche ou masque la barre de raccourcis de la palette d'outils principale.			
Réduire				Voir "Réduire" ci-dessus.
Épingler la palette d'outils				Bouton de permutation. Épingle la palette d'outils à sa place actuelle pour l'empêcher de glisser automatiquement hors de vue lorsqu'elle est ancrée.



## Menus et menus contextuels

Cette rubrique répertorie et décrit brièvement les outils et les fonctions disponibles dans chaque menu et menu contextuel d'ActivInspire :

- [Barre de menu](#)
- [Menus contextuels](#)
- [Poignées de sélecteur et de redimensionnement](#)

## Barre de menu

Cette page répertorie les fonctions par défaut de chaque menu de la barre de menus ActivInspire. Elle offre un aperçu rapide des éléments inclus dans ActivInspire Personal, des options disponibles et de la fonction de celles-ci.

- [Fichier](#)
- [Éditer](#)
- [Aperçu](#)
- [Insertion](#)
- [Outils](#)
- [Aide](#)

Pour une description détaillée des outils d'ActivInspire, reportez-vous à la rubrique [Outils](#).



Certaines fonctionnalités décrites dans cette rubrique nécessitent ActivInspire Professional. Si vous possédez ActivInspire Personal, consultez la rubrique [Référence > Différences entre les éditions Professional et Personal](#).

## Fichier

Contenu du menu Fichier :

Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
Nouveau paperboard	✓		Ouvre un nouveau paperboard sans titre.
Nouveau	✓		Ouvre un nouveau paperboard de la taille spécifiée.
	✓	Paperboard à la taille de l'écran	
	✓	Paperboard 1024 x 768	
	✓	Paperboard 1152 x 864	
	✓	Paperboard 1280 x 1280	
	✓	Taille de paperboard	

Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
		personnalisée	
Ouvrir...	✓		Ouvre le dossier 'Mes paperboards'.
Ouvrir un document récent	✓		Ouvre une liste déroulante contenant les paperboards récemment utilisés.
	✓	Effacer la liste	Vide la liste des paperboards récemment utilisés.
Fermer le paperboard	✓		Ferme le paperboard en cours d'utilisation. En présence de modifications non sauvegardées, une boîte de dialogue s'affiche vous invitant à confirmer l'enregistrement des modifications ou à annuler.  Cliquez sur <b>Oui</b> pour enregistrer avant de fermer. Le dossier 'Mes paperboards' s'ouvre dans la boîte de dialogue Enregistrer le paperboard sous.
Enregistrer	✓		Enregistre le paperboard en cours d'utilisation. Si le paperboard n'a pas de titre, la boîte de dialogue Enregistrer le paperboard sous s'ouvre.
Enregistrer sous...	✓		Ouvre le dossier 'Mes paperboards' dans la boîte de dialogue Enregistrer le paperboard sous. Vous pouvez renommer le paperboard, enregistrer le paperboard dans ce dossier ou parcourir le disque ou le réseau.  Cliquez sur : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Enregistrer</b> pour enregistrer le paperboard</li> <li>• <b>Annuler</b> pour quitter sans enregistrer</li> </ul>
Résumé...	✓		Ouvre la boîte de dialogue Résumé de paperboard.  dans laquelle vous pouvez saisir des informations sur votre paperboard.  Cliquez sur : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>OK</b> pour enregistrer le résumé du paperboard</li> </ul>




Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Annuler</b> pour quitter sans enregistrer</li> </ul>
	✓	<b>Titre</b>	Saisissez le titre du paperboard.
	✓	<b>Description</b>	Entrez une courte description de son contenu.
	✓	<b>Niveau</b>	Notez le niveau pour lequel ce paperboard est conçu.
	✓	<b>Mots-clés</b>	Ajoutez des mots au paperboard pour en permettre le classement.
<b>Publier...</b>	⊘		<p>Ouvre la boîte de dialogue Publication de paperboards.</p> <p>Elle vous permet de limiter l'utilisation d'un paperboard après sa publication.</p> <p>Cliquez sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Annuler</b> pour quitter sans enregistrer</li> <li>• <b>Enregistrer les détails</b> pour enregistrer vos modifications sans publier</li> <li>• <b>Publier...</b> pour appliquer et enregistrer vos modifications et publier le paperboard</li> </ul>
	⊘	<b>Informations sur l'éditeur</b>	Entrez des données dans la zone de texte. Ces informations ne sont pas visibles pour les utilisateurs. La zone de texte est automatiquement renseignée avec les informations que vous avez déjà fournies.
	⊘	<b>Interdire la copie de pages et d'objets</b>	<p>Protège les pages et les objets du paperboard en empêchant qu'ils ne soient coupés ou copiés.</p> <p>Les utilisateurs peuvent toutefois dupliquer des objets et les projeter en miroir, ainsi que déconstruire le texte.</p>
	⊘	<b>Interdire l'enregistrement et l'exportation de paperboard</b>	Interdit aux utilisateurs d'enregistrer ou d'exporter le paperboard. Cette interdiction s'applique également à l'exportation des résultats du Système de

Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
			réponse pour les apprenants. Si la sauvegarde est autorisée, le paperboard sera enregistré en version normale, sans les limitations.
	⊘	<b>Interdire l'impression de paperboard</b>	Interdit aux utilisateurs d'imprimer le paperboard.
	⊘	<b>Interdire l'outil Caméra</b>	Interdit aux utilisateurs d'utiliser la caméra pendant la session en cours. Cette interdiction s'applique également aux autres paperboards ouverts en même temps.
<b>Envoyer des paperboards à Promethean Planet</b>	✓		Permet d'ouvrir le site Web Promethean Planet dans votre navigateur Web.
<b>Importer</b>	✓		Pour chaque opération d'importation, vous pouvez accéder à l'emplacement du fichier et le sélectionner. Cliquez sur : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ouvrir</b> pour commencer l'opération d'importation</li> <li>• <b>Annuler</b> pour quitter sans enregistrer</li> </ul>
	✓	<b>Powerpoint® en tant qu'images</b>	Sous Windows®, ouvre une boîte de dialogue vous permettant d'accéder au fichier que vous souhaitez importer.
	✓	<b>Powerpoint® en tant qu'objets</b>	
	⊘	<b>PDF...</b>	Ouvre une boîte de dialogue vous permettant d'accéder au fichier que vous souhaitez importer. Vous pouvez importer toutes les pages ou une page de pages.
	⊘	<b>Fichier XML ExamView®</b>	Ouvre une boîte de dialogue vous permettant d'accéder au fichier que vous souhaitez importer.
	⊘	<b>Fichier XML IMS QTI</b>	

Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
	✓	Fichier SMART Notebook v8, v9, v9.5, v10	Ouvre une boîte de dialogue vous permettant d'accéder au fichier que vous souhaitez importer.
	✓	Fichier d'élément SMART Gallery	
	✓	Pack de ressources vers mes ressources...	Ouvre la boîte de dialogue Ouvrir un pack de ressources vous permettant d'importer des ressources dans la bibliothèque de ressources.
	✓	Pack de ressources vers les ressources partagées...	
Imprimer...	✓		Envoie le paperboard en cours d'utilisation à l'imprimante par défaut.
Configuration...	✓		<p>Ouvre l'onglet Configuration de la boîte de dialogue Modifier les profils. Vous pouvez y personnaliser certaines fonctions, telles que le système de réponse pour les apprenants, les outils et les multimédias.</p> <p>Pour plus de détails sur tous les paramètres disponibles, reportez-vous à la rubrique <a href="#">Référence &gt; Configuration</a>.</p>
Quitter	✓		<p>Quitte ActivInspire. Avant de se fermer, le programme vous invite à enregistrer les modifications apportées aux paperboards.</p> <p>Cliquez sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Oui pour</b> enregistrer les modifications ;</li> <li>• <b>Non pour</b> quitter sans enregistrer ;</li> <li>• <b>Annuler</b> pour revenir au paperboard.</li> </ul>



# Éditer

Contenu du menu Éditer :

Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
Mode Création			Bouton de permutation qui permet d'activer et de désactiver le mode création. Pour en savoir plus sur la configuration du mode création, reportez-vous à la rubrique <a href="#">Mode création</a> .
Annuler	✓		Annule ou rétablit la commande ou l'action précédente.
Rétablir			
Sélectionner	✓		Active l'outil <b>Sélectionner</b>  .
Tout sélectionner	✓		Sélectionne tous les objets qui figurent sur la page actuelle.
Fond de page...	✓		Ouvre la boîte de dialogue 'Définir le fond', qui permet de sélectionner un fond pour la page en cours d'utilisation. Sélectionnez l'une des options suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Remplir - sélectionnez une ou deux couleurs pour un dégradé de couleurs</b></li> <li>• <b>Image</b> - accédez à une image et choisissez-en la position et l'ajustement</li> <li>• <b>Capture de bureau</b></li> <li>• <b>Superposition de bureau</b></li> </ul>
Grille...			Ouvre le créateur de grille, avec lequel vous pouvez créer des grilles multiniveaux colorées.
Effacer	✓		Toutes les actions de suppression s'appliquent à la page en cours d'utilisation.
	✓	<b>Effacer les annotations</b>	Supprime tout objet créé avec le stylo, avec le marqueur ou à l'encre magique.
	✓	<b>Effacer les</b>	Supprime tout objet, y compris tout

Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
		<b>objets</b>	texte créé avec l'outil Texte.
	✓	<b>Effacer la grille</b>	Supprime tous les niveaux de la grille.
	✓	<b>Effacer le fond</b>	Supprime le fond.
	✓	<b>Effacer la page</b>	Supprime tous les éléments de la page.
<b>Rétablir la page</b>	⊘		Permet de rétablir l'état de la page tel qu'il était lors du dernier enregistrement ou supprime une nouvelle page si le paperboard n'a pas encore été enregistré.
<b>Couper</b>	✓		Coupe, copie, colle, duplique ou supprime le ou les objets sélectionnés ou la page en cours d'utilisation.
<b>Copier</b>			
<b>Coller</b>			
<b>Dupliquer</b>			
<b>Supprimer</b>	✓		
<b>Transformer</b>	⊘		
	⊘	<b>Agrandir l'objet</b>	Augmente ou réduit la taille de l'objet par incrément de 10% de sa taille actuelle.
	⊘	<b>Réduire l'objet</b>	
	⊘	<b>Taille d'origine</b>	Rétablit la taille d'origine de l'objet.
	⊘	<b>Ajuster à la largeur</b>	Définit le ou les objets sélectionnés de manière à obtenir un ajustement idéal à la page en largeur ou en hauteur sans modifier les proportions des objets concernés.  Ne s'applique qu'aux objets dont la dimension initiale est supérieure à celle de la page du paperboard, par exemple les
<b>Transformer</b>	⊘	<b>Ajuster à la hauteur</b>	














Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
			images numérisées.
	⊘	<b>Ajuster à la page</b>	Définit le ou les objets sélectionnés de manière à obtenir un ajustement idéal à la page (en largeur et en hauteur) sans modifier les proportions des objets concernés.  Ne s'applique qu'aux objets dont la dimension initiale est supérieure à celle de la page du paperboard, par exemple les images numérisées.
	⊘	<b>Projeter l'axe des X</b>	Crée une image inversée de l'objet dans l'axe des X vers le haut de la page.
	⊘	<b>Projeter l'axe des Y</b>	Crée une image inversée de l'objet dans l'axe des Y vers la gauche de la page.
	⊘	<b>Inverser l'axe des X</b>	Inverse l'objet dans selon l'axe des X vers le haut de la page.
	⊘	<b>Inverser l'axe des Y</b>	Inverse l'objet selon l'axe des Y vers le côté gauche de la page.
	⊘	<b>Aligner</b>	 Aligne des groupes d'objets.
	⊘	<b>Aligner à gauche</b>	Aligne le bord gauche de tous les objets sélectionnés sur celui de l'objet sélectionné se trouvant le plus à gauche.
	⊘	<b>Aligner au centre X</b>	Aligne horizontalement le centre de tous les objets sélectionnés de manière à ce que leur point central soit placé au centre du rectangle englobant initial.
	⊘	<b>Aligner à droite</b>	Aligne le bord droit de tous les objets sélectionnés sur celui de l'objet sélectionné se trouvant le plus à droite.
	⊘	<b>Aligner en haut</b>	Aligne le bord supérieur de tous les objets sélectionnés sur celui de l'objet sélectionné se trouvant le plus en haut.
	⊘	<b>Aligner au centre Y</b>	Aligne verticalement le centre de tous les objets sélectionnés de manière à ce que leur point central soit placé au centre du

Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
			rectangle englobant initial.
	⊘	<b>Aligner en bas</b>	Aligne le bord inférieur de tous les objets sélectionnés sur celui de l'objet sélectionné se trouvant le plus en bas.
	⊘	<b>Aligner sur la largeur</b>	Aligne la largeur de tous les objets sélectionnés sur la largeur du premier objet créé de la sélection.
	⊘	<b>Aligner sur la hauteur</b>	Aligne les objets sur la hauteur du premier objet créé du groupe.
	⊘	<b>Aligner selon angle</b>	Aligne les objets en fonction de l'angle du premier objet créé.
	⊘	<b>Alignement terminé</b>	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.
<b>Organiser</b>	⊘		Déplace les objets sélectionnés à un autre emplacement de la superposition ou vers une autre couche.
	⊘	<b>Premier plan</b>	Place l'objet en haut de la superposition.
	⊘	<b>Avancer</b>	Fait avancer d'une position l'objet d'une superposition.
	⊘	<b>Arrière plan</b>	Place l'objet en bas de la superposition.
	⊘	<b>Reculer</b>	Fait reculer d'une position l'objet d'une superposition.
	⊘	<b>À la couche supérieure</b>	Déplace l'objet vers la couche supérieure, intermédiaire ou inférieure.
	⊘	<b>À la couche intermédiaire</b>	
	⊘	<b>À la couche inférieure</b>	

Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
Question sur la page actuelle...	✓		Ouvre l'Assistant d'insertion de questions, dans lequel vous pouvez sélectionner un type et un format de question.  Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique <a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants &gt; Questions préparées - Utilisation de l'Assistant de question</a> .
Base de données des élèves...	✓		Ouvre la boîte de dialogue Éditer la base de données des élèves.  Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique <a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants &gt; Affectation des élèves aux unités</a> .
Enregistrement d'unité...	✓		Exécute le processus consistant à informer l'ActivHub du nombre d'unités et de groupes d'unités présents dans une salle de classe. Vous devez enregistrer les unités avant de commencer une session de vote.  Reportez-vous à la rubrique <a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants &gt; Enregistrement d'unités</a>
Profils...	⊘		Ouvre l'onglet Format de la boîte de dialogue Modifier les profils.  Cette fonction n'est pas disponible dans ActivInspire Personal.
Configuration du mode Création...	⊘		Ouvre l'onglet Configuration de la boîte de dialogue Modifier les profils.

## Aperçu



Contenu du menu Aperçu :

Élément de menu	Edition Personal ?	Description
Changer de profil		Affiche un menu déroulant contenant les profils disponibles.
Plein écran		<p>Passe en mode plein écran.</p> <p> Cliquez sur l'icône <b>Plein écran</b>   pour activer ou désactiver le mode plein écran.</p>
Paperboards		Affiche un menu déroulant contenant les paperboards ouverts.
Page suivante		Accède à la page suivante ou à la page précédente.
Page précédente		
Zoom de page		Effectue un zoom sur la page. Cliquez avec le bouton gauche ou le bouton droit pour effectuer respectivement un zoom avant ou un zoom arrière. Cliquez et déplacez pour effectuer un panoramique sur la page.
Navigateurs		Boutons de permutation permettant d'afficher ou de masquer les navigateurs, les barres de menu, les onglets de document et la corbeille de paperboard.
Barre de menu		
Onglets de document		
Corbeille du paperboard		
Tableau de bord		Affiche le tableau de bord ActivInspire.
Contrôleur de son		Affiche le contrôleur de son lorsque vous cliquez sur un fichier audio pour en lire le son. Le contrôleur de son reste affiché jusqu'à ce que vous le fermiez ou que vous accédiez à une autre page de paperboard.
Personnaliser...		Ouvre l'onglet Commandes de la boîte de dialogue Modifier les profils.

## Insertion




Contenu du menu Insérer :

Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
Page	✓	Page vierge avant la page actuelle	Insère une page blanche avant ou après la page actuelle.
	✓	Page vierge après la page actuelle	
	✓	Capture de bureau	Affiche le bureau et active la capture de bureau. Insère une capture du bureau après la page en cours d'utilisation lorsque vous cliquez sur <b>Faire une capture</b> .
		 D'autres options sont éventuellement disponibles. Elles sont fonction des ressources installées.	
	⊘	Plus de modèles de page	Ouvre le dossier 'Ressources partagées' dans le Navigateur de ressources.
Question...	✓		Ouvre l'Assistant d'insertion de questions.
<b>NOUVEAU !</b> Ensemble de questions auto-rythmées...	⊘		Ouvre l'Assistant d'ensemble de questions auto-rythmées.
Médias...	✓		Ouvre la boîte de dialogue Choisissez le média à insérer.
Lien	✓		
	✓	Fichier...	Ouvre la boîte de dialogue Sélectionnez un fichier.
	✓	Site Web...	Ouvre la boîte de dialogue Insérer un site Web.
<b>NOUVEAU !</b> Depuis un scanner/un appareil	⊘		Ouvre la boîte de dialogue de sélection de source qui permet d'insérer des fichiers graphiques d'un scanner ou d'un appareil photo connecté à l'ordinateur.

Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
photo			
Texte	✓		Active l'outil <b>Texte</b>  .
Formes	⊘		Ouvre le menu Formes. Vous permet de sélectionner une forme et de la tracer.
Connecteurs	✓		Active l'outil <b>Connecteurs</b>  .
Date et heure	✓		Ajoute une date et une heure à la page actuelle.

## Outils

Contenu du menu Outils :

Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
Annotation de bureau	⊘		<p>Fonction :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Inscription d'annotations sur le bureau actif de votre ordinateur à l'aide du stylo  ou du marqueur .</li> <li>Interaction avec d'autres applications du bureau avec l'outil de sélection .</li> </ul>
Outils de bureau	✓		Réduit ActivInspire et affiche les outils de bureau.
Utilisateur double	⊘		Active le mode de coopération avec deux ActivPen sur un ActivBoard version 3 ou sur un ActivBoard version 2 mis à niveau.
ExpressPoll	✓		Lance la roue magique de vote, qui vous permet de sélectionner

Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
			un style et des options pour la question que vous souhaitez poser à la classe.
<b>Stylo</b>	✓		Permet d'écrire et de tracer des annotations sur le tableau.
<b>Marqueur</b>	✓		Permet de mettre en surbrillance certaines zones du paperboard à l'aide d'une couleur translucide.
<b>Gomme</b>	✓		Efface définitivement ou scinde les annotations effectuées à l'aide du stylo, du marqueur ou de l'encre magique.
<b>Pot de peinture</b>	✓		Fonction : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Remplissage de formes avec une couleur unique ou un dégradé de couleurs (pouvant être défini dans le navigateur de propriétés)</li> <li>• Remplissage des intersections de formes avec différentes couleurs</li> <li>• Pages</li> </ul>
<b>Encre magique</b>	✓		Permet de rendre invisibles des zones du paperboard et de les révéler au moment opportun.
<b>Reconnaissance d'écriture</b>	⊘		Permet de convertir en texte à l'écran les annotations écrites au tableau.
<b>Reconnaissance de forme</b>	⊘		Permet de convertir en formes les dessins tracés au tableau.
<b>Rideau</b>	⊘		Affiche certaines parties de la page de paperboard.
<b>Spot</b>	✓	<b>Spot circulaire</b>	Permet de déplacer des lumières ou des spots opaques

Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
	✓	Spot carré	de différentes formes pour afficher ou masquer des zones de votre paperboard.
	✓	Spot circulaire plein	
	✓	Spot carré plein	
Caméra	✓	Capture d'écran partielle	Permet de prendre une capture d'écran : il peut s'agir d'une image sur un site Web ou un paperboard, par exemple.
	✓	Capture d'écran point à point	
	✓	Capture à main levée	
	✓	Capture de fenêtre	
	✓	Capture plein écran	
Outils mathématiques	✓	Règle	Permet de tracer et de mesurer des lignes au tableau.
	✓	Rapporteur	Permet de tracer des arcs, des segments et des cercles et de mesurer des angles.
	⊘	Compas	Permet de tracer des cercles et des arcs de toutes tailles, couleurs ou épaisseurs de ligne avec le stylo, le marqueur ou la gomme.
	⊘	Jet de dés	Vous permet de jeter jusqu'à cinq dés, de définir la vitesse du jet et d'imprimer les résultats sur le paperboard.
	⊘	Calculatrice	Permet d'effectuer des calculs mathématiques au tableau.
Plus d'outils...			
	⊘	Enregistreur de sons	Permet d'enregistrer des sons et de les intégrer au paperboard.



Élément de menu	Edition Personal ?	Option	Description
	⊘	<b>Enregistreur d'écran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Enregistreur plein écran</b></li> <li>• <b>NOUVEAU ! Enregistreur de zone d'écran</b></li> </ul>	<p>Permet d'enregistrer des actions sur un paperboard, un paperboard de bureau, le bureau ou toute autre application, puis de les lire sous forme d'animation.</p> <p>Vous pouvez enregistrer l'écran tout entier ou limiter l'enregistrement à une zone de l'écran.</p>
	⊘	<b>Clavier à l'écran</b>	Permet d'ajouter au paperboard le texte saisi à partir du tableau.
	✓	<b>Horloge</b>	Affiche une horloge pouvant être utilisée avec les activités chronométrées et les concours.
	⊘	<b>Message de téléimprimante...</b>	Fait défiler un message de votre choix sur le tableau jusqu'à ce que vous l'arrêtez.
	✓	<b>Navigateur Web</b>	Lance le navigateur Web de votre ordinateur.
	⊘	<b>Vérifier l'orthographe du paperboard</b>	Permet de vérifier l'orthographe du paperboard.
	⊘	<b>Verrouillage du formateur...</b>	Restreint l'accès à l'activité en cours.
	⊘	<b>Éditer les boutons définis par l'utilisateur...</b>	Permet de définir vos propres boutons de raccourcis. Ils seront affichés dans la barre de raccourcis de la palette d'outils principale.


## Aide

Contenu du menu Aide :

Élément de menu	Edition Personal ?	Description
<b>Contenu</b>	✓	Ouvre ce fichier d'aide.
<b>Site Web de Promethean</b>	✓	Ouvre le site Web de Promethean ou le site Web Promethean Planet dans votre navigateur Internet.
<b>Promethean Planet.</b>		
<b>Rechercher les mises à jour...</b>	✓	Recherche si une mise à jour d'ActivInspire est disponible. Elle se termine en confirmant que vous disposez de la dernière version ou en ouvrant la boîte de dialogue Mise à jour ActivInspire. Suivez les instructions affichées pour télécharger et installer les mises à jour du logiciel.
<b>À propos de</b>	✓	Ouvre la boîte de dialogue À propos d'ActivInspire. Elle affiche la version du logiciel et le contrat de licence.

## Menus contextuels

Les menus contextuels sont spécifiques au contexte. Le menu d'édition d'objet n'est disponible par exemple que lorsque vous utilisez des objets.

Cliquez sur cette icône  ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur une page de paperboard ou un objet pour afficher le menu contextuel correspondant.


Pour une description détaillée des outils d'ActivInspire, reportez-vous à la rubrique [Référence > Outils](#).

Cette rubrique donne un aperçu des outils et des fonctions disponibles dans les menus contextuels d'ActivInspire :


- [Menu d'édition d'objet](#)
- [Menu de page](#)
- [Menu des dossiers du navigateur de ressources](#)
- [Menu des éléments du navigateur de ressources](#)














## Menu d'édition d'objet










Une fois un objet sélectionné, vous pouvez également afficher le menu d'édition d'objet à partir

de cette poignée de sélecteur .

Il donne accès aux fonctions suivantes :


Outil	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
<b>Navigateur de propriétés</b>			Ouvre le navigateur de propriétés.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Studio &gt; Navigateurs d'ActivInspire &gt; Navigateur de propriétés</a> <a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Primary &gt; Navigateurs d'ActivInspire &gt; Navigateur de propriétés</a>
<b>Navigateur d'action</b>			Ouvre le navigateur d'action.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Studio &gt; Navigateurs</a>

Outil	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
				<a href="#">d'ActivInspire &gt; Navigateur d'action</a> <a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Primary &gt; Navigateurs d'ActivInspire &gt; Navigateur d'action</a>
<b>Modifier les points de forme</b>			Active les points de forme d'un objet. Ainsi activés, ils peuvent être déplacés pour modifier la taille de l'objet.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ajout et manipulation de formes</a>
<b>Insérer un lien vers un fichier...</b>			Ouvre la boîte de dialogue Insérer un lien vers un fichier.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des objets &gt; Ajout et suppression de liens</a>
<b>Couper</b>			Coupe, copie, colle, duplique ou supprime l'objet sélectionné.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Copie, collage et duplication d'objets</a>
<b>Copier</b>				
<b>Coller</b>				
<b>Supprimer</b>				<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Suppression d'éléments</a>
<b>Transformer</b>			Affiche les outils de modification de la position, de la taille et de l'alignement de l'objet sélectionné.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des objets &gt; Transformation d'objets</a>
<b>Organiser</b>			Affiche les outils permettant de déplacer les objets sélectionnés à un autre emplacement de la superposition ou vers une autre couche.	<a href="#">Référence &gt; Menus et menus contextuels &gt; Barre de menu &gt; Éditer</a>

Outil	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
Activer / désactiver le verrouillage			Bouton de permutation. Verrouille ou déverrouille le ou les objets sélectionnés, afin de pouvoir ou non les déplacer ou les grouper avec d'autres objets.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Studio &gt; Navigateurs d'ActivInspire &gt; Navigateur d'objet</a> <a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Primary &gt; Navigateurs d'ActivInspire &gt; Navigateur d'objet</a>
Activer / désactiver le regroupement			Bouton de permutation. Ce bouton groupe les objets sélectionnés afin de vous permettre de les traiter comme un seul objet.	
Activer / désactiver le masquage			Bouton de permutation. Affiche ou masque les objets sélectionnés.	
Activer / désactiver le déplacement d'une copie			Bouton de permutation. Active ou désactive la fonction permettant de copier un objet en cliquant dessus et en déplaçant le curseur pour en extraire une copie.	

## Menu de page


Ce menu est disponible à partir du navigateur de page et en cliquant avec le bouton droit de la souris sur une page de paperboard.


Outil	Description	 En savoir plus...
<b>Insérer la page</b>		<a href="#">Référence &gt; Barre de menu &gt; Insérer</a> <a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Insertion de pages</a>
<b>Page vierge avant la page actuelle</b>	Insère une page blanche avant ou après la page actuelle.	
<b>Page vierge après la page actuelle</b>		
<b>Capture de bureau</b>	Réduit ActivInspire et ouvre la boîte de dialogue 'Insérer la page', dans laquelle la valeur de la caméra est définie sur 'Faire une capture'.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation de la caméra</a> <a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Caméra</a>
<b>Plus de modèles de page</b>	Ouvre un dossier 'Utilisateur sélectionné'. Agit de la même manière que l'icône <b>Autre dossier de ressources</b> dans le navigateur de ressources.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des ressources &gt; Ajout de ressources à un paperboard</a>
<b>Insérer une question</b>	Lance l'Assistant d'insertion de questions.	<a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants &gt; Questions préparées - Utilisation de l'Assistant de question</a>
<b>Exporter la page</b>	Ouvre la boîte de dialogue Exporter la page.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Importation et exportation de fichiers</a>
<b>Définir le fond</b>	Ouvre la boîte de dialogue Définir le fond. Sélectionnez l'une des options suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pot de peinture</b></li> <li>• <b>Image</b></li> <li>• <b>Capture de bureau</b></li> </ul>	

Outil	Description	 En savoir plus...
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Superposition de bureau</b></li> </ul>	
<b>Créateur de grille</b>	Ouvre le créateur de grille.	
<b>Masquer la grille</b>	Masque la grille.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des objets &gt; Création et édition de grilles</a>
<b>Accrocher à la grille</b>	Accroche à la grille les objets en mouvement.	
<b>Ajouter à la bibliothèque de ressources</b> <b>Ajouter la page</b> <b>Ajout de fond</b> <b>Ajouter une grille</b>	Ajoute l'élément sélectionné au dossier 'Mes ressources'.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des ressources</a>
<b>Couper</b>	Coupe, copie, colle, duplique ou supprime la page de paperboard en cours d'utilisation.	
<b>Copier</b>		
<b>Coller</b>		
<b>Dupliquer</b>		
<b>Supprimer</b>		
<b>Supprimer la question</b>	Supprime la question sur la page de paperboard actuelle.	

## Menu des dossiers du navigateur de ressources

Ce menu est disponible dans la section Dossiers du navigateur de ressources.

Outil	Description	 En savoir plus...
<b>Exporter vers le pack de ressources...</b>	Ouvre la boîte de dialogue Enregistrer le paperboard sous.	En savoir plus sur ActivInspire > Utilisation des ressources > Importation et exportation de packs de ressources
<b>Importer le pack de ressources ici...</b>	Disponible uniquement pour les dossiers de niveau supérieur dans 'Mes ressources' et 'Ressources partagées'.	
<b>Indexer ce dossier</b>	Disponible uniquement pour le dossier de niveau supérieur	


Outil	Description	 En savoir plus...
<b>pour la recherche</b>	dans les dossiers 'Mes ressources', 'Ressources partagées' et 'Utilisateur sélectionné'.	
<b>Renommer le dossier</b>	Disponible uniquement pour les dossiers de niveau inférieur dans les dossiers 'Mes ressources', 'Ressources partagées' et 'Utilisateur sélectionné'.  Ouvre une boîte de dialogue permettant de renommer, supprimer ou créer un dossier.	
<b>Supprimer le dossier</b>		
<b>Créer un dossier</b>		

## Menu des éléments du navigateur de ressources

Ce menu est disponible dans la section Ressources du navigateur de ressources.


















Outil	Description	 En savoir plus...
<b>Mode Affichage</b> <b>Afficher sous forme de liste</b> <b>Afficher sous forme de grille</b>	Affiche les ressources dans le dossier sous forme de liste ou de grille.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Studio &gt; Navigateurs d'ActivInspire &gt; Navigateur de ressources</a>  <a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Primary &gt; Navigateurs d'ActivInspire &gt; Navigateur de ressources</a>
<b>Taille de miniature</b> <b>Petit</b> <b>Grand</b>	Affiche les miniatures (petites ou grandes) des ressources.	
<b>Insérer dans le paperboard</b>	Insère dans la page du paperboard en cours d'utilisation les ressources sélectionnées.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Insertion de ressources</a>  <a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des ressources &gt; Ajout de ressources à un paperboard</a>
<b>Renommer le fichier de ressources</b>	Ouvre la boîte de dialogue Renommer le fichier de ressources. Permet de saisir un nouveau nom de fichier et d'enregistrer la ressource.	














<b>Outil</b>	<b>Description</b>	 En savoir plus...
<b>Supprimer de la bibliothèque</b>	Supprime la ressource sélectionnée de la bibliothèque.	

## Poignées de sélecteur et de redimensionnement

Les poignées suivantes sont disponibles par défaut lorsqu'un objet est sélectionné :

Poignée de sélecteur	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
Déplacer l'objet librement			Permet de déplacer librement l'objet sur la page ou vers la corbeille de paperboard, et ce également lorsque l'objet est verrouillé.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ajout et manipulation de formes</a>
Rotation d'objets			Permet de faire pivoter un objet.	
Menu d'édition d'objet			Ouvre le menu d'édition d'objet.	<a href="#">Référence &gt; Menus et menus contextuels &gt; Menus contextuels</a>
Curseur de transparence			Permet d'accroître ou de réduire la transparence d'un objet.	
Activer / désactiver le regroupement			Bouton de permutation. Ce bouton groupe les objets sélectionnés afin de vous permettre de les traiter comme un seul objet.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Studio &gt; Navigateurs d'ActivInspire &gt; Navigateur d'objet</a>  <a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Primary &gt; Navigateurs d'ActivInspire &gt; Navigateur d'objet</a>
Avancer			Fait avancer ou reculer d'une position l'objet d'une superposition.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des objets &gt; Utilisation de couches et superposition</a>
Reculer				
Dupliquer			Duplique l'objet sélectionné.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Copie, collage et</a>

Poignée de sélecteur	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
				<a href="#">duplication d'objets</a>
<b>Agrandir l'objet</b>			Augmente ou réduit la taille de l'objet par incréments conformément au facteur d'échelle défini dans le navigateur d'objet. Le facteur par défaut est 1.	
<b>Réduire l'objet</b>				
<b>Modifier les points de forme</b>			Active les points de forme d'un objet. Ainsi activés, ils peuvent être déplacés pour modifier la taille de l'objet.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ajout et manipulation de formes</a>
<b>Poignée de redimensionnement</b>				
<b>Dimensionner les objets</b>			Cliquez puis faites glisser pour étendre et déformer l'objet.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ajout et manipulation de formes</a>
<b>Dimensionner l'objet (conserver les proportions)</b>			Cliquez et déplacez pour étendre l'objet sans en modifier les proportions.	

Pour en savoir plus sur l'ajout ou la suppression de poignées de sélecteur, reportez-vous à la rubrique [Choix des outils](#).

## Palettes d'outils et barres d'outils

Cette section présente les outils et les fonctions disponibles dans les palettes et les barres d'outils ActivInspire.

- [Palette d'outils principale](#)
- [Barre de stylo \(ActivInspire Primary\)](#)
- [Barre de stylo double \(ActivInspire Primary\)](#)
- [Barre de remplissage \(ActivInspire Primary\)](#)
- [Barre de remplissage double \(ActivInspire Primary\)](#)
- [Outils de bureau](#)
- [Barre d'outils de mise en forme](#)
- [Roue magique de vote](#)
- [Palette d'outils double](#)



Pour une description détaillée de tous les outils et de toutes les fonctions d'ActivInspire, reportez-vous à la rubrique [Référence > Outils](#).












Pour un récapitulatif de tous les outils et de toutes les fonctions des menus et menus contextuels d'ActivInspire, reportez-vous à la rubrique [Référence > Menus et menus contextuels](#).





Vous pouvez personnaliser la palette d'outils principale et la barre d'outils Édition d'objet en fonction de vos besoins. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique [Choix des outils](#).


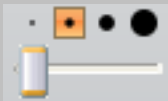
## Palette d'outils principale








La palette d'outils principale contient par défaut les outils et les éléments de menu suivants.

Outil/Élément de menu	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
<b>Menu principal</b>			Permet d'ouvrir le menu principal. Cet élément vous permet d'accéder aux mêmes menus que ceux de la barre de menu.	<a href="#">Référence &gt; Menus &gt; Fichier</a> , <a href="#">Édition</a> , <a href="#">Aperçu</a> , <a href="#">Insérer</a> , <a href="#">Outils</a> et <a href="#">Aide</a>
<b>Changer de profil</b>			Permet d'ouvrir une fenêtre contextuelle affichant les profils	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation optimale des profils</a>










Outil/Élément de menu	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
			disponibles, afin de basculer rapidement d'un profil à un autre.	
<b>Annotation de bureau</b>			L'image du bureau actif de votre ordinateur devient le fond de votre page de paperboard. Permet de rajouter des annotations sur le bureau et d'interagir avec d'autres applications.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Annotation de bureau</a>
<b>Outils de bureau</b>			Permet de réduire la fenêtre ActivInspire et de lancer les outils de bureau.	<a href="#">Outils de bureau</a>
<b>Page précédente</b>			Permet d'afficher la page précédente du paperboard.	
<b>Page suivante</b>			Permet d'afficher la page suivante du paperboard. Actionné à partir de la dernière page, cet élément ajoute une nouvelle page au paperboard.	
<b>Commencer/Arrêter le vote de paperboard</b>			Permet d'ouvrir la fenêtre récapitulative du vote. Cet outil est activé (vert)	<a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants &gt; Questions préparées - Utilisation de</a>










Outil/Élément de menu	Studio	Primariy	Description	 En savoir plus...
			uniquement si la page actuelle contient une question de vote préparée.	<a href="#">l'Assistant de question</a>
<b>Express Poll</b>			Permet de poser une question rapide à vos élèves et d'afficher les résultats du vote instantanément.	<a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants &gt; Questions rapides et ExpressPoll</a> <a href="#">Référence &gt; Outils &gt; ExpressPoll</a>
<b>Palette de couleurs</b>		voir <a href="#">Barre de stylo</a>	Dans ActivInspire Studio, cet élément permet de choisir la couleur du texte, du marqueur, des lignes et des formes, des objets de remplissage, etc.  Pour sélectionner une couleur ne se trouvant pas dans la palette, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la couleur à modifier. Vous pouvez également créer votre propre couleur.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Inscription de texte sur un paperboard</a>








Outil/Élément de menu	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
Indicateur d'épaisseur		voir <a href="#">Barre de stylo</a>	<p>Dans ActivInspire Studio, cet élément modifie la taille de la gomme, du marqueur et du stylo. Pour modifier la taille, assurez-vous que l'outil est sélectionné, puis procédez comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliquez sur l'un des paramètres circulaires de l'indicateur d'épaisseur : Pour la gomme et le marqueur, les valeurs disponibles sont 20 ou 50 pixels. Pour le stylo, les valeurs disponibles sont 2, 4, 6 ou 8 pixels.</li> <li>• Cliquez sur la réglette d'épaisseur et faites-la glisser pour définir une valeur entre 0 et 100 par incrément de 1. Définie sur 0, l'épaisseur aura une valeur fixe de 1 pixel,</li> </ul>	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Inscription de texte sur un paperboard</a>

Outil/Élément de menu	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
			<p>ce qui signifie qu'elle sera constante, et ce même en cas d'utilisation du zoom d'agrandissement de la page.</p> <p>Pour modifier la largeur du contour des annotations, des lignes et des formes, sélectionnez un objet et cliquez sur une épaisseur de stylo.</p>	
<b>Sélectionner</b>			Permet de sélectionner des objets et d'interagir avec eux sur la page de paperboard.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Sélectionner</a>
<b>Outils</b>			Permet d'ouvrir le menu Outils.	<a href="#">Référence &gt; Menus et menus contextuels &gt; Outils</a>
<b>Stylo</b>			<p>Permet d'écrire ou de dessiner sur le paperboard.</p> <p>Dans ActivInspire Primary, permet également d'ouvrir la <a href="#">barre de stylo</a> située en bas de la fenêtre ActivInspire.</p>	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Stylo</a> <a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Inscription de texte sur un paperboard</a>



Outil/Élément de menu	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
<b>Marqueur</b>		voir <a href="#">Barre de stylo</a>	Permet de mettre en valeur des zones du paperboard à l'aide d'une couleur translucide.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Marqueur</a> <a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Inscription de texte sur un paperboard</a>
<b>Gomme</b>		voir <a href="#">Barre de stylo</a>	Permet d'effacer définitivement du paperboard les annotations effectuées avec le stylo, le marqueur et l'encre magique.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Gomme</a> <a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Suppression d'éléments</a>
<b>Pot de peinture</b>			Permet de remplir avec une couleur une page ou un objet sélectionné.  Dans ActivInspire Primary, permet également d'ouvrir la <a href="#">barre de remplissage</a> située en bas de la fenêtre ActivInspire.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Pot de peinture</a> <a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ajout et manipulation de formes</a>
<b>Formes</b>			Permet d'ouvrir le menu Formes, dans lequel vous pouvez sélectionner une forme pour ensuite la dessiner.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Formes</a>
<b>Connecteur</b>			Permet de connecter les objets ou les formes à l'aide d'une ligne de connexion.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Connecteur</a>


Outil/Élément de menu	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
Insérer un média depuis un fichier			Permet d'ouvrir une boîte de dialogue vous permettant de rechercher, de sélectionner et d'insérer des graphiques, des vidéos ou d'autres fichiers dans la page de paperboard.	
Texte			Permet d'ajouter le texte que vous saisissez sur le clavier de l'ordinateur.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Texte</a> <a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ajout et mise en forme de texte</a>
Navigateur de ressources	Non applicable		Permet d'ouvrir le navigateur de ressources.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Primary &gt; Navigateur de ressources</a>
Navigateur de page	Non applicable		Permet d'ouvrir le navigateur de page.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Primary &gt; Navigateur de page</a>
Effacer			Permet de supprimer des éléments de la page active :	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Suppression d'éléments</a>
			<p><b>Annotations</b></p> Permet de supprimer tout élément dessiné à l'aide du stylo, du marqueur ou de l'encre magique.	
			<p><b>Objets</b></p> Permet de	





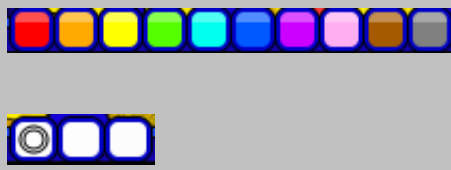
Outil/Élément de menu	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
			<p>supprimer toutes les images, toutes les formes et tous les textes.</p> <p><b>la grille.</b> Permet de supprimer les grilles.</p> <p><b>Fond</b> Permet de supprimer le fond.</p> <p><b>Page</b> Permet de supprimer tous les objets de la page active.</p>	
Rétablir la page			<p>Permet de rétablir l'état de la page tel qu'il était lors du dernier enregistrement.</p> <p>Permet de vider la page en cours d'utilisation pour les paperboards nouvellement créés n'ayant pas encore été enregistrés.</p>	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Suppression d'éléments</a>
Annuler			Ces éléments annulent ou rétablissent la dernière action effectuée, par exemple Remplir. Cliquez autant de fois que nécessaire pour annuler ou rétablir le nombre	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Annuler et Rétablir</a>
Rétablir				


Outil/Élément de menu	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
			d'actions voulu.	
<b>Modifier les boutons définis par l'utilisateur</b>			<p>Cette fonction est disponible lorsque la palette d'outils principale n'est ni réduite ni agrandie.</p> <p>Permet d'ouvrir l'onglet Boutons définis par l'utilisateur dans la boîte de dialogue Modifier les profils. Vous pouvez attribuer des propriétés à un bouton, par exemple pour ouvrir un fichier ou exécuter un programme. Vous pouvez également ajouter une info-bulle pour décrire la fonction du bouton.</p>	<p><a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation optimale des profils &gt; Création et activation/désactivation des profils &gt; Définition de vos propres boutons</a></p>

## Barre de stylo (ActivInspire Primary)

Certains outils de la palette d'outils principale d'ActivInspire Studio ont été placés, dans ActivInspire Primary, dans la barre de stylo, afin d'en faciliter l'accès aux jeunes utilisateurs.

Cliquez sur le Stylo  pour ouvrir la barre de stylo. Elle contient les outils suivants :

Outil		Description	
Marqueurs		Trois marqueurs d'épaisseur différente.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Primary &gt; Barre de stylo</a>
Stylos		Six stylos d'épaisseur différente.	
Gommages		Trois gommages d'épaisseur différente.	
Couleur		<p>Le long du bord inférieur de la barre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Palette de couleurs permettant de sélectionner la couleur du stylo et du marqueur.</li> <li>• Des</li> </ul>	

Outil	Description	
	emplacements de couleur vides permettant de créer ou de sélectionner votre couleur personnalisée par un clic droit.	

## Barre de remplissage (ActivInspire Primary)

Cliquez sur l'outil Pot de peinture pour ouvrir la barre de remplissage. Elle contient :

- Une palette de couleurs permettant de sélectionner la couleur de l'outil Pot de peinture.
- Des emplacements de couleur vides permettant de créer ou de sélectionner votre couleur personnalisée par un clic droit.

## Barre de remplissage double (ActivInspire Primary)

La barre de remplissage double est identique à la barre de remplissage. Seule la couleur de la barre change.



## Barre de stylo double (ActivInspire Primary)

La barre de stylo double contient les mêmes outils que la barre de stylo, à l'exception des gommes.














## Outils de bureau

Les outils de bureau sont disponibles sous forme de "roue magique" lorsque vous réduisez la fenêtre ActivInspire. Il s'agit des opérations pouvant être effectuées sur le Bureau. Les outils de bureau se ferment automatiquement lorsque vous restaurez la fenêtre ActivInspire.

Pour déplacer les outils de bureau, cliquez au centre de la roue magique et faites glisser les outils vers l'emplacement désiré.

Outil	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
<b>Restauration d'ActivInspire</b>			Permet d'agrandir la fenêtre ActivInspire et de fermer les outils de bureau.	
<b>ExpressPoll</b>			Permet de poser une question rapide à vos élèves et d'afficher les résultats du vote instantanément.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; ExpressPoll</a>
<b>Promethean Planet.</b>			Permet d'ouvrir le site Web Promethean Planet dans votre navigateur Web.	
<b>Clavier à l'écran</b>			Permet d'ajouter au paperboard le texte saisi à partir du tableau.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Clavier à l'écran</a> <a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation du clavier à l'écran</a>
<b>Caméra</b>			Permet d'effectuer une capture d'écran (pour copier une photo d'un site Web ou d'un paperboard par exemple).	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Caméra</a> <a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation de la caméra</a>
<b>Message de téléimprimante</b>			Permet de créer des messages qui défilent en continu à l'écran.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Message de téléimprimante</a> <a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au</a>

Outil	Studio	Primary	Description	 En savoir plus...
				<a href="#">tableau &gt; Utilisation de messages de téléimprimante</a>
<b>Horloge</b>			Permet de sélectionner une horloge analogique ou numérique. Vous pouvez définir l'affichage et choisir le compte à rebours ou la minuterie comme vous le souhaitez.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Horloge</a> <a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation de l'horloge</a>
<b>Enregistreur d'écran</b>			Permet d'enregistrer dans un fichier les actions effectuées sur un paperboard, un paperboard de bureau, le Bureau ou toute autre application, puis de les lire sous forme d'animation.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Enregistreur d'écran</a>
<b>Enregistreur de sons</b>			Permet d'enregistrer des données sonores si vous disposez du matériel adéquat.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Enregistreur de son</a>
<b>Calculatrice</b>			Permet d'effectuer des calculs mathématiques à partir du tableau.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Calculatrice</a> <a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Outils mathématiques pour toutes les occasions &gt; Utilisation de la calculatrice</a>
<b>Jet de dés</b>			Permet de jeter jusqu'à cinq dés.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Jet de dés</a> <a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Outils mathématiques pour toutes les occasions &gt; Utilisation du jet de dés</a>

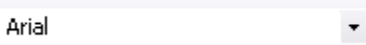








































## Barre d'outils de mise en forme



La barre d'outils de mise en forme s'ouvre par défaut à chaque utilisation de l'outil Texte. Vous pouvez également ouvrir la barre d'outils de mise en forme à partir du navigateur de notes.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Premiers pas avec ActivInspire > Ajout et mise en forme de texte](#).









Cette barre d'outils donne accès aux fonctions suivantes :

Fonction	Studio	Primary	Description
Polices			Permet de sélectionner une police dans le menu déroulant.
Taille de police			Permet de sélectionner une taille de police dans le menu déroulant.
Augmenter la taille de police			Permet d'augmenter ou de réduire la taille de la police de deux points à la fois.
Réduire la taille de police			
Gras			Permet d'appliquer le style gras ou italique à du texte.
Italique			
Souligné			
Exposant			Permet d'ajouter du texte en exposant ou en indice ou de modifier le texte sélectionné en exposant ou en indice.
Indice			

Fonction	Studio	Primary	Description
Couleur de texte			Permet de sélectionner la couleur du texte et du fond à partir de la palette de couleurs, ou d'appliquer une couleur personnalisée .
Couleur de fond			
Aligner à gauche			Permet d'aligner le texte à gauche, au centre ou à droite.
Centrer			
Aligner à droite			
Augmenter l'interligne			Permet d'augmenter ou de réduire l'espace entre les lignes de texte sélectionnées.
Réduire l'interligne			
Augmenter le retrait			Permet d'augmenter ou de réduire l'indentation du texte sélectionné.
Réduire le retrait			
Puces			Permet de transformer le texte en liste à puces.
Clavier à l'écran			Permet d'afficher le clavier à l'écran, qui permet de saisir du texte sur le tableau.
Tout sélectionner			Permet de sélectionner la totalité du

Fonction	Studio	Primary	Description
			texte contenu dans l'objet de texte actuellement sélectionné.
Symboles de texte			Permet de sélectionner des symboles à partir d'une liste déroulante.

## Roue magique de vote







Outil	Studio	Primary	Description
Cliquer pour répertorier les échelles de Likert			Permet d'afficher les options de réponse de l'échelle de Likert dans la fenêtre récapitulative du vote et de les envoyer aux unités ActivExpression.
Question numérique			Permet d'afficher les options de réponse numérique dans la fenêtre récapitulative du vote et de les envoyer aux unités ActivExpression.
Question textuelle			Permet d'afficher les options de réponse textuelle dans la fenêtre récapitulative du vote et de les envoyer aux unités ActivExpression.
Choix multiples			Permet d'afficher les options de réponse à choix multiples dans la fenêtre récapitulative du vote et de les envoyer aux unités ActivExpression.
Trier par ordre			Permet d'afficher les options de réponse par tri dans la fenêtre récapitulative du vote et de les envoyer aux unités ActivExpression.
Oui/Non - Vrai/Faux			Permet d'afficher les options de réponse Oui/Non ou Vrai/Faux dans la fenêtre récapitulative du vote et de les envoyer aux unités ActivExpression.
Actions			









Outil	Studio	Primary	Description
<b>Enregistrement d'unité</b>			Permet d'ouvrir la boîte de dialogue Enregistrement d'unité pour enregistrer les unités ActiVote ou ActivExpression.
<b>Affecter des élèves aux unités</b>			Permet d'ouvrir la boîte de dialogue Affecter des élèves aux unités pour importer des noms d'élèves à partir d'une base de données.
<b>Fermer</b>			Permet de fermer la roue magique de vote.
<b>Unités ActivExpression cibles</b>			Permet de définir le type d'unité acceptée comme source de vote dans la session de vote actuelle.
<b>Unités ActiVote cibles</b>			

## Palette d'outils double

La palette d'outils double s'affiche par défaut en bas à gauche de la fenêtre ActivInspire. Elle peut être ancrée ou glissée et déplacée. Vous ne pouvez pas ajouter ou supprimer d'outils à partir de cette palette d'outils.

Elle contient les outils suivants :


Outil/Élément de menu	Studio	Primary	Description
<b>Palette de couleurs</b>		voir <a href="#">Barre de stylo</a>	<p>Cliquez sur une couleur afin de la sélectionner pour les outils Stylo, Marqueur ou Forme.</p> <p>Cliquez avec le bouton droit de la souris pour accéder à la palette de couleurs étendue ou pour créer votre propre couleur.</p>
<b>Indicateurs d'épaisseur</b>		voir <a href="#">Barre de stylo</a>	Utilisez les épaisseurs prédéfinies ou la règle pour déterminer l'épaisseur du stylo.
<b>Sélectionner</b>			Permet de sélectionner des objets et d'interagir avec eux sur la page de paperboard.
<b>Pot de peinture</b>			<p>Permet de remplir avec une couleur une page ou un objet sélectionné.</p> <p>Dans ActivInspire Primary, ouvre également la <a href="#">barre de remplissage double</a> située en bas de la fenêtre</p>

Outil/Élément de menu	Studio	Primary	Description
			ActivInspire.
<b>Stylo</b>			Permet d'écrire ou de dessiner sur le paperboard. Dans ActivInspire Primary, permet également d'ouvrir la <a href="#">barre de stylo double</a> située en bas de la fenêtre ActivInspire.
<b>Marqueur</b>		voir <a href="#">Barre de stylo</a>	Permet de mettre en valeur des zones du paperboard à l'aide d'une couleur translucide. Dans ActivInspire Primary, permet également d'ouvrir la barre de remplissage double située en bas de la fenêtre ActivInspire.
<b>Formes</b>			Permet d'ouvrir le menu Formes, dans lequel vous pouvez sélectionner une forme pour ensuite la dessiner.
<b>Connecteur</b>			Permet de connecter les objets ou les formes à l'aide d'une ligne de connexion.
<b>Reconnaissance d'écriture</b>			Permet de convertir les annotations en texte.
<b>Reconnaissance de forme</b>			Permet de convertir en formes les dessins à main levée.

## 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

<b>Quoi ?</b>	Effectuer des calculs mathématiques au tableau.
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils &gt; Outils mathématiques &gt; Calculatrice</li> <li>• Outils de bureau</li> </ul>
<b>Comment ?</b>	Cliquez ou tapez sur les touches de la calculatrice pour effectuer des calculs.
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	<p>Choix de la calculatrice :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Calculatrice fournie avec ActivInspire (par défaut)</li> <li>• Calculatrice du système d'exploitation</li> <li>• Autre calculatrice installée sur votre ordinateur</li> </ul>
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	Modifier les profils > Configuration > Outils
 <b>En savoir plus...</b>	<p><a href="#">Utilisation de la calculatrice</a></p> <p><a href="#">Choix des paramètres de l'application</a></p> <p><a href="#">Référence &gt; Configuration &gt; Outils</a></p> <p><a href="#">Utilisation des actions</a></p> <p><a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a></p>







## Caméra

<b>Quoi ?</b>	Capture d'écran : il peut s'agir d'une image sur un site Web ou un paperboard, par exemple.	
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils &gt; Caméra</li> <li>• Outils de bureau</li> </ul>	
<b>Raccourci ?</b>	Capture d'écran partielle (voir la description ci-dessous) : <b>Ctrl+Maj+K</b> (Windows™ et Linux™) <b>Cmd+Maj+K</b> (Mac®)	
<b>Comment ?</b>	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'.	
	<b>Capture d'écran partielle</b>	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'.
	<b>Capture d'écran point à point</b>	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.
	<b>Capture à main levée</b>	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.
	<b>Capture de fenêtre</b>	Permet d'effectuer une capture des boîtes de dialogue ou de la fenêtre ActivInspire.
	<b>Capture plein écran</b>	Permet d'effectuer une capture de l'intégralité de l'écran.
	Choisissez la destination :	
	<b>Page actuelle</b>	
	<b>Nouvelle</b>	Nouvelle page insérée après la page actuelle.







	page	
	Presse-papiers	
	Mes ressources ;	Mes ressources ou Ressources partagées.
	Ressources partagées ;	
	<a href="#">Utilisation de la caméra</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Actions &gt; Actions de commande</a>	


## Horloge

<b>Quoi ?</b>	Horloge de la classe, activités chronométrées et concours.	
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils &gt; Plus d'outils &gt; Horloge</li> <li>• Outils de bureau</li> </ul>	
<b>Raccourci ?</b>	Spot circulaire (voir la description ci-dessous) : <b>Ctrl+Maj+U</b> (Windows™ et Linux™) <b>Cmd+Maj+U</b> (Mac®)	
<b>Comment ?</b>	Définissez l'affichage, choisissez le compte à rebours ou la minuterie :	
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>		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 : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervalle de compte à rebours/minuterie</li> <li>• Répétition de compte à rebours/minuterie</li> <li>• Réinitialiser</li> <li>• Émettre un son lorsque le délai est expiré</li> <li>• Effectuer une action lorsque le délai est expiré</li> </ul>
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boîte de dialogue Horloge</li> <li>• Modifier les profils &gt; Configuration &gt; Outil Horloge</li> </ul>	
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Utilisation de l'horloge</a> <a href="#">Configuration &gt; Outils</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Actions &gt; Actions de commande</a>	

## Compas

<p><b>Quoi ?</b></p>	<p>Trace des cercles et des arcs de toute taille, couleur ou épaisseur de ligne avec le <b>stylo</b>  , le <b>marqueur</b>  , ou la <b>gomme</b>  .</p>
<p><b>Où ?</b></p>	<p>Outils &gt; Outils mathématiques &gt; Compas</p>
<p><b>Comment ?</b></p>	<p>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.</p>
<p> En savoir plus...</p>	<p><a href="#">Utilisation du compas</a>  <a href="#">Utilisation des actions</a>  <a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a></p>


## Connecteur

<b>Quoi ?</b>	Trace des connexions 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.
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils &gt; Connecteur</li> <li>• Palette d'outils principale</li> <li>• Palette d'outils double</li> </ul>
<b>Raccourci ?</b>	<p><b>Ctrl+Maj+C</b> (Windows™ et Linux™)</p> <p><b>Cmd+Maj+C</b> (Mac®)</p>
<b>Comment ?</b>	Cliquez et faites glisser le curseur pour créer des liens entre les objets.
 <b>En savoir plus...</b>	<p><a href="#">Utilisation du mode Utilisateur double</a></p> <p><a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a></p>


## Annotation de bureau

<p><b>Quoi ?</b></p>	<p>Inscription d'annotations sur le bureau actif de votre ordinateur à l'aide du stylo  ou du marqueur .</p> <p>Interaction avec d'autres applications sur votre bureau avec l'outil de sélection .</p>
<p><b>Où ?</b></p>	<p>Outils &gt; Annotation de bureau</p>
<p><b>Raccourci ?</b></p>	<p><b>Ctrl+Maj+A</b> (Windows™ et Linux™)  <b>Cmd+Maj+A</b> (Mac®)</p>
<p><b>Comment ?</b></p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p> Si vous enregistrez le paperboard, le fichier ne contiendra pas l'image de votre bureau.</p>
<p> En savoir plus...</p>	<p><a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Annotation du bureau</a>  <a href="#">Utilisation des actions</a>  <a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a></p>


## Utilisateur double

<b>Quoi ?</b>	Mode de coopération avec deux ActivPen sur votre ActivBoard version 3 ou sur un ActivBoard version 2 mis à niveau.
<b>Où ?</b>	Outils > Utilisateur double
<b>Comment ?</b>	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.
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Utilisation du mode Utilisateur double</a>

## Jet des dés


<b>Quoi ?</b>	Faites rouler jusqu'à cinq dés.	
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils &gt; Outils mathématiques &gt; Jet des dés</li> <li>• Outils de bureau</li> </ul>	
<b>Comment ?</b>	Sélectionnez le nombre des dés, la vitesse de jet des dés et indiquez si le résultat doit être affiché dans le paperboard.	
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	<b>Nombre de dés</b>	1 - 5
	<b>Vitesse</b>	3 à 11 secondes
	<b>Jet</b>	Cliquez pour jeter les dés.
	<b>Restituer dans le paperboard</b>	Cliquez pour afficher le résultat dans le paperboard.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boîte de dialogue 'Jet des dés'</li> <li>• Modifier les profils &gt; Configuration &gt; Outils</li> </ul>	
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Utilisation du jet de dés</a> <a href="#">Configuration &gt; Outils</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Actions &gt; Actions de commande</a>	

## Gomme


<b>Quoi ?</b>	Effacez définitivement ou scindez les annotations effectuées à l'aide du stylo, du marqueur ou de l'encre magique.	
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils &gt; Gomme</li> <li>• Palette d'outils principale</li> <li>• Palette d'outils double</li> </ul>	
<b>Raccourci ?</b>	<b>Ctrl+E</b> (Windows™ et Linux™) <b>Cmd+E</b> (Mac®)	
<b>Comment ?</b>	Sélectionnez la largeur de l'outil, puis effacez doucement l'annotation.	
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	<b>Largeur</b>	Augmentez ou réduisez la largeur de la gomme à l'aide du curseur.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	Palette d'outils principale	
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Suppression d'éléments</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Actions &gt; Actions de commande</a>	




## ExpressPoll

<b>Quoi ?</b>	Posez une question rapide à vos élèves et affichez les résultats de vote instantanément.	
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils &gt; ExpressPoll</li> <li>• Palette d'outils principale</li> <li>• Outils de bureau</li> </ul>	
<b>Raccourci ?</b>	F3 (Windows™ & Linux™)	
<b>Comment ?</b>	Sélectionnez un style et des options pour la question depuis la roue magique de vote.	
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	<b>Délai de réponse</b>	Spécifie le temps accordé pour répondre à une question.
	<b>Appliquer un délai aux questions préparées</b>	Bouton de permutation.
	<b>Ajouter une question au paperboard ouvert</b>	Bouton de permutation.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	Configuration > Système de réponse pour les apprenants	
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants</a> <a href="#">Configuration &gt; Système de réponse pour les apprenants</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Actions &gt; Actions de vote</a>	


## Pot de peinture

<p><b>Quoi ?</b></p>	<p>Remplissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Remplissage de formes avec une couleur unique ou un dégradé de couleurs (pouvant être défini dans le navigateur de propriétés)</li> <li>• Remplissage des intersections de formes avec différentes couleurs</li> <li>• Pages</li> </ul> <p>Modification de la couleur des contours des objets.</p>
<p><b>Où ?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palette d'outils principale</li> <li>• Outils &gt; Pot de peinture</li> <li>• Palette d'outils double</li> </ul>
<p><b>Raccourci ?</b></p>	<p><b>CTRL+F</b> (Windows™ et Linux™)  <b>Cmd+F</b> (Mac®)</p>
<p><b>Comment ?</b></p>	<p>Sélectionnez l'outil Pot de peinture. Changez la couleur si besoin est, puis cliquez sur l'objet, la page ou le contour.</p>
<p><b>Où puis-je le personnaliser ?</b></p>	<p>Dans les propriétés de remplissage du navigateur de propriétés</p>
<p> <b>En savoir plus...</b></p>	<p><a href="#">Ajout et manipulation de formes &gt; Remplissage d'une forme</a>  <a href="#">Utilisation des actions</a>  <a href="#">Référence &gt; Propriétés &gt; Propriétés de remplissage</a>  <a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a></p>


## Corbeille du paperboard

<b>Quoi ?</b>	Faites glisser des éléments (par exemple des objets et des outils mathématiques) vers la corbeille du paperboard lorsque vous avez fini de les utiliser.
<b>Où ?</b>	Accédez au menu Aperçu pour afficher ou masquer la corbeille de paperboard.
<b>Comment ?</b>	Faites glisser des éléments vers la corbeille et déposez-les pour les supprimer lorsque la flèche rouge apparaît.
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Suppression d'éléments</a>

## Vérificateur orthographique du paperboard

<b>Quoi ?</b>	Vérification de l'orthographe.
<b>Où ?</b>	Outils > Plus d'outils
<b>Comment ?</b>	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 <b>Terminé</b> .
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boîte de dialogue Vérificateur orthographique</li> <li>• Fichier &gt; Configuration &gt; Vérificateur orthographique</li> </ul>
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	Vous pouvez sélectionner les types de mots à ignorer, la langue à appliquer et l'activation ou non de la mise en surbrillance des mots mal orthographiés.
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ajout et mise en forme de texte &gt; Vérification orthographique</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a>

## Créateur de grille

<b>Quoi ?</b>	Conception de vos propres grilles ou adaptation de celles contenues dans la bibliothèque de ressources.
<b>Où ?</b>	Menu contextuel du navigateur de page
<b>Raccourci ?</b>	<b>Ctrl+Maj+G</b> (Windows™ et Linux™) <b>Cmd+Maj+G</b> (Mac®)
<b>Comment ?</b>	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.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	Boîte de dialogue Créateur de grille
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des objets &gt; Création et édition de grilles</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a>

## Reconnaissance d'écriture

<b>Quoi ?</b>	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®.	
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils &gt; Reconnaissance d'écriture</li> <li>• Palette d'outils double</li> </ul>	
<b>Raccourci ?</b>	<b>Ctrl+Maj+H</b> (Windows™ et Linux™) <b>Cmd+Maj+H</b> (Mac®)	
<b>Comment ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Utilisez la fonction a posteriori :  À l'aide de l'outil Sélecteur, sélectionnez les annotations à convertir en texte à l'écran, puis sélectionnez <b>Convertir en texte</b> dans le menu d'édition d'objet.</li> </ul>	
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	Dans la palette d'outils principale :	
	<b>Épaisseur du stylo</b>	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.
	<b>Couleur</b>	Valeur par défaut = Noir  Modifiez la couleur en en sélectionnant une autre dans la palette de couleurs.
	Dans la section Saisie utilisateur de Configuration :	
	<b>Délai de reconnaissance</b>	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.
<b>Langue de</b>	Valeur par défaut = langue utilisée par votre système	


	<b>reconnaissance d'écriture</b>	<p>d'exploitation.</p> <p>Langue dans laquelle vous écrivez au tableau. Sélectionnez l'une des langues suivantes :</p> <p>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).</p>
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palette d'outils principale</li> <li>• Configuration &gt; Saisie utilisateur</li> </ul>	
 <p><b>En savoir plus...</b></p>	<p><a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation de la reconnaissance d'écriture</a></p> <p><a href="#">Utilisation des actions</a></p> <p><a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a></p>	

## Marqueur


<b>Quoi ?</b>	Mise en valeur de zones du paperboard à l'aide d'une couleur translucide.
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils &gt; Marqueur</li> <li>• Palette d'outils principale (ActivInspire Studio)</li> <li>• Barre de stylo (ActivInspire Primary)</li> <li>• Palette d'outils double</li> <li>• Barre de stylo double (ActivInspire Primary)</li> </ul>
<b>Raccourci ?</b>	<b>Ctrl+H</b> (Windows™ et Linux™) <b>Cmd+H</b> (Mac®)
<b>Comment ?</b>	Faites glisser le curseur pour sélectionner la zone à mettre en surbrillance.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	Sélectionnez la couleur et l'épaisseur dans la palette d'outils principale (ActivInspire Studio) ou dans la barre Stylo (ActivInspire Primary).
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Inscription de texte sur un paperboard</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a>




## Encre magique

<b>Quoi ?</b>	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.
<b>Où ?</b>	Outils > Encre magique
<b>Raccourci ?</b>	<b>CTRL+Maj+M</b> (Windows™ et Linux™) <b>Commande+Maj+M</b> (Mac®)
<b>Comment ?</b>	L'encre magique agit comme un stylo permettant de tracer une annotation transparente sur la couche supérieure, révélant les objets de la couche inférieure.
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation de l'encre magique</a> <a href="#">Ajout d'éléments interactifs aux paperboards &gt; Utilisation des actions</a>


## Page précédente et Page suivante

<p><b>Quoi ?</b></p>	<p>Affichage de la page précédente ou de la page suivante d'un paperboard.</p>
<p><b>Où ?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aperçu &gt; Page suivante</li> <li>• Aperçu &gt; Page précédente</li> <li>• Palette d'outils principale</li> </ul>
<p><b>Comment ?</b></p>	<p>Cliquez sur cette icône pour avancer ou reculer d'une page à la fois dans le paperboard.</p> <p>L'actionnement de <b>Page suivante</b> à partir de la dernière page d'un paperboard provoque l'insertion d'une page vierge.</p>
<p> En savoir plus...</p>	<p><a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Studio &gt; Affichage d'un paperboard</a></p> <p><a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Primary &gt; Affichage d'un paperboard</a></p> <p><a href="#">Utilisation des actions</a></p> <p><a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a></p>


## Clavier à l'écran

<b>Quoi ?</b>	Ajout au paperboard de texte saisi à partir du tableau.
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils &gt; Plus d'outils &gt; Clavier à l'écran</li> <li>• Outils de bureau</li> </ul>
<b>Raccourci ?</b>	<b>Ctrl+K</b> (Windows™ et Linux™) <b>Cmd+K</b> (Mac®)
<b>Comment ?</b>	Tapez sur les touches à l'écran pour saisir un texte.
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	Modifiez la mise en forme ainsi que la couleur et la police du texte en utilisant la barre d'outils Format.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	Le clavier peut être affiché en mode standard ou avancé. Il est également possible d'en choisir le nombre de touches.
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation du clavier à l'écran</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a>


## Zoom de page

<b>Quoi ?</b>	Agrandissement et réduction de la page active.
<b>Où ?</b>	Aperçu > Zoom de page
<b>Raccourci ?</b>	<b>CTRL+Maj+Z</b> (Windows™ et Linux™)
<b>Comment ?</b>	<p>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.</p> <p>Activez le zoom de page si ce n'est déjà fait, puis cliquez et déplacez pour effectuer un panoramique sur la page.</p>
 <b>En savoir plus...</b>	<p><a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Studio &gt; Affichage d'un paperboard</a></p> <p><a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Primary &gt; Affichage d'un paperboard</a></p> <p><a href="#">Utilisation des actions</a></p> <p><a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a></p>


## Stylo

<b>Quoi ?</b>	Traçage et inscription d'annotations sur le tableau.
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils &gt; Stylo</li> <li>• Palette d'outils principale</li> <li>• Palette d'outils double</li> </ul>
<b>Raccourci ?</b>	<b>CTRL+Shift+P</b> (Windows™ & Linux™) <b>Cmd+Shift+P</b> (Mac®)
<b>Comment ?</b>	Dessinez ou écrivez lentement et de façon continue pour éviter de multiplier les annotations courtes.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	Sélectionnez la couleur et l'épaisseur dans la palette d'outils principale (ActivInspire Studio) ou dans la barre Stylo (ActivInspire Primary).
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Inscription de texte sur un paperboard</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a>


## Rapporteur

<b>Quoi ?</b>	Traçage d'arcs, de segments et de cercles et mesure d'angles.	
<b>Où ?</b>	Outils > Outils mathématiques > Rapporteur	
<b>Comment ?</b>	<p>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.</p> <p>Fermez le rapporteur à partir du menu contextuel ou faites-le glisser vers la corbeille de paperboard.</p>	
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	<b>Rapporteur complet</b>	Affiche un rapporteur circulaire (360 degrés).
	<b>Demi-rapporteur</b>	Affiche un rapporteur de 180 degrés.
	<b>Arc</b>	Permet de tracer un arc ouvert.
	<b>Arc fermé</b>	Permet de tracer un arc fermé.
	<b>Arc plein</b>	Permet de tracer un arc plein.
	<b>Afficher l'angle</b>	Affiche l'angle de l'inclinaison.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	Dans le menu contextuel du rapporteur.	
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Utilisation du rapporteur</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a>	

## Rideau

<b>Quoi ?</b>	Affichage de certaines parties de la page de paperboard.
<b>Où ?</b>	Outils > Rideau
<b>Raccourci ?</b>	<b>Ctrl+R</b> (Windows™ et Linux™) <b>Cmd+R</b> (Mac®)
<b>Comment ?</b>	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.
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	La couleur du rideau. La vitesse d'animation (de 1 à 20 secondes) : pour l'utilisation avec ActivRemote.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	Modifier les profils > Effets > outil Rideau
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation du rideau</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a>



## Règle


<b>Quoi ?</b>	Traçage et mesure de lignes sur le tableau.
<b>Où ?</b>	Outils > Outils mathématiques > Règle
<b>Comment ?</b>	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.
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	La longueur de la règle.  Sélectionnez les unités de mesure pour les bords supérieur et inférieur.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	Dans le menu contextuel de la règle.
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Utilisation d'une règle</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a>




## Enregistreur d'écran

<b>Quoi ?</b>	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.	
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils &gt; Plus d'outils &gt; Enregistreur d'écran</li> <li>• Outils de bureau</li> </ul>	
<b>Comment ?</b>	Cliquez sur le bouton rouge <b>Enregistrer</b> 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 <b>Arrêter</b> pour terminer l'enregistrement.	
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	Dans le menu Enregistreur d'écran :	
	<b>La compression vidéo.</b>	Pour économiser de l'espace disque, choisissez l'un des compresseurs vidéo pris en charge de votre ordinateur.
	<b>Le format audio.</b>	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 :	
	<b>Taux de capture d'images</b>	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.
	<b>Enregistrer l'audio</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut. Enregistre du son et des vidéos, pour autant que vous disposiez de l'équipement audio approprié. <input type="checkbox"/> Enregistre uniquement de la vidéo.
	<b>Capture rapide</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 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.


		<input type="checkbox"/> Valeur par défaut.
	<b>Capturer avec le pointeur de la souris</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut. Enregistre les mouvements de curseur dans un fichier vidéo. <input type="checkbox"/> N'enregistre pas les mouvements du curseur.
	<b>Capturer les fenêtres en couches</b>	<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.
	<b>Désactiver l'accélération matérielle pendant l'enregistrement</b>	<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.
	<b>Masquer la boîte à outils de l'enregistreur d'écran pendant l'enregistrement</b>	<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"><li>• Menu Enregistreur d'écran</li><li>• Modifier les profils &gt; Configuration &gt; Enregistrements</li></ul>	
 En savoir plus...	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des objets &gt; Ajout de multimédia</a>	

## Sélecteur


<b>Quoi ?</b>	Sélection et manipulation d'un ou plusieurs éléments sur un paperboard.
<b>Où ?</b>	Outils > Sélectionner Palette d'outils principale
<b>Raccourci ?</b>	<b>Esc</b> (Windows™, Linux™ & Mac®)
<b>Comment ?</b>	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.
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ajout et manipulation de formes &gt; Sélection d'une forme</a> <a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a>

## Forme


<b>Quoi ?</b>	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.	
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palette d'outils principale</li> <li>• Menu principal &gt; Insérer &gt; Formes</li> </ul>	
<b>Raccourci ?</b>	<b>CTRL+Maj+S</b> (Windows™ et Linux™)	
<b>Comment ?</b>	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.	
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	<b>Contour</b>	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.
	<b>Pot de peinture</b>	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.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palette d'outils principale</li> <li>• Navigateur de propriétés &gt; section Remplissage</li> </ul>	
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ajout et manipulation de formes</a> <a href="#">Modification des propriétés d'un objet</a> <a href="#">Référence &gt; Propriétés &gt; Propriétés des contours</a> <a href="#">Référence &gt; Propriétés &gt; Propriétés de remplissage</a>	

## Reconnaissance de forme

<b>Quoi ?</b>	Création de dessins au tableau et conversion en formes par ActivInspire.	
<b>Où ?</b>	Outils > Reconnaissance de forme Palette d'outils double	
<b>Comment ?</b>	Dessinez lentement et clairement. Quoiqu'elle s'applique à toute forme, cette fonctionnalité est utilisée en particulier avec les triangles, carrés et cercles.	
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	Dans la palette d'outils principale :	
	<b>Épaisseur du stylo</b>	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.
	<b>Couleur</b>	Valeur par défaut = Noir Modifiez la couleur en en sélectionnant une autre dans la palette de couleurs.
	Dans la section 'Saisie utilisateur' de Configuration :	
	<b>Délai de reconnaissance</b>	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.
	<b>Remplir les formes reconnues</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut. Le remplissage des formes reconnues utilise automatiquement soit la couleur du contour (voir ci-dessous <b>Mode Pot de peinture</b> ), soit une autre couleur. <input type="checkbox"/> Les formes reconnues sont dessinées dans la couleur du contour mais ne sont pas remplies.
	<b>Mode Pot de peinture</b>	Activé uniquement si <b>Remplir les formes reconnues</b> est sélectionné.
	<b>Autre couleur</b>	Valeur par défaut. Remplit une forme en utilisant une couleur autre que celle du contour.



	<b>Identique au contour</b>	Remplit une forme en utilisant la couleur du contour.
	<b>Autre couleur</b>	<input type="checkbox"/> Cliquez pour sélectionner une couleur de remplissage dans la palette de couleurs.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palette d'outils principale</li> <li>• Configuration &gt; Saisie utilisateur</li> </ul>	
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation de la reconnaissance de forme</a> <a href="#">Utilisation des actions</a> <a href="#">Référence &gt; Actions &gt; Actions de commande</a>	

## Accrocher à la grille

<b>Quoi ?</b>	Activée, cette fonctionnalité provoque l'alignement automatique des objets déplacés sur la page à la section de grille la plus proche.
<b>Où ?</b>	Page de paperboard > Menu contextuel > Accrocher à la grille
<b>Comment ?</b>	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.
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des objets &gt; Création et édition de grilles</a> <a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Créateur de grille</a>




## Enregistreur de son


<b>Quoi ?</b>	Permet d'enregistrer des données audio (texte parlé et/ou musique) dans un fichier en utilisant les fonctionnalités de capture audio de votre ordinateur.	
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menu principal &gt; Outils &gt; Plus d'outils &gt; Enregistreur de son</li> <li>• Outils de bureau</li> </ul>	
<b>Raccourci ?</b>	<b>CTRL+Maj+R</b> (Windows™ et Linux™) <b>Commande+Maj+R</b> (Mac®)	
<b>Comment ?</b>	<p>Cliquez sur l'icône rouge <b>Enregistrer</b> de la palette d'outils Enregistreur de son pour lancer la capture audio. Vous pouvez ensuite utiliser les icônes <b>Pause</b> et <b>Stop</b> 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>	
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	<b>Ajouter au paperboard</b>	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.
	<b>Enregistrer sur le disque dur</b>	Lorsque vous cliquez sur l'icône <b>Enregistrer</b> , ActivInspire vous invite à spécifier un nom de fichier et un emplacement pour le fichier audio avant le début de l'enregistrement.
	<b>Les deux</b>	Les deux options ci-dessus.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	Configuration > Enregistrements > Enregistrements audio	
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des objets &gt; Ajout de multimédia</a> <a href="#">Référence &gt; Configuration &gt; Enregistrements</a>	

## Spot


<b>Quoi ?</b>	<p>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.</p> <p>Le spot sélectionné peut être :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>déplacé en faisant glisser une partie quelconque de la zone masquée ;</li> <li>redimensionné en faisant glisser une partie quelconque de son périmètre.</li> </ul> <p>Vous pouvez continuer à interagir avec toutes les zones visibles du paperboard malgré l'affichage du spot.</p>	
<b>Où ?</b>	Menu principal > Outils > Spot	
<b>Raccourci ?</b>	<p>Spot circulaire (voir la description ci-dessous) :</p> <p><b>CTRL+Maj+O</b> (Windows™ et Linux™)</p> <p><b>Commande+Maj+O</b> (Mac®)</p>	
<b>Comment ?</b>	Dans le menu déroulant, choisissez le type de spot :	
	<b>Spot circulaire</b>	Présente un spot circulaire/ovale ou carré/rectangulaire pouvant être déplacé et redimensionné à tout endroit de la couche de masquage recouvrant la page.
	<b>Spot carré</b>	
	<b>Spot circulaire plein</b>	Présente un masque circulaire/ovale ou carré/rectangulaire pouvant être déplacé et redimensionné.
	<b>Spot carré plein</b>	
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	<b>Largeur du contour</b>	Augmenter ou réduire la largeur du contour de la zone de spot. Les valeurs disponibles sont comprises entre 0 et 20 pixels.
	<b>Couleur du contour</b>	Couleur du contour

		du spot.
	<b>Couleur de fond</b>	Couleur de la zone sans spot en cas d'utilisation du spot.
	<b>Contour translucide</b>	Applique une couleur translucide ou unie au contour du spot.
	<b>Écran translucide</b>	Rendre l'écran de spot (zone sombre recouvrant la fenêtre de paperboard ou de bureau) translucide ou opaque.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	Configuration > Effets	
	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation du spot</a> <a href="#">Barre de menu &gt; Outils</a> <a href="#">Référence &gt; Configuration &gt; Effets</a>	


## Verrouillage du formateur

<b>Quoi ?</b>	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.
<b>Où ?</b>	Menu principal > Outils > Plus d'outils... > Verrouillage du formateur
<b>Comment ?</b>	<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>
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation du verrouillage du formateur</a>



## Texte

<b>Quoi ?</b>	Permet d'ajouter ou de modifier des objets de texte enrichi à vos pages de paperboard.
<b>Où ?</b>	Menu principal > Outils > Texte Palette d'outils principale
<b>Raccourci ?</b>	<b>CTRL+T</b> (Windows™ et Linux™) <b>Cmd+T</b> (Mac®)
<b>Comment ?</b>	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.  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.
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ajout et mise en forme de texte</a>


## Message de téléimprimante

<b>Quoi ?</b>	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.
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menu Outils &gt; Plus d'outils &gt; Message de téléimprimante</li> <li>• Outils de bureau</li> </ul>
<b>Raccourci ?</b>	<b>CTRL+Maj+T</b> (Windows™ et Linux™) <b>Cmd+Maj+T</b> (Mac®)
<b>Comment ?</b>	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.
<b>Que puis-je personnaliser ?</b>	Vous pouvez modifier les propriétés du message de téléimprimante, telles que la couleur et la vitesse.
<b>Où puis-je le personnaliser ?</b>	Fenêtre d'édition des messages de téléimprimante
 <b>En savoir plus...</b>	En savoir plus sur ActivInspire > Présentation au tableau > Utilisation de messages de téléimprimante

## Annuler et Rétablir

<b>Quoi ?</b>	Ces commandes annulent ou rétablissent la dernière action effectuée, par exemple <b>Remplir</b>  .
<b>Où ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Éditer &gt; Annuler</li> <li>• Éditer &gt; Rétablir</li> <li>• Palette d'outils principale</li> </ul>
<b>Raccourci ?</b>	Annuler : <b>CTRL+Z</b> (Windows™ et Linux™) <b>Cmd+Z</b> (Mac®) Rétablir : <b>CTRL+Y</b> (Windows™ et Linux™) <b>Cmd+Shift +Z</b> (Mac®)
<b>Comment ?</b>	Cliquez autant de fois que nécessaire pour annuler ou rétablir le nombre d'actions voulu.
 En savoir plus...	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Suppression d'éléments</a>

## Origine XY

<b>Quoi ?</b>	Permet de définir le point de rotation d'une page, afin que vous puissiez faire pivoter les objets autour du point d'origine.
<b>Où ?</b>	Outils > Outils mathématiques
<b>Comment ?</b>	Sélectionnez <b>Origine XY</b> , utilisez le sélecteur pour déplacer le point vers l'emplacement désiré, puis cliquez ou appuyez sur une touche. Faites pivoter les objets autour du point à l'aide la poignée de rotation d'objet.
 <b>En savoir plus...</b>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Outils mathématiques pour toutes les occasions &gt; Configuration de l'Origine XY</a>



## Actions

Vous pouvez associer une action avec tout objet de votre paperboard dans le navigateur d'action.



Si vous êtes familiarisé avec les actions dans ActivStudio ou ActivPrimary, reportez-vous à la rubrique [Résumé des différences](#) pour obtenir des informations importantes sur l'utilisation des actions dans les paperboards existants dans ActivInspire.

Chaque action correspond à un outil ou à une commande.

Pour plus d'informations sur les types d'actions disponibles dans ActivInspire, reportez-vous aux rubriques suivantes :

- [Résumé des différences](#)
- [Actions Glisser-déplacer](#)
- [Actions de commande](#)
- [Actions de page](#)
- [Actions d'objet](#)
- [Actions de document/multimédia](#)
- [Actions de vote](#)

## Informations importantes à l'attention des utilisateurs d'actions dans ActivStudio et ActivPrimary

### Résumé des différences

ActivInspire a été optimisé de façon à fonctionner sur les ordinateurs Windows™, Mac® et Linux™. Les paperboards créés avec ActivStudio et ActivPrimary 3.n devraient s'ouvrir dans ActivInspire, sur n'importe laquelle de ces plates-formes. En outre, ActivInspire est intégré aux dispositifs de support qui nécessitaient auparavant un logiciel distinct.



Toutefois, en raison du processus de rationalisation, certains objets de paperboard auxquels étaient associées des actions sont susceptibles de perdre l'action associée lors de l'ouverture du paperboard dans ActivInspire.

Dans ce cas, vous pouvez affecter une autre action appropriée ou supprimer l'objet.

Les rubriques suivantes répertorient les différences entre les actions dans ActivStudio/ActivPrimary 3.n et les actions dans ActivInspire :

- [Actions non-prises en charge](#)
- [Actions obsolètes](#)
- [Actions prises en charge avec des différences](#)




## Actions non-prises en charge

Ces actions ne fonctionnent pas dans ActivInspire :

Exporter la page	Créateur de fractions	Convertisseur Powerpoint	Bibliothèque de liens
Outils avancés	Exporter vers PPT	Exporter vers un objet PPT	Exporter en DOC
Exporter en PDF	Exporter en HTML	Exporter en SWF	Exporter les résultats au format texte
Assistant d'exportation	Assistant d'activité	Catalogueur Activ	Mise à jour des annotations
Ouvrir mes notes et pointeurs	Ouvrir des notes et pointeurs partagés	Ouvrir d'autres notes et pointeurs	Exporter vers QuickTime (Mac)
Exporter en diapos (Mac)	Exporter vers Applescript (Mac)	Activmarker	Presse-papiers de téléimprimante
Ouvrir mes messages de téléimprimante	Ouvrir des messages de téléimprimante partagés	Ouvrir d'autres messages de téléimprimante	Bibliothèque de ressources à petites miniatures
Bibliothèque de ressources à grandes miniatures	Sélection de page (petit)	Sélection de page (moyen)	Sélection de page (grand)

## Actions obsolètes





Ces actions ne fonctionnent pas dans ActivInspire, où elles ont été remplacées par d'autres actions. Nous vous recommandons de lire les notes du tableau et d'enregistrer vos paperboards au nouveau format .flipchart en sélectionnant **Fichier > Enregistrer sous....** Essayez ensuite d'associer d'autres actions et testez-les avant d'utiliser les paperboards en classe. Prenez connaissance des suggestions dans la colonne **Notes**.


Action	Notes
Palette d'outils de reconnaissance	Choisissez entre la <b>Reconnaissance d'écriture</b>  et la <b>Reconnaissance de forme</b>  .
Enregistreur de paperboard	Pensez à utiliser l' <b>enregistreur d'écran</b>  .
Actualisation des miniatures	Les miniatures sont automatiquement mises à jour dans le navigateur.
Intégration des actions de fichier	Choisissez entre <b>Insérer un lien vers un fichier</b> et <b>Insérer un média depuis un fichier</b> .
Gestionnaire de ressources	Dans ActivInspire, vous gérez les ressources à l'aide du navigateur de ressources.
Éditeur de mots-clés	Dans ActivInspire, vous accédez à l'éditeur de mots-clés à partir du navigateur de propriétés.
Créateur de paperboard	Dans ActivInspire, le navigateur de page et le navigateur de ressources permettent de créer des paperboards.
Lancer/Quitter l'application (Mac)	Pensez à utiliser l'option <b>Insérer un lien vers un fichier</b> . Vous pouvez lancer une application mais vous ne pouvez pas la quitter.

## Actions prises en charge avec des différences

Ces actions fonctionnent mais leur comportement est susceptible de différer dans ActivInspire. Nous vous recommandons de lire les notes du tableau, d'enregistrer vos paperboards au nouveau format .flipchart et de tester les actions avant de les utiliser en classe. Reportez-vous à la colonne **Notes** pour obtenir une brève description des différences.

Action ActivStudio/ActivPrimary	Action ActivInspire	Notes
Déconstruction du texte	Extraire le texte	Nouveau nom, fonctionnalité identique.
Démarrer/arrêter ActiVote	Commencer le vote de paperboard 	Active l'option <b>Commencer le vote de paperboard</b>  s'il existe une question sur la page de paperboard active.
Résultats ActiVote	Navigateur de votes	Affiche les résultats du vote dans le <b>navigateur de votes</b>  .
Session ActiVote	Navigateur de votes	Ouvre le <b>navigateur de votes</b>  et affiche des informations sur la session en cours.
Diverses actions d'affichage de l'horloge	Horloge	Affiche l' <b>horloge</b>  selon les paramètres définis dans l'onglet 'Modifier les profils > Configuration'.
Configuration des questions ActiVote	Question sur la page actuelle	Démarre l' <b>Assistant d'insertion de questions</b> . Une fois l'assistant terminé, la question s'affiche sur la page en cours d'utilisation.
Menu de l'enregistreur	Enregistreur d'écran	Affiche l' <b>enregistreur d'écran</b>  .
Enregistreur de zone d'écran		Aucun enregistreur de zone d'écran n'est disponible dans ActivInspire.
Ligne droite Ligne horizontale Ligne verticale	Formes	Active l'outil <b>Forme</b>  .

Action ActivStudio/ActivPrimary	Action ActivInspire	Notes
Outil Carré Outil Cercle Demi-cercle Rectangle Ellipse Quart de cercle Légende Flèche Point à point		
Contrôle des ardoises Enregistrer les unités Utilisateurs ActiVote	Enregistrement d'unité	Démarre l' <b>Enregistrement d'unité</b>  .
Actions de dossier de ressources individuelles	Bibliothèque de ressources	Ouvre les <b>ressources partagées</b> .
Générateur de questions	Assistant de question	Démarre l' <b>Assistant d'insertion de questions</b> . Une fois l'assistant terminé, la question s'affiche sur la page en cours d'utilisation.
Couper la page	Couper la page	Coupe, copie ou colle l'objet cible spécifié.  Si aucun objet cible n'a été désigné, l'action s'applique à l'objet actuellement sélectionné. Si aucun objet n'est sélectionné, elle s'applique à l'objet de l'action lui-même.
Copier les annotations	Copier	
Coller les annotations	Coller	
Afficher le sélecteur de page	Navigateur de page	Ouvre le <b>navigateur de page</b>  .
Modifier le texte	Texte	Démarre l'outil <b>Texte</b>  .
Définir la grille (Mac)	Créateur de grille	Ouvre le <b>créateur de grille</b>  .
Définir une couleur de page (Mac)	Définir le fond	Ouvre la boîte de dialogue Définir le fond, qui permet de choisir une couleur ou

Action ActivStudio/ActivPrimary	Action ActivInspire	Notes
		une image de fond.
Slate XR (Mac) Slate IR (Mac)	Enregistrement d'unité	Démarre l' <b>Enregistrement d'unité</b>  .
Imprimer en PDF (Mac)	Boîte de dialogue d'impression	Ouvre la boîte de dialogue d'impression, qui permet de sélectionner les options d'impression au format PDF.

Dans ActivInspire, toutes les actions suivantes ouvrent la boîte de dialogue Modifier les profils. Reportez-vous à la colonne **Notes** pour savoir comment procéder ensuite.


Action ActivStudio/ActivPrimary	Notes
Paramètres de vote	Cliquez sur l'onglet 'Configuration' et sélectionnez <b>Système de réponse pour les apprenants</b> .
Boîte à outils	Cliquez sur l'onglet 'Commandes'. Ajoutez des outils à la palette d'outils principale ou des poignées de sélecteur, ou supprimez-en.
Ouvrir un format de palette d'outils	Cliquez sur l'onglet 'Format'.
Palette d'outils petite Palette d'outils moyenne Palette d'outils grande Orientation verticale Orientation à droite Orientation à gauche 8, 16, 24 couleurs de palette d'outils	Cliquez sur l'onglet 'Format' et sélectionnez le format souhaité.
Ancrer la bibliothèque de ressources à gauche Ancrer la bibliothèque de ressources à droite Ancrer la bibliothèque de ressources en bas à gauche Ancrer la bibliothèque de ressources en bas à droite	Dans ActivInspire Studio, la bibliothèque de ressources s'ouvre dans le navigateur de ressources. Cliquez sur l'onglet 'Format' et sélectionnez le comportement souhaité pour le navigateur.

<b>Action ActivStudio/ActivPrimary</b>	<b>Notes</b>
Enregistrer le format de palette d'outils	Cliquez sur l'onglet 'Format'. Enregistrez le format dans le profil par défaut ou un autre profil.
Configuration de l'horloge	Cliquez sur l'onglet 'Configuration', puis cliquez sur <b>Configuration de l'horloge</b> .





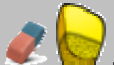









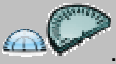

## Actions Glisser-déplacer

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 :

Action	Effet	 En savoir plus...
Sélectionner	Active l'outil <b>Sélectionner</b> 	<a href="#">Outils &gt; Sélectionner</a>
Stylo	Active l'outil <b>Stylo</b> 	<a href="#">Outils &gt; Stylo</a>
Marqueur	Active l'outil <b>Marqueur</b> 	<a href="#">Outils &gt; Marqueur</a>
Gomme	Active l'outil <b>Gomme</b> 	<a href="#">Outils &gt; Gomme</a>
Texte	Active l'outil <b>Texte</b> 	<a href="#">Outils &gt; Texte</a>
Formes	Active l'outil <b>Forme</b> 	<a href="#">Outils &gt; Forme</a>
Pot de peinture	Active l'outil <b>Pot de peinture</b> 	<a href="#">Outils &gt; Pot de peinture</a>
Navigateur de notes	Ouvre le <b>Navigateur de notes</b> 	<a href="#">Navigateurs d'ActivInspire &gt; Navigateur de notes (Studio)</a> <a href="#">Navigateurs d'ActivInspire &gt; Navigateur de notes (Primary)</a>
Page suivante	Permet d'accéder à la page de paperboard suivante/précédente.	
Page précédente		

Action	Effet	 En savoir plus...
Première page	Permet d'accéder à la première/dernière page de paperboard.	
Dernière page		
Rideau	Active l'outil <b>Rideau</b> 	<a href="#">Outils &gt; Rideau</a>
Rétablir la page	Permet de rétablir l'état de la page tel qu'il était lors du dernier enregistrement.	
Règle	Active la <b>règle</b> 	<a href="#">Outils &gt; Règle</a>
Rapporteur	Active le <b>rapporteur</b> 	<a href="#">Outils &gt; Rapporteur</a>
Compas	Active le <b>compas</b> 	<a href="#">Outils &gt; Compas</a>
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.	<a href="#">Outils &gt; ExpressPoll</a>  <a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants &gt; Questions rapides et ExpressPoll</a>
Commencer le vote de paperboard	Démarre une session de vote, à la condition toutefois que la page en cours d'utilisation contienne une question.	<a href="#">Questions préparées - Utilisation de l'Assistant de question</a>
Accrocher à la grille	Accroche l'objet à la grille, même si la grille est invisible.	<a href="#">Outils &gt; Accrocher à la grille</a>

## 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 :

Action	Effet	 En savoir plus...
Paperboard 1024 x 768	Crée un paperboard sans titre de la taille spécifiée.	<a href="#">Création de votre premier paperboard</a>
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.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur d'action (Studio)</a> <a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur d'action (Primary)</a> <a href="#">Utilisation des actions</a>
Capture d'écran partielle	Démarre une capture d'écran de zone.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Caméra</a> <a href="#">Utilisation de la caméra</a>
Calculatrice	Active la calculatrice.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Calculatrice</a> <a href="#">Utilisation de la calculatrice</a>
Spot circulaire	Place un spot circulaire sur la page actuelle.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Spot</a> <a href="#">Utilisation du spot</a>
Horloge	Active l'horloge.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Horloge</a>

Action	Effet	
		<a href="#">Utilisation de l'horloge</a>
Fermer le paperboard	Ferme le paperboard actuel.	
Compas	Active le compas.	<a href="#">Utilisation du compas</a> <a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Compas</a>
Connecteur	Active l'outil Connecteur.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Connecteur</a>
Taille de paperboard personnalisée	Crée un paperboard personnalisé de la taille spécifiée.	
Tableau de bord	Ouvre le tableau de bord.	<a href="#">Tableau de bord</a>
Mode Création	Active le mode Création.	
Jet de dés	Ouvre la boîte de dialogue 'Jet des dés'.	<a href="#">Utilisation du jet de dés</a> <a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Jet de dés</a>
Utilisateur double	Lance le mode Utilisateur double et active la palette d'outils double.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Mode double</a> <a href="#">Utilisation du mode double</a>
Modifier les profils	Ouvre la boîte de dialogue Modifier les profils.	<a href="#">Référence &gt; Configuration</a> <a href="#">Utilisation optimale des profils</a>
Gomme	Active la gomme.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Gomme</a> <a href="#">Suppression d'éléments</a>
Quitter	Quitte ActivInspire et affiche un message vous invitant à enregistrer les modifications éventuelles.	

Action	Effet	
Pot de peinture	Active l'outil Pot de peinture.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Pot de peinture</a> <a href="#">Ajout et manipulation de formes &gt; Remplissage d'une forme</a>
Capture à main levée	Lance une capture d'écran à main levée.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Caméra</a> <a href="#">Utilisation de la caméra</a>
Capture plein écran	Lance une capture plein écran.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Caméra</a> <a href="#">Utilisation de la caméra</a>
Créateur de grille	Ouvre le créateur de grille.	<a href="#">Création et édition de grilles</a>
Reconnaissance d'écriture	Active la reconnaissance d'écriture.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Reconnaissance d'écriture</a> <a href="#">Utilisation de la reconnaissance d'écriture</a>
Aide	Ouvre ce fichier d'aide.	
Masquer la grille	Masque la grille.	
Marqueur	Active l'outil Marqueur.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Marqueur</a> <a href="#">Inscription de texte sur un paperboard &gt; Mettre du texte en surbrillance</a>
Encre magique	Active l'encre magique.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Encre magique</a> <a href="#">Utilisation de l'encre magique</a>
Nouveau paperboard	Crée un paperboard sans nom.	


Action	Effet	
Navigateur de notes	Ouvre le navigateur de notes.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur de notes (Studio)</a> <a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur de notes (Primary)</a> <a href="#">Création de notes de page</a>
Navigateur d'objet	Ouvre le navigateur d'objet.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur d'objet (Studio)</a> <a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur d'objet (Primary)</a>
Clavier à l'écran	Affiche le clavier à l'écran.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Clavier à l'écran</a>
Ouvrir dans Mes paperboards	Ouvre la boîte de dialogue de sélection de paperboard vous permettant de rechercher et de sélectionner un paperboard.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ouverture d'un paperboard</a>
Navigateur de page	Permet d'ouvrir le navigateur de page.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur de page (Studio)</a> <a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur de page (Primary)</a>
Zoom de page	Active le zoom de page.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Zoom de page</a> <a href="#">Affichage d'un paperboard &gt; Zoom avant ou arrière (Studio)</a> <a href="#">Affichage d'un paperboard &gt; Zoom avant ou arrière (Primary)</a>
Stylo	Active le stylo.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Stylo</a> <a href="#">Inscription de texte sur un paperboard</a>

Action	Effet	
Capture d'écran point à point	Lance une capture d'écran point à point.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Caméra</a> <a href="#">Utilisation de la caméra</a>
Imprimer...	Ouvre la boîte de dialogue d'impression du paperboard.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Impression d'un paperboard</a>
Navigateur de propriétés	Ouvre le navigateur de propriétés.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur de propriétés (Studio)</a> <a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur de propriétés (Primary)</a> <a href="#">Modification des propriétés d'un objet</a> <a href="#">Référence &gt; Propriétés</a>
Rapporteur	Active le rapporteur.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Rapporteur</a> <a href="#">Utilisation du rapporteur</a>
Rétablir	Ré exécute la commande précédente.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Annuler et Rétablir</a>
Navigateur de ressources	Permet d'ouvrir le navigateur de ressources.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur de ressources (Studio)</a> <a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur de ressources (Primary)</a> <a href="#">Utilisation des ressources</a>
Rideau	Active le rideau.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Rideau</a> <a href="#">Utilisation du rideau</a>
Règle	Active la règle.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Règle</a> <a href="#">Utilisation d'une règle</a>

<b>Action</b>	<b>Effet</b>	
Enregistrer dans Mes paperboards	Ouvre la boîte de dialogue Enregistrer le paperboard sous pour pouvoir enregistrer le paperboard à l'emplacement choisi.	<a href="#">Enregistrement d'un paperboard</a>
Enregistreur d'écran	Active l'enregistreur d'écran.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Enregistreur d'écran</a> <a href="#">Utilisation de l'enregistreur d'écran</a>
Paperboard à la taille de l'écran	Crée un paperboard sans titre à la taille de l'écran.	<a href="#">Création de votre premier paperboard</a>
Recherche dans les ressources de Promethean Planet	Ouvre le site Web Promethean Planet dans votre navigateur Internet.	
Sélectionner	Active l'outil de sélection.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Sélectionner</a>
Formes	Active l'outil Forme.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Formes</a> <a href="#">Ajout et manipulation de formes</a>
Reconnaissance de forme	Active la reconnaissance de forme.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Reconnaissance de forme</a> <a href="#">Référence &gt; Configuration &gt; Reconnaissance de forme</a> <a href="#">Utilisation de la reconnaissance de forme</a>
Accrocher à la grille	Accroche les objets déplacés à la grille, que la grille soit visible ou non.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Accrocher à la grille</a>
Spot circulaire plein	Active le spot de votre choix.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Spot</a>
Spot carré plein		<a href="#">Utilisation du spot</a>



Action	Effet	
Contrôleur de son	Ouvre le contrôleur de son.	
Enregistreur de sons	Ouvre la boîte de dialogue de l'enregistreur de son.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Enregistreur de son</a> <a href="#">Utilisation de l'enregistreur de son</a>
Vérifier l'orthographe du paperboard	Active le vérificateur orthographique du paperboard.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Vérificateur orthographique du paperboard</a> <a href="#">Ajout et mise en forme de texte &gt; Vérification orthographique</a>
Spot carré	Active le spot carré.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Spot</a> <a href="#">Utilisation du spot</a>
Verrouillage du formateur	Ouvre la boîte de dialogue de saisie du mot de passe de verrouillage du formateur.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Verrouillage du formateur</a> <a href="#">Utilisation du verrouillage du formateur</a>
Texte	Active l'outil Texte  .	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Texte</a> <a href="#">Ajout et mise en forme de texte</a>
Message de téléimprimante	Ouvre la boîte de dialogue Message de téléimprimante.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Message de téléimprimante</a>
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.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Annuler et Rétablir</a>

<b>Action</b>	<b>Effet</b>	 En savoir plus...
Navigateur de votes	Ouvre le navigateur de votes.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur de votes (Studio)</a> <a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Navigateur de votes (Primary)</a> <a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants</a>
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.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Caméra</a> <a href="#">Utilisation de la caméra</a>
Origine XY	Active l'outil Origine XY, l'origine XY correspondant au point autour duquel tous les objets sélectionnés vont pivoter.	<a href="#">Référence &gt; Outils &gt; Origine XY</a>

## 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 :

Action	Effet
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


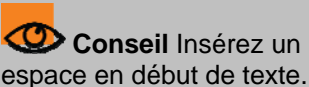
<b>Action</b>	<b>Effet</b>
	précédente' sur au moins une page.
Page précédente	Affiche la page précédente.
Rétablir la page	Rétablit l'état de la page à son dernier enregistrement.
Définir le fond	Ouvre la boîte de dialogue Définir le fond, qui permet de choisir une couleur ou une image de fond.

## 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.


Action	Effet	 En savoir plus...
Aligner selon angle	Aligne l'angle de tous les objets sélectionnés sur celui du premier objet créé de la sélection.	 Pour toutes ces actions, les critères d'alignement du groupe dans son ensemble dépendent du <i>premier objet créé dans le groupe</i> .
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.	
Angle	Fait pivoter les objets en fonction de l'angle spécifié	

Action	Effet	
	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.	
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.	<a href="#">Utilisation de couches et superposition</a>
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	


Action	Effet	
	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		
Dupliquer		
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	

Action	Effet	 En savoir plus...
	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 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	Déplace l'objet cible vers la position X, Y comme spécifié	



Action	Effet	
centre	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.	<a href="#">Référence &gt; Sélectionner</a>
Reculer	Fait reculer un objet cible d'une position dans la superposition de la couche sur laquelle il se trouve.	<a href="#">Utilisation de couches et superposition</a>
Arrière plan	Place l'objet cible en bas de la superposition de la couche sur laquelle il se trouve.	
Dimensionner	Les actions de dimension	


le bas	<p>ajustent la taille générale de l'objet 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.</p> <p>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).</p>	<p>dimension conservent les proportions de l'objet cible.</p>
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		
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	<p>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.</p> <p>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 exemple le bord inférieur droit).</p>	 Les actions d'étirement ne conservent pas les proportions de l'objet cible.
Étirer le bas par incrément		
Étirer le bas à gauche		
Étirer le bas à gauche par incrément		
Étirer le bas à droite		
Étirer le bas à droite par incrément		
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		
Étirer le haut à droite par incrément		
À la couche inférieure	Déplace l'objet vers la couche inférieure, intermédiaire ou supérieure.	<a href="#">Utilisation de couches et superposition</a>
À la couche intermédiaire		
À la couche supérieure		
Translucidité	<p>Modifie la translucidité d'un objet cible en lui attribuant une valeur fixe comprise entre :</p> <p>0 = translucidité minimale et</p> <p>255 = translucidité maximale</p>	



## Actions de document/multimédia

Le tableau suivant répertorie les actions et décrit leur fonction :

Action	Effet	 En savoir plus...
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'.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Ajout d'éléments interactifs aux paperboards &gt; Utilisation des actions</a>  <a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des objets &gt; Ajout de multimédia</a>
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 :

Action	Effet	 En savoir plus...
Affectation des élèves aux unités	Dans la boîte de dialogue Affecter des élèves aux unités :	<a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants &gt; Affectation des élèves aux unités</a>
Enregistrement d'unité	Démarre l' <b>Enregistrement d'unité</b> 	<a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants &gt; Enregistrement d'unités</a>
Exporter les résultats vers Excel®	Ouvre la boîte de dialogue Exporter les résultats vers Excel® lorsque la page active contient des résultats de vote.  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.  Vous pouvez choisir d'exporter les résultats actuels ou tout résultat antérieur affiché dans le Navigateur de résultats.	<a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants</a>
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.	<a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants &gt; Questions rapides et ExpressPoll</a>
Insérer une question	Démarre l' <b>Assistant d'insertion de questions</b> . Une fois l'assistant terminé, la question s'affiche sur la page en cours d'utilisation ou la	L'accès à une page de question active le bouton <b>Commencer/Arrêter le vote de</b>

Action	Effet	
	nouvelle page.	 . 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	<p>Vous pouvez l'utiliser comme raccourci à la place du bouton <b>Commencer le vote de paperboard</b>, en l'absence de la palette d'outils principale, par exemple.</p> <p>Démarre ou arrête une session de vote, à la condition toutefois que la page en cours d'utilisation contienne une question.</p>	
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 unités 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](#).


Cette rubrique décrit brièvement les propriétés disponibles par catégorie :



- [Propriétés d'identification](#)
- [Propriétés d'apparence](#)
- [Propriétés des contours](#)
- [Propriétés de remplissage](#)
- [Propriétés du fond](#)
- [Propriétés de position](#)
- [les propriétés des étiquettes.](#)
- [les propriétés de conteneur ;](#)
- [Propriétés de rotation](#)
- [Propriétés des limiteurs](#)
- [Propriétés diverses](#)
- [Propriétés multimédia](#)
- [Propriétés de la page](#)
- [Propriétés des outils](#)
- [Propriétés du rideau](#)
- [Propriétés de spot](#)
- [Propriétés de la grille](#)



## 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		<p>ActivInspire attribue aux objets du paperboard des noms par défaut, par exemple Forme1 et Forme2.</p> <p>Vous pouvez sélectionner et modifier le nom par défaut.</p>
Mots-clés		<p>Un ou plusieurs mots identifiant l'objet.</p> <p>Vous disposez de deux méthodes pour saisir des mots-clés :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliquez sur la boîte de dialogue Mots-clés et saisissez un texte. Séparez les différents mots-clés par un espace.</li> <li>• Cliquez sur l'icône Éditeur de mots-clés[...], puis sur <b>Ajouter</b> et saisissez un texte. Utilisez l'Éditeur de mots-clés pour ajouter, déplacer et supprimer des mots-clés.</li> </ul> <p> 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.</p>
Description		<p>S'applique uniquement aux pages.</p> <p>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.</p>
Marque de question		<p>Une question à réponses multiples générée par l'Assistant de question ou ExpressPoll a trois types d'objets de texte :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec question</li> <li>• Option</li> <li>• Marque d'étiquette</li> </ul> <p>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.</p>

Propriété	Option	Description
		<p>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.</p> <p> 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.</p>
	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	<p>Les numéros d'option et les étiquettes doivent correspondre afin que les réponses puissent être interprétées correctement.</p> <p> Notez tout déplacement d'une option ou d'une étiquette.</p>
	Étiquette 2	
	Étiquette 3	
	Étiquette 4	
	Étiquette 5	
	Étiquette 6	

## 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.
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"> <li>• Les annotations à l'aide du stylo sont opaques.</li> <li>• Les annotations à l'aide du marqueur sont partiellement translucides.</li> <li>• Les annotations à l'encre magique vous permettent de rendre les objets de la couche supérieure transparents.</li> </ul>

## 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 Tireté Point Tiret-point Tiret-point-point	Style de contour Par défaut
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	Rond 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	Rond Onglet Biseau	S'applique aux angles externes des objets de forme. Par défaut

## Propriétés de remplissage

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

Propriété	Option	Description
Style	Aucun	Par défaut Sélectionnez une autre option pour appliquer le style souhaité.
	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 Diagonale1 Diagonale2 Radiale	Par défaut Sélectionnez une autre option pour appliquer le dégradé de couleurs souhaité.
Couleur	Noir	Par défaut Sélectionnez une autre option pour appliquer l'ombrage souhaité.
Couleur 2	Noir	

Propriété	Option	Description
		 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](#).

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 <b>Déplacer l'objet librement</b> . 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.
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	
	Tiré	
	Point	
	Tiré-point	
	Tiré-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

Propriété	Option	Description
		ne soit visible qu'en présence du curseur sur l'objet.

## 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.

Propriété	Option	Description
Signal de confirmation	Faux.	<p>Par défaut</p> <p>Défini sur 'Vrai' pour lire un son lorsque l'objet approprié est placé dans le conteneur.</p>
Emplacement du signal de confirmation		<p>Propriété activée uniquement si la valeur de 'Signal de confirmation' est 'Vrai' (voir ci-dessus).</p> <p>Ouvre la boîte de dialogue Sélectionnez un son vous permettant de rechercher et de sélectionner un fichier son.</p>
Retour si non contenu	Faux.	<p>Par défaut</p> <p>Si la propriété est définie sur 'Vrai', rétablit la position d'origine de l'objet sur la page de paperboard.</p>

## Propriétés de rotation

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

Propriété	Option	Description
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.
	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.	

Propriété	Option	Description
Rotation d'objets		<p>Activée uniquement si la valeur de la propriété 'Rotation' est 'Autre objet' (voir ci-dessus).</p> <p>Sélectionnez l'objet dans la boîte de dialogue de sélection d'un objet.</p>
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](#).

Propriété	Option	Description
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.

Propriété	Option	Description
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		<p>Activée uniquement si la valeur de la propriété 'Peut déplacer' est 'Le long du chemin' (voir ci-dessus).</p> <p>Sélectionnez le chemin dans la boîte de dialogue de sélection d'un objet.</p>
Peut dimensionner	Librement	Par défaut
	Aucun	L'objet ne peut pas être redimensionné.



## Propriétés diverses

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

Propriété	Option	Description
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.	
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.

Propriété	Option	Description
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](#).

Propriété	Options	Description
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	

## Propriétés des outils

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

Propriété	Option	Description
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.
	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](#).

Propriété	Option	Description
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](#).

Propriété	Options	Description
Mode	Désactivé	Désactive le spot.
	Spot circulaire	Masque l'écran, excepté une zone éclairée par un spot circulaire ou carré.
	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](#).

Propriété	Option	Description
Visible	Faux.	Par défaut : Faux. Masque la grille.
	Vrai	Affiche la grille.
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 <b>+</b> ou <b>-</b> 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.
	Vrai	Active ou désactive la fonction 'Accrocher à la grille'.
Toujours visible	Faux.	Par défaut : Faux.
	Vrai	Place la grille à l'avant-plan ou à l'arrière-plan des objets.
Créateur de		Ouvre le créateur de grille.

<b>Propriété</b>	<b>Option</b>	<b>Description</b>
grille		



## Paramètres

Vous pouvez personnaliser ActivInspire de nombreuses façons pour l'adapter à vos besoins. Pour garantir que les outils et fonctions sélectionnés répondent toujours à un comportement prédéfini, vous pouvez configurer et enregistrer vos préférences dans un ou plusieurs profils.

Cette rubrique décrit les paramètres et options disponibles :

- [Système de réponse pour les apprenants](#)
- [Outil Horloge](#)
- [Effets](#)
- [Objets de paperboard](#)
- [Langue](#)
- [Configuration des ressources en ligne](#)
- [Vérificateur orthographique](#)
- [Outils](#)
- [Saisie utilisateur](#)
- [Enregistrements](#)
- [Profil et ressources](#)
- [Paperboard](#)
- [Multimédia](#)
- [Mode Création](#)



Pour savoir comment accéder aux paramètres et les modifier, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).


## Système de réponse pour les apprenants



Ces paramètres s'appliquent aux sessions de votes de questions préparées et ExpressPoll.



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

Paramètres	Options
<b>ExpressPoll</b>	
Délai de réponse	<p>Temps accordé pour répondre à une question. En définissant une valeur par défaut, vous limitez la durée disponible pour voter.</p> <p>Si vous ne définissez aucun délai de réponse par défaut, le vote se poursuivra jusqu'à ce que tous les élèves aient répondu ou que vous cliquiez sur <b>Arrêter le vote</b> .</p> <p>Valeur par défaut = 0</p>
Appliquer un délai aux questions préparées	<p><input checked="" type="checkbox"/> Appliquer le délai ci-dessus aux questions préparées.</p> <p><input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas appliquer le délai.</p>
Ajouter une question au paperboard ouvert	<p><input checked="" type="checkbox"/> Ajouter la question sur une nouvelle page à la fin du paperboard actif.</p> <p><input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas ajouter la question.</p>
<b>ActiVote</b>	
Autoriser les utilisateurs à modifier leur réponse	<p><input checked="" type="checkbox"/> Autoriser les utilisateurs à modifier leurs réponses dans le délai de réponse imparti. Une fois ce délai écoulé, les autres réponses sont ignorées.</p> <p><input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas autoriser les utilisateurs à modifier leurs réponses.</p>
<b>Réponses</b>	
Afficher les résultats après le vote	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher les

Paramètres	Options
	<p>résultats sur le tableau à l'issue du vote.</p> <p><input type="checkbox"/> Ne pas afficher les résultats.</p>
Avance automatique des pages	<p><input checked="" type="checkbox"/> Tourner automatiquement la page après réception des votes.</p> <p><input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas tourner la page automatiquement.</p>
Mode Anonyme	<p><input checked="" type="checkbox"/> Afficher les résultats du vote anonymement.</p> <p><input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher les résultats par unités ou noms.</p>
Afficher une invite de nouvel essai en cas de réponses manquantes	<p><input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut. Lorsque le délai a expiré et que certaines réponses n'ont pas été reçues, une boîte de dialogue vous invite à réessayer.</p> <p><input type="checkbox"/> La session de vote se termine à l'expiration du délai, même si aucune réponse n'a été reçue d'une ou plusieurs unités.</p>
Fermer la fenêtre de résultats sur la page de navigation	<p><input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut.</p> <p><input type="checkbox"/> La fenêtre des résultats reste ouverte lorsque vous accédez à une autre page de paperboard.</p>
Compter les unités n'ayant pas répondu	<p><input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut. Toutes les unités sont incluses dans les statistiques affichées dans la fenêtre des résultats.</p> <p><input type="checkbox"/> Les unités qui n'ont envoyé aucune réponse sont exclues des calculs.</p>
Unités vers la cible pour les sessions de vote	<p>Valeur par défaut = ActivExpressions</p> <p>Vous pouvez sélectionner ActiVotes dans la liste déroulante.</p>
Afficher les unités assignées uniquement	<p><input type="checkbox"/> Valeur par défaut. Afficher toutes les unités dans le navigateur de votes et dans les rapports, y compris les unités qui ne sont pas affectées à des élèves.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Afficher uniquement les unités qui ont été affectées.</p>

## Outil Horloge



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

Paramètres	Options
<b>Analogique</b>	
Chiffres d'horloge	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher des chiffres sur le cadran de l'horloge. <input type="checkbox"/> Afficher des blocs de couleur sur le cadran de l'horloge.
Aiguille des secondes	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher la trotteuse. <input type="checkbox"/> Afficher uniquement l'aiguille des heures et celle des minutes.
<b>Numérique</b>	
24 heures	<input checked="" type="checkbox"/> Afficher une horloge basée sur 24 heures. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher une horloge basée sur 12 heures.
Secondes	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher le décompte des secondes. <input type="checkbox"/> Afficher uniquement les heures et les minutes.
Afficher AM/PM	<input checked="" type="checkbox"/> Afficher une horloge basée sur 12 heures avec AM/PM. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas afficher AM/PM.
Afficher la date	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher la date du jour sous l'heure. <input type="checkbox"/> Afficher l'heure uniquement.

## Effets



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

Paramètres	Options
<b>Outil Spot</b>	
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. Valeur par défaut = 15
Couleur du contour	Couleur du contour du spot. Valeur par défaut = Bleu
Couleur de fond	Couleur de la zone sans spot en cas d'utilisation du spot. Valeur par défaut = Noir
Contour translucide	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Appliquer un contour translucide au spot. <input type="checkbox"/> Appliquer une couleur unie au contour du spot.
Écran translucide	<input checked="" type="checkbox"/> Rendre l'écran de spot (zone sombre recouvrant la fenêtre de paperboard ou de bureau) translucide. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Opacifier l'écran de spot.
Capture d'images à l'aide du bouton droit de la souris	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Cliquez avec le bouton droit lorsque le spot est activé pour coller une image de la zone de spot sur votre page de paperboard active. <input type="checkbox"/> Le clic droit ne permet pas de capturer la zone de spot.
<b>Outil Rideau</b>	
Couleur	Couleur du rideau. Valeur par défaut = Noir
Vitesse d'animation	Vitesse à laquelle l'objet masqué est affiché lorsque vous utilisez une unité ActivRemote. La valeur est comprise

<b>Paramètres</b>	<b>Options</b>
	entre 1 et 20 secondes. Valeur par défaut = 15

## Objets de paperboard



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

Paramètres	Options
Rendu haute qualité	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Améliorer la résolution des objets. Risque de ralentir les vieux ordinateurs. <input type="checkbox"/> Dessiner des objets avec une résolution faible. Risque de donner une apparence inégale aux contours.
Rendu haute qualité lors des annotations	<input checked="" type="checkbox"/> Améliorer l'apparence de tous les contours des lignes et des formes, y compris des annotations à main levée. Risque de ralentir les vieux ordinateurs. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Tracer les annotations avec une résolution faible.
Tolérance de centrage du conteneur	<p>Si vous utilisez des conteneurs avec l'option de correspondance des centres, vous pouvez spécifier le degré de précision nécessaire pour que les objets soient alignés et contenus. Plus le nombre de pixels est réduit, plus le degré de précision nécessaire pour que les centres des objets soient alignés est élevé.</p> <p>Valeur par défaut = 10</p>
Afficher les poignées lors du déplacement d'objets à partir de la bibliothèque	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Activer l'outil de sélection et l'affichage des poignées sur les éléments déplacés à partir de la bibliothèque. <input type="checkbox"/> Ne pas activer l'outil de sélection.
Afficher un rectangle de sélection	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher un rectangle autour des objets sélectionnés. <input type="checkbox"/> Ne pas afficher de rectangle.
Ajouter l'heure système à toutes les nouvelles pages	<input checked="" type="checkbox"/> Ajouter la date et l'heure sur toutes les nouvelles pages de paperboard. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas ajouter la date et l'heure.

Paramètres	Options
Regroupement automatique des annotations	<input checked="" type="checkbox"/> Regrouper automatiquement les annotations comme un seul objet. <input type="checkbox"/> Traiter les annotations en tant qu'objets individuels.
Bibliothèque de ressources	
Bibliothèque de ressources par défaut	Emplacement de la bibliothèque de ressources affichée dans le navigateur de ressources. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valeur par défaut = Ressources partagées</li> <li>• Mes ressources ;</li> <li>• Autre</li> </ul>
Les éléments de ressources conservent la transparence	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Les objets transparents le demeurent lorsqu'ils sont déplacés vers une page de paperboard à partir de la bibliothèque de ressources. <input type="checkbox"/> Les objets transparents perdent leur transparence.
le mode d'affichage ;	Présentation du contenu de la bibliothèque de ressources dans le navigateur de ressources : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valeur par défaut = Liste</li> <li>• la grille.</li> </ul>
la taille des miniatures ;	Taille des miniatures affichées dans la bibliothèque de ressources : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valeur par défaut = Grande</li> <li>• Petite</li> </ul>



## Langue



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

Paramètre	Options
Langue de l'application	Affiche ActivInspire dans la langue par défaut de l'ordinateur. Vous pouvez sélectionner une autre langue dans le menu déroulant, pour autant que votre ordinateur prenne en charge plusieurs paramètres régionaux.

## Configuration des ressources en ligne



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

Paramètres	Options
<b>Liens Web</b>	
URL d'accueil	Site Web s'affichant à l'ouverture du navigateur à partir d'ActivInspire.
<b>Mise à jour Web</b>	
URL	Site Web contacté par ActivInspire lorsque vous cliquez sur <b>Rechercher les mises à jour</b> sur le tableau de bord.
<b>Configuration du proxy</b>	
Nom du serveur proxy	Nom et numéro de port HTTP de votre serveur proxy.
Numéro de port HTTP	Numéro de port HTTP par défaut = 0 Votre administrateur système ou fournisseur de services vous fournira ces informations.
Nom d'utilisateur	Il s'agit du nom de connexion et du mot de passe requis pour accéder au serveur, et non à la bibliothèque de ressources en ligne.  Votre administrateur système ou fournisseur de services vous fournira ces informations.
Mot de passe	

## Vérificateur orthographique



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

Paramètres	Options
Mettre en surbrillance les mots incorrects	<input checked="" type="checkbox"/> Mettre en surbrillance les mots incorrects dès leur ajout au paperboard. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas mettre en surbrillance.
Ignorer les mots qui commencent par une majuscule	<input checked="" type="checkbox"/> Ignorer les mots commençant par une majuscule lors de la vérification orthographique. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas ignorer.
Ignorer les mots en MAJUSCULES	<input checked="" type="checkbox"/> Ignorer les mots en majuscules lors de la vérification orthographique. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas ignorer.
Ignorer les mots qui contiennent des chiffres	<input checked="" type="checkbox"/> Ignorer les mots contenant des chiffres lors de la vérification orthographique. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas ignorer.
Ignorer les mots à casse mixte	<input checked="" type="checkbox"/> Ignorer les mots contenant des minuscules et des majuscules lors de la vérification orthographique. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas ignorer.
Ignorer les adresses Internet	<input checked="" type="checkbox"/> Ignorer les adresses Internet lors de la vérification orthographique. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas ignorer.
Signaler les mots répétés	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Être averti des répétitions lors de la vérification orthographique. <input type="checkbox"/> Ne pas signaler les mots répétés.
Éditer le dictionnaire utilisateur	Ouvrir le dictionnaire utilisateur de la langue sélectionnée (voir ci-dessous) dans un éditeur de texte.
Langue du dictionnaire	Langue à utiliser pour la vérification orthographique. Sélectionnez-la dans le menu déroulant.

<b>Paramètres</b>	<b>Options</b>
	Valeur par défaut = Langue du système d'exploitation de l'ordinateur.

## Outils



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

Paramètres	Options
Outil par défaut	Outil activé au démarrage d'ActivInspire. Sélectionnez une option dans le menu déroulant : Stylo, Marqueur, Gomme ou Outil Sélecteur.  Valeur par défaut = Stylo
Afficher l'indicateur de largeur du stylo	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher un contour coloré à la pointe du stylo. La couleur du contour est celle actuellement sélectionnée.  <input type="checkbox"/> Ne pas afficher un contour coloré à la pointe du stylo.
La caméra capture la palette d'outils principale	<input checked="" type="checkbox"/> Les palettes d'outils principales d'ActivInspire sont incluses dans la capture lorsque vous utilisez la caméra.  <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = La capture n'inclut pas la palette d'outils principale.
<b>Outils mathématiques</b>	
Couleur de l'outil	Valeur par défaut = Gris  Cliquez pour changer la couleur de la règle, du rapporteur ou du compas.
Couleur de l'outil de texte	Valeur par défaut = Noir  Cliquez pour changer la couleur du texte de la règle, du rapporteur ou du compas.
Translucidité	Définissez le degré de translucidité du rapporteur, de la règle ou du compas.  Plage = 20 - 255  Valeur par défaut = 255
Échelle de l'outil	Déplacez le curseur pour augmenter ou réduire la taille des outils mathématiques afin de les ajuster à la taille de votre écran.  Plage = 50 - 200  Valeur par défaut = 150

Paramètres	Options
Tolérance du remplissage des images	<p>S'applique aux fichiers graphiques .jpg et .png. Utilisez le curseur pour définir l'écart accepté entre la couleur de remplissage et la couleur correspondante du fichier sélectionné. Une tolérance faible signifie que seules les zones dont la couleur est très proche seront remplies ; une tolérance élevée signifie l'inverse.</p> <p>Plage = 0 - 100</p> <p>Valeur par défaut = 5</p>
Translucidité du marqueur	<p>Utilisez le curseur pour augmenter ou réduire la translucidité du marqueur.</p> <p>Plage = 20 - 255</p> <p>Valeur par défaut = 128</p>
Outil Forme	
Créer des formes en glissant à partir de :	<p>Faites glisser le curseur du centre ou de la partie supérieure gauche.</p> <p>Valeur par défaut = en haut à gauche</p>
Jet de dés	
Vitesse des dés	<p>Utilisez le curseur pour modifier la vitesse de roulement des dés.</p> <p>Plage = 3 - 11</p> <p>Valeur par défaut = 7 secondes</p>
Nombre de dés	<p>Utilisez le curseur pour modifier le nombre de dés.</p> <p>Plage = 1 - 5</p> <p>Valeur par défaut = 5</p>
Calculatrice	
Utiliser la calculatrice fournie avec le système d'exploitation	<p><input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Utiliser la calculatrice fournie avec ActivInspire</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Utiliser la calculatrice par défaut fournie avec votre système d'exploitation.</p>
Utiliser la calculatrice indiquée par l'utilisateur	<p>Cliquez et recherchez une autre calculatrice.</p>

## Saisie utilisateur



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

Paramètres	Options
<b>Clavier</b>	
Utiliser le clavier fourni avec le système d'exploitation	<input checked="" type="checkbox"/> Utiliser le clavier fourni avec le système d'exploitation. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Utiliser le clavier flottant fourni avec ActivInspire.
Utiliser le clavier indiqué par l'utilisateur	Permet de sélectionner un autre clavier.
Afficher automatiquement le clavier pour les objets de texte	<input checked="" type="checkbox"/> Afficher le clavier flottant lors de l'édition des objets de texte. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas afficher le clavier.
Afficher automatiquement le clavier durant l'enregistrement de fichiers	<input checked="" type="checkbox"/> Afficher le clavier durant l'enregistrement d'un paperboard. Lorsque vous êtes au tableau, cela permet de saisir rapidement le nom d'un fichier sans avoir à retourner sur l'ordinateur. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas afficher le clavier.
<b>Outils de reconnaissance</b>	
Délai de reconnaissance (secondes)	Le délai de reconnaissance de l'écriture et des formes. Plage = 1 - 5 secondes Valeur par défaut = 5
Remplir les formes reconnues	<input checked="" type="checkbox"/> Remplir les formes avec une couleur en cas de reconnaissance. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas remplir les formes reconnues.
Mode Pot de peinture	Activé uniquement si 'Remplir les formes reconnues' est sélectionné. Sélectionnez une option dans le menu déroulant : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identique au contour</li> </ul>

Paramètres	Options
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Autre couleur (voir ci-dessous)</li></ul>
Autre couleur	Activé uniquement si 'Autre couleur' est sélectionné ci-dessus. Cliquez sur la case pour sélectionner une couleur.
Langage de reconnaissance de l'écriture	Langue à utiliser pour la reconnaissance de l'écriture. Sélectionnez-la dans le menu déroulant.  Valeur par défaut = Langue du système d'exploitation de l'ordinateur.



## Enregistrements



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

Paramètres	Options
Taux de capture d'images	Vitesse d'enregistrement des images mesurée en images/seconde. Plage = 1 - 10 Valeur par défaut = 5
Enregistrer l'audio	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Enregistrer du son pendant la création d'une vidéo. <input type="checkbox"/> Ne pas enregistrer de son.
Capture rapide	<input checked="" type="checkbox"/> Optimiser l'enregistrement des activités contenant de grandes zones statiques avec beaucoup de mouvements de curseur. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas optimiser.
Capturer avec le pointeur de la souris	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Enregistrer les mouvements de curseur dans un fichier vidéo. <input type="checkbox"/> Ne pas enregistrer les mouvements du curseur.
Capturer les fenêtres en couches	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. <input checked="" type="checkbox"/> Enregistrer les applications utilisant les fenêtres en couches. La capture de fenêtres en couches peut entraîner un clignotement du curseur au cours de l'enregistrement. Cela ne sera cependant pas visible dans le fichier vidéo. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas capturer les fenêtres en couches.
Désactiver l'accélération matérielle pendant l'enregistrement	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. <input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Autoriser

Paramètres	Options
	<p>Activsoftware à désactiver l'accélération matérielle au début de l'enregistrement et à la réactiver une fois l'enregistrement terminé.</p> <p><input type="checkbox"/> Ne pas désactiver l'accélération matérielle.</p>
<p>Masquer la boîte à outils de l'enregistreur d'écran pendant l'enregistrement</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Masquer 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.</p> <p><input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher la palette d'outils.</p>
<p><b>Enregistrement audio</b></p>	<p>Emplacement dans lequel vos enregistrements audio sont stockés. Sélectionnez une option dans le menu déroulant :</p>
<p>Ajouter au paperboard</p>	<p>Valeur par défaut = Ajoutez une icône de son au paperboard à l'issue de l'enregistrement. Pour lire l'enregistrement, cliquez sur l'icône lorsque l'option Activer les actions est sélectionnée.</p>
<p>Enregistrer sur le disque dur</p>	<p>Lorsque vous cliquez sur l'icône Enregistrer, vous pouvez spécifier un nom de fichier et un emplacement pour le fichier audio avant le début de l'enregistrement.</p>
<p>Les deux</p>	<p>Vous êtes invité à attribuer un nom et un emplacement pour l'enregistrement. De plus, une icône s'affiche sur le paperboard.</p>

## Profil et ressources



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

ActivInspire enregistre les profils, modèles et autres fichiers dans les dossiers par défaut indiqués dans le tableau suivant. Vous pouvez copier ou déplacer les fichiers vers d'autres dossiers si vous le souhaitez. Vous devez dans ce cas modifier la configuration de manière à ce qu'ActivInspire trouve les fichiers dans leurs nouveaux emplacements.



Lorsque vous modifiez les emplacements par défaut dans la configuration du profil et des ressources, vous demandez simplement à ActivInspire de rechercher des fichiers à un nouvel emplacement. Les fichiers eux-mêmes ne sont pas déplacés. Copiez vos fichiers dans le nouvel emplacement avant d'en préciser le chemin dans ActivInspire. Pour en savoir plus sur la copie et le déplacement des fichiers, consultez la documentation de votre système d'exploitation.

Paramètres	Emplacements par défaut
<b>Utiliser le chemin de profil par défaut</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Chercher les profils dans les emplacements spécifiés ci-dessous. <input type="checkbox"/> Chercher les profils dans un autre emplacement.
Profil stocké sous	
Windows	Mes ressources\Mes profils
Mac	Mes ressources/Mes profils
Linux	
<b>Utiliser le chemin 'Mes ressources' par défaut</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Chercher 'Mes ressources' dans les emplacements spécifiés ci-dessous. <input type="checkbox"/> Chercher 'Mes ressources' dans un autre emplacement.
Mes fichiers de ressources dans	
Windows XP	Documents and Settings\nom de l'utilisateur\Mes documents\Activ Software\ActivInspire\My Resources
Windows Vista	Users\nom de l'utilisateur\Document\Activ Software\ActivInspire\My Resources
Mac	/Users/nom de l'utilisateur/Documents/Activ Software/ActivInspire

Paramètres	Emplacements par défaut
Linux	/home/nom de l'utilisateur/Documents/Activ Software/ActivInspire
<b>Utiliser le chemin 'Ressources partagées' par défaut</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Chercher 'Ressources partagées' dans l'emplacement spécifié ci-dessous. <input type="checkbox"/> Chercher 'Ressources partagées' dans un autre emplacement.
Fichiers de ressources partagées dans	
Windows XP	Documents and Settings\All Users\Documents\Activ Software\ActivInspire
Windows Vista	\Users\Public\Documents\Activ Software\ActivInspire
Mac	/Users/shared/Promethean/Activ Software/ActivInspire
Linux	/var/Promethean/Inspire/Shared Resources
<b>Utiliser le chemin du modèle de page par défaut</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Chercher les modèles de page dans l'emplacement spécifié ci-dessous. <input type="checkbox"/> Chercher les modèles de page dans un autre emplacement.
Fichiers de modèle de page dans	
Windows	Ressources partagées\Activities and templates
Mac	Ressources partagées/Activities and templates
Linux	
<b>Utiliser le chemin de la page de question par défaut</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Chercher les pages de question dans l'emplacement spécifié ci-dessous. <input type="checkbox"/> Chercher les pages de question dans un autre emplacement.
Fichiers des pages de question dans	
Windows	Ressources partagées\FlipchartPages\Activities and templates\Templates (learner response)\
Mac	Ressources partagées/FlipchartPages/Templates (learner response)/
Linux	

## Paperboard



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

Paramètres	Options
Créer un paperboard de bureau au démarrage	<input checked="" type="checkbox"/> Créer un paperboard de bureau au démarrage d'ActivInspire. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas créer un paperboard de bureau au démarrage.
Couleur de fond	Couleur de fond de la fenêtre de paperboard, en arrière-plan de la page de paperboard.  Valeur par défaut = Bleu
Échelle de page par défaut	Échelle de page par défaut lorsque vous créez un paperboard ou que vous ouvrez un paperboard existant. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valeur par défaut = Ajuster</li> <li>• Largeur</li> <li>• Ajustement à la hauteur</li> <li>• 25%</li> <li>• 50%</li> <li>• 100%</li> <li>• 150%</li> <li>• 200%</li> <li>• 400%</li> <li>• 800%</li> <li>• Échelle originale</li> </ul> Pour activer ce paramètre, vous devez redémarrer ActivInspire une fois la modification effectuée.
Taille de page par défaut	Taille de page par défaut lorsque vous créez un paperboard ou que vous ouvrez un paperboard existant. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taille d'écran</li> </ul>

Paramètres	Options
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valeur par défaut = 1024 * 768</li> <li>• 1152 * 864</li> <li>• 1280 * 1024</li> <li>• Sur mesure</li> </ul>
Couleur de page par défaut	<p>Activée uniquement si vous avez attribué une couleur au fond par défaut.</p> <p>Valeur par défaut = Blanc</p>
Afficher le résumé du paperboard lors de l'enregistrement	<p><input checked="" type="checkbox"/> Ouvre une fenêtre permettant d'insérer des informations décrivant le paperboard lors de l'enregistrement.</p> <p><input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Fermer sans afficher le résumé du paperboard.</p>

## Multimédia



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

Paramètres	Options
Afficher le contrôleur de son	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher le contrôleur de son à la lecture d'un fichier audio remplace les autres paramètres dynamiques. <input type="checkbox"/> Masquer l'outil Contrôleur de son pendant la lecture.
Afficher les commandes pour les fichiers Flash	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher les commandes pendant la lecture des fichiers Flash®. Remplace les paramètres dynamiques. <input type="checkbox"/> Ne pas afficher les commandes pour les fichiers Flash.
Afficher le bouton de capture d'images	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher le bouton de capture d'images pour les images des fichiers vidéo et Flash. <input type="checkbox"/> Ne pas afficher le bouton de capture d'images.
Forcer le mode Superposition pour les fichiers Flash	<input checked="" type="checkbox"/> Permettre d'annoter sur un fichier Flash. <input type="checkbox"/> Valeur par défaut = Ne pas permettre d'annoter sur un fichier Flash.

## Mode Création



Pour savoir comment accéder aux paramètres, reportez-vous à la rubrique [Choix des paramètres de l'application](#).

Paramètres	Options
Autoriser la modification des objets verrouillés	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Supprimer les propriétés de verrouillage pour permettre à tous les objets de bouger librement. <input type="checkbox"/> Ne pas autoriser.
Afficher les objets masqués	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher tous les objets. <input type="checkbox"/> Ne pas afficher les objets masqués.
Mettre en évidence les actions	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Mettre en évidence les actions avec un encadré rouge en mode Création. <input type="checkbox"/> Ne pas mettre les actions en évidence.
Désactiver les actions et la fonction Faire glisser une copie	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Désactiver toutes les actions et la fonction 'Faire glisser une copie' en mode Création. <input type="checkbox"/> Conserver l'activation des actions et de la fonction 'Faire glisser une copie'.
Désactiver les restrictions d'objet	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Désactiver les restrictions d'objet en mode Création pour pouvoir déplacer librement les objets. <input type="checkbox"/> Conserver l'activation des restrictions d'objet.
Désactiver les objets bloquants	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Désactiver les paramètres 'Peut bloquer' des limiteurs. <input type="checkbox"/> Ne pas désactiver les objets bloquants.
Désactiver l'accrochage à la grille	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Annuler toute propriété d'accrochage à la grille définie sur des objets afin de pouvoir les déplacer librement. <input type="checkbox"/> Conserver toutes les propriétés d'accrochage à la grille.



Paramètres	Options
Désactiver l'interaction du bureau	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Désactiver l'annotation de bureau et les outils du bureau. <input type="checkbox"/> Ne pas désactiver l'interaction du bureau.
Afficher les info-bulles d'astuces dans le mode Création	<input checked="" type="checkbox"/> Valeur par défaut = Afficher les info-bulles. <input type="checkbox"/> Ne pas afficher les info-bulles.


## Différences entre les éditions Professional et Personal

ActivInspire Personal Edition comporte un sous-ensemble de fonctionnalités puissantes disponibles dans ActivInspire Professional Edition.


Vous pouvez le télécharger gratuitement.



Les sections ci-dessous soulignent les différences entre les deux éditions dans le cadre des catégories suivantes :


- [Création](#)
- [Multimédia](#)
- [Importation/Exportation dans d'autres formats de fichier](#)
- [Présentation au tableau](#)
- [Interactivité et utilisation](#)
- [Outils avancés](#)

Symbole	Signification
✓	La fonction est incluse.
	Cette fonction est en partie incluse. Voir la colonne <b>Détails</b> .
⊘	La fonction n'est pas incluse. Voir la colonne <b>Détails</b> .

### Création


Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
Mode Création	✓	⊘	Le mode création est nécessaire pour activer/désactiver certains paramètres et modifier un paperboard.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt;</a> <a href="#">Utilisation optimale des profils &gt;</a> <a href="#">Création et activation/désactivation des profils &gt;</a> <a href="#">Choix des paramètres de l'application</a>  <a href="#">Référence &gt;</a> <a href="#">Configuration &gt;</a> <a href="#">Mode Création</a>


Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
Création d'actions	✓		<p>Vous pouvez lire des actions existantes, à l'exception des actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mode Utilisateur double</li> <li>• Mode Création</li> <li>• Afficher le navigateur d'action</li> </ul> <p>ActivInspire Professional est nécessaire pour créer des actions.</p>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Ajout d'éléments interactifs aux paperboards &gt; Utilisation des actions</a> <a href="#">Référence &gt; Actions</a>
Edition de texte	✓	✓		
Superposition d'objet	✓	✓		
Avancer/Éloigner	✓	✓		
Modèles thématiques	✓	⊘	<p>La bibliothèque de ressources d'ActivInspire Professional inclut une large gamme de modèles thématiques, pour le mode Utilisateur double par exemple, permettant d'accélérer la création de cours.</p>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des ressources &gt; Ajout de ressources à un paperboard</a>
Propriétés d'objet	✓		<p>Vous pouvez afficher toutes les propriétés d'objet dans le navigateur de propriétés.</p> <p>Vous ne pouvez pas modifier les propriétés des fonctionnalités qui ne sont pas incluses dans ActivInspire Personal. Celles-ci s'affichent en grisé, comme par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• les propriétés</li> </ul>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des objets &gt; Modification des propriétés d'un objet</a> <a href="#">Référence &gt; Propriétés</a>

Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
			<p>d'action ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>les propriétés de conteneur ;</li> <li>les propriétés des étiquettes.</li> </ul>	
Alignement d'objets	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour utiliser les outils d'alignement dans Éditer > Transformer > Aligner.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des objets &gt; Transformation d'objets</a>
Objet tampon	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour insérer rapidement de nombreuses copies d'une ressource dans un paperboard à l'aide du tampon.	<a href="#">Exploration d'ActivInspire Studio &gt; Navigateurs d'ActivInspire &gt; Navigateur de ressources</a> <a href="#">Exploration d'ActivInspire Primary &gt; Navigateurs d'ActivInspire &gt; Navigateur de ressources</a>
Faire glisser une copie	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour modifier la propriété d'un objet de manière à créer de nombreuses copies d'un objet par simple cliquer-glisser au cours d'une leçon.	<a href="#">Référence &gt; Propriétés &gt; Divers</a>
Créateur de grille	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour modifier des grilles existantes ou en créer de nouvelles.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des objets &gt; Création et édition de grilles</a>
Masque de grille	✓	✓		
Outil Sélecteur	✓	✓		
Étiquetage d'objet	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour	<a href="#">Référence &gt; Propriétés &gt;</a>

Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
			ajouter des étiquettes aux objets ou mettre en forme des étiquettes existantes et personnaliser leur comportement.	<a href="#">Propriétés des étiquettes</a>
Notes de page	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour ajouter des notes à une page de paperboard.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Création de notes de page</a>
Glisser-déposer à partir du système	✓	✓	Vous pouvez faire glisser des graphiques et du texte du bureau de votre ordinateur ou d'autres applications et les déposer dans un paperboard.	
Bibliothèque de formes	✓	⊘	La bibliothèque de formes n'est pas incluse dans ActivInspire Personal. Il n'est donc pas possible de l'utiliser pour créer des formes.  Vous pouvez modifier des formes existantes à l'aide de l'option <b>Modifier les points de forme</b>  .	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ajout et manipulation de formes.</a>
<b>NOUVEAU !</b> Recherche de ressources locales	✓	✓		<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation des ressources &gt; À propos des ressources</a>


## Multimédia

Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
Enregistreur d'écran	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour créer des animations à l'aide de l'enregistreur	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation de l'enregistreur</a>

Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
			d'écran.	<a href="#">d'écran</a>
Enregistreur de sons	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour créer des fichiers son à l'aide de l'enregistreur de son.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation de l'enregistreur de son</a>
Lecture des objets Flash	✓	✓		
Prise en charge de graphiques/d'images	✓	✓		
Prise en charge des fichiers au format Flash Video (.FLV)	✓	✓		
Documents associés dans les paperboards	✓	✓		

## Importation/Exportation dans d'autres formats de fichier

Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
Importer un fichier SMART Notebook	✓	✓		
Importer un fichier SMART Gallery	✓	✓		
Importer un fichier PowerPoint	✓	✓	Si vous exécutez Windows sur votre ordinateur, vous pouvez importer des présentations PowerPoint.	
Importer un fichier QTI/XML	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour importer ces types de fichiers dans un	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Importation et exportation de fichiers &gt;</a>
Importer un fichier	✓	⊘		


Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
ExamView			paperboard.	<a href="#">Importation de fichiers</a>
<b>NOUVEAU !</b> Importer un fichier PDF	✓	⊘		
Exporter les résultats de vote de questions préparées et ExpressPoll vers Microsoft Excel®	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour exporter des questions et réponses dans des feuilles de calcul Excel à des fins de stockage ou de traitement supplémentaire.	<a href="#">Importation et exportation de fichiers &gt;</a> <a href="#">Exportation de fichiers.</a>

## Présentation au tableau



Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
Outil Pot de peinture	✓	✓		
Dupliquer	✓	⊘	Vous pouvez copier des objets mais pas les dupliquer.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Copie, collage et duplication d'objets</a>
Rétablir page	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour rétablir rapidement l'état d'une page après son dernier enregistrement (lorsque vous commencez une activité, par exemple).	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Suppression d'éléments</a>
Menus contextuels (clic droit)	✓	✓		
Zoom de page	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour effectuer un zoom avant sur des sections d'une page de paperboard à des fins d'examen approfondi ou effectuer un zoom arrière sur une page de paperboard afin d'obtenir une vue d'ensemble.	<a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Studio &gt; Affichage d'un paperboard</a> <a href="#">Visite d'ActivInspire &gt; Exploration d'ActivInspire Primary &gt; Affichage d'un paperboard</a>
Échelle de page	✓	✓		
Outil Origine XY	✓	⊘	Sans l'outil Origine XY, vous pouvez uniquement faire pivoter un objet autour de son centre.  Dans ActivInspire Professional, vous pouvez faire pivoter	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation des outils mathématiques &gt; Configuration de l'outil Origine XY</a>





Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
			des objets autour d'un point d'origine ajouté n'importe où sur une page.	
Navigateurs	✓	✓		
Outil Stylo et Indicateur d'épaisseur du stylo	✓	✓		
Verrouillage du formateur	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour verrouiller ActivInspire et empêcher une tierce personne d'effectuer des modifications pendant que vous n'utilisez pas le tableau.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation du verrouillage du formateur</a>
Annotation du bureau	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour écrire sur votre bureau ou toute application ouverte sur votre bureau à l'aide des outils Stylo, Marqueur et Gomme.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Annotation du bureau</a>
Fonctionnalité Système de réponse pour les apprenants	✓		Vous pouvez utiliser toutes les fonctionnalités, exceptions suivantes mises à part :  ActivInspire Professional est nécessaire pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifier la base de données des élèves ;</li> <li>• Exporter des questions et des réponses</li> </ul>	<a href="#">Utilisation des systèmes de réponse pour les apprenants</a>


Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
			<p>dans Excel ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Saisir des questions asynchrones à l'aide de l'Assistant de question ;</li> <li>Lancer des sessions de questions auto-rythmées.</li> </ul>	
Mode Utilisateur double	✓	⊘	<p>Pour collaborer au tableau, vous devez partager le stylo de l'enseignant.</p> <p>ActivInspire Professional et un ActivBoard prenant en charge le mode Utilisateur double sont nécessaires pour collaborer au tableau avec le stylo de l'enseignant et le stylo de l'élève simultanément.</p>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation du mode Utilisateur double</a>

## Interactivité et utilisation

Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
Lecture des actions	✓		<p>Vous pouvez lire des actions existantes, à l'exception des actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mode Utilisateur double</li> <li>Mode Création</li> </ul>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Ajout d'éléments interactifs aux paperboards &gt; Utilisation des actions</a>

Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Afficher le navigateur d'action</li> </ul>	
Il est possible de faire glisser les objets d'action.	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour sélectionner les objets dont une action est associée à un autre emplacement du paperboard.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Ajout d'éléments interactifs aux paperboards &gt; Utilisation des actions</a>
Accès à Promethean Planet	✓	✓		
Recherche de ressources sur Planet et téléchargement dans ActivInspire	✓	✓		
Encre magique	✓	✓		
Gomme	✓	✓		
Possibilité de redimensionner les icônes	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour agrandir ou réduire les icônes selon les besoins des élèves.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation optimale des profils &gt; Création et activation/désactivation des profils &gt; Choix des paramètres de l'application</a>
Profils d'utilisateur	✓		ActivInspire Professional est nécessaire pour changer de profils, les enregistrer ou les charger.  Vous pouvez modifier tous les paramètres de	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation optimale des profils &gt; Création et activation/désactivation des profils</a>

Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
			l'application ActivInspire. Toutefois, certaines modifications ne prendront pas effet dans ActivInspire Personal, par exemple : <ul style="list-style-type: none"> <li>• les paramètres multimedia ;</li> <li>• la configuration du mode Création .</li> </ul>	
Boutons définis par l'utilisateur	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour créer vos propres boutons.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation optimale des profils &gt; Création et activation/désactivation des profils &gt; Définition de vos propres boutons</a>
Boutons de glissement	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour faire glisser des objets de la page vers la troisième colonne de la palette d'outils principale, la barre raccourcis de la palette d'outils.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Copie, collage et duplication d'objets</a>
Paramètres de l'application	✓		Vous pouvez modifier tous les paramètres de l'application ActivInspire. Toutefois, certaines	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation optimale des profils &gt; Création et activation/désactivation des profils &gt; Choix des paramètres de</a>



Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
			<p>modifications ne prendront pas effet dans ActivInspire Personal, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• les paramètres multimedia ;</li> <li>• la configuration du mode Création .</li> </ul>	<a href="#">l'application</a>
Raccourcis clavier	✓	✓		<a href="#">Référence &gt; Raccourcis clavier</a>
Outil Reconnaissance d'écriture	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour convertir instantanément des annotations en texte.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation de la reconnaissance d'écriture</a>
Convertir en texte	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour convertir des annotations en texte.	
Outil Reconnaissance de forme	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour convertir instantanément des annotations en formes.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation de la reconnaissance de forme</a>
Convertir en forme	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour convertir des annotations en formes.	

Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
Lignes pointillées et lignes tiretées	✓	✓		
Localisation	✓	✓	<p>ActivInspire Personal est disponible dans les mêmes langues qu'ActivInspire Professional.</p> <p>Il est possible de remplacer la langue locale par n'importe quelle autre langue disponible.</p>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Utilisation optimale des profils &gt; Création et activation/désactivation des profils &gt; Choix des paramètres de l'application</a>

## Outils avancés

Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
Copieur de couleur	✓	⊘	<p>ActivInspire Professional est nécessaire pour remplacer la couleur d'un objet par une toute autre couleur que vous sélectionnez dans la fenêtre ActivInspire.</p>	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Inscription de texte sur un paperboard</a>
Horloge, Décompter à rebours/Décompter jusqu'à	✓	✓		
Message de téléimprimante	✓	⊘	<p>ActivInspire Professional est nécessaire pour envoyer des messages à l'ensemble de l'auditoire à l'aide des messages de téléimprimante.</p>	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation de messages de téléimprimante</a>
Accrocher à la grille	✓	✓		

Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
Compas	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour tracer rapidement des arcs simples à l'aide du compas, qui dispose des caractéristiques du stylo en matière de contour et de remplissage.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation des outils mathématiques &gt; Utilisation du compas</a>
Rideau	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour maintenir l'attention et l'intérêt de l'auditoire à l'aide du rideau qui permet de révéler progressivement le contenu d'une page de paperboard.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation du rideau</a>
Calculatrice	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour afficher la calculatrice sur le tableau et permettre ainsi aux élèves de saisir des chiffres et d'obtenir des résultats instantanés.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation des outils mathématiques &gt; Utilisation de la calculatrice</a>
Clavier à l'écran	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour saisir du texte au tableau à l'aide du clavier à l'écran.	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation du clavier à l'écran</a>
Spot	✓	✓		
Jet de dés	✓	⊘	ActivInspire Professional est nécessaire pour jeter jusqu'à cinq dés sur le tableau dans le cadre de jeux de	<a href="#">En savoir plus sur ActivInspire &gt; Présentation au tableau &gt; Utilisation des outils mathématiques &gt;</a>

Fonction	Édition Professional	Édition Personal	Détails	 En savoir plus...
			nombre ou de tirages au sort.	<a href="#">Utilisation du jet de dés</a>
Date et heure	✓	✓		
Le vérificateur d'orthographe vérifie le paperboard dans son intégralité.	✓		Vous pouvez vérifier l'orthographe du texte sélectionné, mais non du paperboard tout entier.	<a href="#">Premiers pas avec ActivInspire &gt; Ajout et mise en forme de texte</a>



## En savoir plus

Pour plus d'informations :

- Consultez la documentation pour l'utilisateur fournie avec le téléchargement.
- 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



À de fins de formation, le support technique EMEA est interrompu entre 14 et 15 heures (GMT) le dernier vendredi du mois.

Assistance téléphonique pour les utilisateurs finaux (les enseignants, par exemple)	
Région	Numéro de téléphone
Royaume-Uni	0844 855 2201
Chine (du Nord)	10800 744 1297
Chine (du Sud)	10800 441 0318
Taiwan	00801 044 265
Australie	1800 075 943
Nouvelle-Zélande	0800 448 611
Malaisie	1800 814 305
Corée du Sud	00798 443 41243
Japon	00531 780 218
Hong Kong	800 968 341
Singapour	800 4411 351
Amérique	+1-678-762-1800

anglophone	
Espagnol	+1-678-336-8100
EMEA	+44 (0) 1254 290 994
Allemagne	0800 184 4869 (pour les appels internes à l'Allemagne)
Pays germanophones	+ 44 (0) 1254 290 999
France	0826 621 245 (pour les appels internes à la France)
Pays francophones	+44 (0) 1254 290 997
<b>Assistance téléphonique pour les partenaires de distribution</b>	
Royaume-Uni	0844 855 2202
EMEA	+44 (0) 1254 290 995

## Autres coordonnées pour contacter Promethean

<b>Adresse</b>	Promethean House, Lower Philips Road, Blackburn, Lancashire, BB1 5TH
<b>Sites Web</b>	<a href="http://www.prometheanworld.com">www.prometheanworld.com</a> - informations de marketing, mises à jour logicielles <a href="http://www.prometheanplanet.com">www.prometheanplanet.com</a> - communauté d'utilisateurs, ressources, forums <a href="http://www.prometheanlearning.com">www.prometheanlearning.com</a> - formation aux produits Promethean
<b>Téléphone</b>	+44 (0)1254 298598 (veuillez ne pas utiliser ce numéro pour des problèmes d'ordre technique)
<b>Fax</b>	+44 (0)1254 581574
<b>Courrier électronique</b>	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.

## Version de l'aide

ActivInspire Professional Edition 1.3

## Copyright et marques

© Copyright Promethean Ltd 2009. Tous droits réservés.

Tous les éléments inclus dans le téléchargement ActivInspire (logiciel, ressources, pilotes et documentation) sont la propriété de Promethean Ltd 2009. 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 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.



<b>A</b>	
À propos des profils.....	210
Accrocher à la grille .....	147, 424, 487, 512
Actions....	81, 201, 434, 441, 443, 451, 453, 462, 505, 512
Actions de commande .....	443
Actions de page .....	451
Actions d'objet .....	453
Glisser-déplacer .....	441
Résumé des différences .....	434
Vote .....	462
Actions d'objet.....	23, 63, 102, 201, 453
Activation .....	248
Reconnaissance de forme .....	248
Activation/désactivation .....	212
Profils .....	212
ActivBoard .....	23, 112, 288, 531
ActivDriver.....	12
Activer le mode Création.....	512
Activer/désactiver la transparence .....	92
Activer/désactiver le regroupement .....	23
ActivExpression .....	12, 23, 288, 293, 294, 531
Bouton SYM.....	294
ActivHub .....	12, 288, 293, 294, 531
AH1 .....	294
transmis.....	294
USB .....	288
ActivInspire	23, 35, 42, 63, 75, 81, 92, 112, 126, 150, 210, 238, 245, 339, 531
Fenêtre .....	75, 81, 92, 118, 126, 150, 210, 238
Personal .....	42, 81, 112
Personnalisation.....	344
Primary .....	23, 126, 150
Professional .....	42, 63, 81, 112
Référence.....	339
Studio.....	23, 126, 150
Visite de.....	35
ActivInspire Personal Edition.....	12
ActivInspire Primary .....	266
Windows.....	266
ActivInspire Professional Edition.....	12
ActivInspire Studio.....	12
ActivVote .....	23, 288, 293, 294, 303, 338, 490, 531
AV2 .....	294
AV3 .....	294
Bouton Enregistrement .....	294
Distribuer.....	294
Roue magique.....	338
ActivPen .....	30, 112, 248, 531
Utilisation .....	30
ActivPrimary .....	23, 531
ActivSlate .....	23, 294, 531
ActivStudio.....	23, 238, 531
ActivTablet.....	531
Adobe Systems Incorporated.....	531
Affecter des utilisateurs .....	462
AH1 .....	294
AH2 .....	294
Ajout.....	182

Multimédia .....	182	Barre de stylo.....	81
Ajout et manipulation .....	131	Barre de titre .....	266
Formes .....	131	Activé .....	266
Ajuster .....	210	Barre d'outils.....	23
Animations .....	254	Palette d'outils principale.....	23
Création .....	254	Barre d'outils de mise en forme.....	60, 126, 245, 266, 411
Annotation .....	232	Barre d'outils de sélection rapide.....	210
Bureau.....	232	Barres de menu .....	210
Annotation de bureau.....	232, 397	Barres d'outils .....	372
Annotation sur le bureau.....	397	Présentation .....	372
Annuler .....	46, 150, 431	Base de données des élèves .....	303, 462
Apple Inc .....	531	Bibliothèque de ressources .....	23, 52, 92, 147, 161, 165, 238, 487
Apprentissage auto-rythmé.....	293	Grilles .....	147
Mise à jour .....	293	Bienvenue !.....	11
Arrêter le vote.....	338, 490	Bloc d'outils .....	92
Assistant de question .....	307, 335, 465	Boîte de dialogue .....	126, 210, 228, 245
Utilisation .....	335	Modifier les profils .....	126, 210, 213, 228, 245
Assistant d'insertion de questions .....	307, 462	Vérificateur orthographique.....	126
Lancements.....	462	Boîte de dialogue d'association des unités	
Au tableau.....	229	ActivExpression.....	294
Présentation .....	229	Boîte de dialogue d'attribution de nom.....	294
Autoriser l'accrochage .....	487	Boîte de dialogue Éditer la base de données des	
Autres tableaux blancs.....	32	élèves .....	462
Utilisation .....	32	Boîte de dialogue Enregistrement d'unité .....	294
Avancer.....	23	Boîte de dialogue Insérer .....	182
AVI.....	75	Choisissez le média .....	182
<b>B</b>		Boîte de dialogue Modifier les profils .....	126, 210, 245
Barre de menu.....	23, 42, 81, 182, 346	Onglet Configuration.....	245
Barre de raccourcis .....	238	Boîte de dialogue Vérificateur orthographique.....	126, 404
Barre de raccourcis de la palette d'outils .....	23, 77	Boîte de dialogue Verrouillage du formateur .....	269

Boîtes de dialogue .....	462	Changer de profil .....	23, 46, 71, 228
Éditer la base de données des élèves .....	462	Choisissez le média .....	182
Bouton Commencer le vote .....	335	Boîte de dialogue Insérer .....	182
Bouton Enregistrement .....	294	Clavier .....	23, 126, 266, 340, 411, 503
ActiVote .....	294	À l'écran .....	503
Bouton Mettre le vote en pause .....	338	Raccourcis .....	340
Bouton SYM .....	294	Clavier à l'écran .....	126, 266, 411, 503
Activexpression .....	294	Clavier flottant .....	503
Boutons .....	222	Clavier virtuel .....	210, 503
Définition de vos propres .....	222	Code .....	23, 294
Boutons définis par l'utilisateur .....	210, 213, 222	Entrée .....	294
Bureau .....	23, 238	Coller des objets .....	137
<b>C</b>		Commandes .....	23, 213, 443
Calculatrice .....	272, 391	Actions .....	443
Utilisation .....	272	Commencer le vote .....	288
Caméra .....	23, 75, 142, 210, 238, 392	Commencer/Arrêter le vote de paperboard .....	46, 462
Capture .....	238	Compas .....	276
Menu Outil .....	238	Utilisation .....	276
Utilisation .....	238	Configurer .....	23
Capture .....	75, 238, 392	Conseils et astuces .....	156
À main levée .....	238	Contact .....	529
Bureau .....	238	Promethean .....	529
Partielle .....	238	Conteneur .....	23, 465
Plein écran .....	238	Conteneurs .....	196, 475
Point à point .....	238	Création .....	196
Capture à main levée .....	238, 392	Propriétés .....	475
Capture d'écran partielle .....	238, 392	Sélection de propriétés .....	196
Capture d'écran point à point .....	238, 392	Contour .....	421
Capture plein écran .....	238, 392	Contrôleur de son .....	253
Capter la boîte de dialogue .....	238	Contrôleur de son ActivInspire .....	182

Convertir.....	406
Texte.....	406
Convertir en texte .....	245
Copier .....	137, 512
Déplacement d'une copie .....	512
Copyright.....	531
Corbeille de paperboard.....	201, 210, 395, 403
Corriger l'orthographe.....	499
Couches .....	57, 61, 100, 172, 249, 409, 417, 505
Utilisation .....	172
Couper .....	137
Créateur de grille .....	147, 187, 405, 487
Création .....	71, 110, 150
Depuis l'ordinateur.....	110
Objets.....	150
Curseur de transparence.....	23
<b>D</b>	
Délai de reconnaissance.....	245, 406, 422, 503
Écriture manuscrite.....	503
Démarrage .....	112
Utilisateur double .....	112
Démarrer ActivInspire .....	288, 294
Démarrer/arrêter .....	63
Vote de paperboard.....	63
Déplacement d'une copie .....	512
Désactiver des actions .....	512
Distribuer.....	294
ActiVote .....	294
Distribuer les unités ActivExpression.....	294
du générateur de questions.....	307

Duplication .....	137
Objets.....	137
<b>E</b>	
Échelle de miniature .....	487
Échelle par défaut .....	487
Écriture manuscrite.....	126, 406, 503
Délai de reconnaissance.....	503
Langue de reconnaissance .....	503
Reconnaissance.....	126, 406
Éditer .....	46, 210
Éditeur de mots-clés .....	465
Effacer .....	46, 294
EInstruction .....	531
Éléments SMART Gallery.....	280
Importation .....	280
Encre magique .....	23, 57, 248, 249, 409
Enregistrement.....	153, 253, 254, 294, 425
Écran.....	254
Paperboards .....	153
Son.....	253, 425
Unités.....	294
Enregistrement d'unité .....	294, 303, 462
Boîte de dialogue Enregistrement d'unité .....	294
Enregistreur de sons.....	75, 114, 210, 253, 425
Utilisation .....	253, 425
Enregistreur d'écran .....	23, 75, 210, 254, 417, 505
Enregistreur de zone d'écran .....	254
Enregistreur plein écran.....	254
La compression vidéo.....	254
Le format audio. ....	254



Utilisation .....	254	Importation .....	280
Ensemble de questions.....	307	Fichiers .....	280, 285
Ensembles de questions auto-rythmées .....	12, 307	Exportation .....	285
Création .....	307	Importation .....	280
Évaluation des résultats .....	307	Fichiers IMS QTI XML.....	280
Rapports.....	12	Importation .....	280
Utilisation .....	307	Fichiers PowerPoint.....	280
Entrée.....	294	Importation .....	280
Code.....	294	Fichiers QTI XML.....	280
Épeler.....	404	Importation .....	280
Épingler la palette d'outils .....	42, 81	Fichiers SMART Notebook.....	280
Étiquette.....	61, 100, 465	Importation .....	280
ExamView .....	23	Fichiers XML .....	280
Excel.....	285, 462	Importation .....	280
Exporter les résultats .....	285	Format .....	210, 213, 215
Exploration .....	75, 114	Choix .....	215
Outils .....	75, 114	Formes .....	46, 131, 395, 409, 421
Exportation .....	285	Ajout et manipulation .....	131
Packs de ressources .....	168	Outil.....	421
Exporter les résultats vers Excel.....	462	Palette d'outils.....	421
Express Poll .....	23, 46		
ExpressPoll.....	307, 338, 401, 462, 465, 490	<b>G</b>	
		Gomme .....	46, 248, 395, 400
<b>F</b>		Grilles .....	147, 187, 405, 487
Fenêtre .....	75, 126	Accrocher à.....	487
ActivInspire .....	75, 126	Bibliothèque de ressources .....	405
Fenêtre ActivInspire .....	75	Couches .....	147
Fenêtre Enregistrement d'unité .....	294	Création .....	405
Fenêtre récapitulative du vote.....	338	Création et édition de grilles.....	187
Fichier Word.....	126	Dans la bibliothèque de ressources.....	147
Fichier XML ExamView .....	280	Échelle par défaut .....	187, 487

Pas d'échelle.....	487	Insertion d'un média .....	46, 201, 210, 461
Propriétés.....	487	Interwrite .....	32, 531
Utilisation .....	147		
Groupes d'unités .....	294		
		<b>J</b>	
<b>H</b>		Jet de dés.....	63, 271, 399
Historique .....	23	Utilisation .....	271
Hitachi .....	531		
Hitachi DuoBoard.....	531	<b>L</b>	
Horloge.....	242, 394	La compression vidéo.....	254
Utilisation .....	242	la grille.....	512
		Accrocher à.....	512
<b>I</b>		Lancements.....	462
Icône Clavier à l'écran .....	126	Assistant d'insertion de questions .....	462
Icône Configuration.....	273	Langue .....	245, 497
Icône Menu principal.....	118	Paramètres .....	497
Icône Texte .....	126	Langue de reconnaissance .....	503
Images .....	175, 177, 417, 505	Écriture manuscrite.....	503
Ajout.....	175, 177	Le format audio. ....	254
Suppression.....	177	Le tableau .....	210
Importation .....	168, 280	Lien.....	182
Fichiers .....	280	Liens .....	177
Packs de ressources .....	168	Ajout.....	177
Indicateur .....	81	Suppression.....	177
Redimensionnement .....	81	Limiteur .....	23
Indicateur de page.....	81	Limiteurs.....	61, 100, 193, 199, 479, 512
Info-bulles.....	23	Création .....	199
Insertion.....	142, 143, 182, 421	Propriétés .....	479
Capture .....	142	Linus Torvalds.....	531
Multimédia .....	182	Linux .....	23, 137, 153, 531
Nouvelle page.....	142	Liste de contrôle .....	230
Ressources .....	143	Au tableau.....	230

<b>M</b>	
Mac .....	23, 153
Mac OS .....	531
Marque de question .....	465
Marques .....	531
Marqueur .....	46, 57, 338, 395, 408
Médias .....	182
Insertion .....	175
Menu contextuel .....	81
Menu contextuel d'édition de texte .....	126
Menu d'édition d'objet .....	61, 100, 137, 245, 406
Menu Éditer .....	137
Menu Fichier .....	137, 153
Menu Formes .....	150
Menu Outils .....	75, 245, 248, 266, 269, 273
Menu principal .....	46, 421
Menus . 42, 61, 81, 100, 114, 126, 150, 153, 238, 248, 269, 345, 421	
Caméra .....	238
Édition d'objet .....	61, 100
Fichier .....	153
Formes .....	150
Menus contextuels .....	81, 345
Outils .....	114, 126, 238, 248, 269
Principal .....	421
Menus contextuels .....	345, 363
Mes profils .....	210
Mes ressources ; .....	52, 75, 92, 161, 238
Message de téléimprimante .....	63, 114, 210, 256, 430
Utilisation .....	256
Mettre le vote en pause .....	338, 462
Microsoft Corporation .....	531
Microsoft PowerPoint .....	23
Microsoft Word .....	406
Mise à jour .....	293
Apprentissage auto-rythmé .....	293
Mise en forme .....	126
texte .....	126
Mode anonyme .....	288
Mode Création .....	187, 199, 201, 512
Activer .....	512
Paramètres .....	512
Mode identifié .....	288
Mode Utilisateur double .....	259
Utilisation .....	73
Utilisation de .....	259
Modifier le mot de passe .....	269
Verrouillage du formateur .....	269
Modifier les profils .. 23, 126, 213, 222, 228, 248, 404	
Boîte de dialogue .....	213, 222
Multimédia .....	177, 182, 482, 511
Ajout .....	177, 182
Paramètres .....	511
Propriétés .....	482
<b>N</b>	
Navigateur d'action 23, 42, 63, 81, 102, 182, 201, 433, 451, 461	
Actions de document/multimédia .....	461
Actions de page .....	451
Insertion d'un média .....	461
Navigateur de notes .....	23, 60, 99, 152
Navigateur de page .....	23, 51, 57, 81, 142, 210

Navigateur de propriétés...	23, 61, 100, 147, 193, 196, 199, 248, 421
Grilles .....	147
Limiteurs.....	199
Navigateur de ressources ....	23, 52, 92, 147, 161, 165, 168, 182, 210
Ajout de ressources.....	165
Grilles .....	147
Navigateur de résultats .....	462
Navigateur de votes .....	65, 81, 104, 294, 303, 307
Navigateur d'objet.....	23, 57, 96, 182, 193, 409, 421
Navigateurs.	23, 42, 50, 51, 52, 57, 60, 61, 63, 65, 81, 90, 92, 96, 99, 100, 102, 104, 105, 142, 152, 165, 182, 193, 210, 213, 294, 335, 421
Action .....	42, 63, 433
Navigateur d'action .....	23, 102, 182
Navigateur de notes .....	23, 99, 152
Navigateur de page .....	51, 57, 81, 142
Navigateur de propriétés.....	61, 100, 248, 421
Navigateur de ressources .....	52, 92, 165, 182, 210
Navigateur de votes .....	23, 65, 81, 104, 294
Navigateur d'objet.....	23, 57, 96, 182, 421
Notes.....	60
Objet .....	193
Propriété .....	193
Naviguer .....	182
Ressources partagées ;.....	182
Notes de page .....	23, 152
Ajout.....	152
Nouveau paperboard.....	118, 153
Nouveautés .....	12, 23
En bref .....	12
Nouvelle page .....	238, 462
Nouvelles fonctions .....	12
Présentation .....	12
<b>O</b>	
Objets.....	137, 150, 171
Collage.....	137
Coupe.....	137
Création .....	150
Duplication .....	137
Transformation .....	185
Utilisation de .....	171
Onglet Configuration.....	245
Boîte de dialogue Modifier les profils .....	245
Onglet de document.....	23, 70, 109, 153, 210
Options .....	344
Personnalisation.....	344
Options de palette d'outils.....	42, 81
Origine XY .....	210, 278, 432
Paramètre .....	278
Outil Forme .....	23, 42, 57, 81
Outil Gomme .....	23, 245
Outil Historique .....	23
Outil Reconnaissance d'écriture.....	245
Outil Sélecteur .....	406
Outil Texte.....	57, 126, 245, 266
Outils .....	42, 46, 57, 75, 77, 114, 126, 220, 238, 245, 271, 272, 273, 390, 394, 395, 396, 406, 408, 410, 412, 413, 414, 416, 420, 430, 432, 501
Barre de raccourcis de la palette d'outils .....	77
Calculatrice.....	272
Choix .....	220

Connecteur.....	396	Outils de bureau.....	23
Corbeille de paperboard.....	395	Outils de reconnaissance .....	245
Encre magique.....	57	Outils mathématiques .....	23, 111, 272, 273, 276, 391, 395, 399, 414, 416, 432
Exploration .....	75, 114	Calculatrice.....	272, 391
Formes .....	42, 57, 81, 395	Compas .....	276
Gomme .....	395	Jet de dés.....	399
Horloge.....	394	Origine XY .....	432
Jet de dés.....	271	Rapporteur .....	414
Les plus utilisés .....	77	Règle.....	416
Marqueur .....	57, 395, 408	Ouvrir .....	114
Maths .....	273	Paperboard.....	114
Menu.....	114, 126, 238		
Message de téléimprimante .....	114, 430	<b>P</b>	
Origine XY .....	432	Packs de ressources .....	52, 92, 168
Outils de reconnaissance.....	245	Exportation .....	168
Outils les plus utilisés .....	116	Importation .....	168
Outils mathématiques .....	395	Page actuelle.....	238, 462
Page précédente .....	410	Page précédente .....	410
Page suivante.....	410	Page suivante .....	410
Palette d'outils principale.....	46	Palette de couleurs.....	46, 150, 210, 406, 421
Rapporteur .....	414	Palette d'outils double.....	23, 73, 112, 406, 408
Reconnaissance d'écriture.....	245, 406	Palette d'outils principale..	23, 42, 46, 75, 81, 85, 112, 114, 126, 150, 210, 248, 406, 408, 421, 462
Référence.....	390	Barre de raccourcis de la palette d'outils .....	23
Règle.....	416	Palettes d'outils .....	42, 81, 114, 372
Regroupé.....	57	Présentation .....	372
Sélectionner .....	395, 420	Paperboard..	38, 67, 70, 106, 109, 114, 118, 154, 155, 195, 238, 409, 495, 509
Stylo.....	57, 395, 413	À propos de.....	38
Texte.....	57, 126, 245	Affichage .....	67, 106
Zoom de page .....	412	Ajout d'éléments interactifs .....	195
Outils > Plus d'outils.....	404		

Bureau.....	509	Photographie.....	238
Créer.....	118	Plus d'outils.....	126, 266, 269
Gestion de plusieurs.....	109	Poignée de sélecteur Dupliquer.....	137
impression.....	154	Poignées.....	23, 61, 100
Nouveau.....	118	Sélecteur.....	23
Objets.....	495	Poignées de redimensionnement.....	182, 248, 370
Ouverture.....	155	Poignées de sélecteur.....	23, 137, 210, 248, 370
Ouvrir.....	114	Dupliquer.....	137
Permutation entre.....	70	Personnalisation.....	23
Premier.....	118	Pot de peinture.....	46, 150, 421, 469
Publication.....	170	PowerPoint.....	531
Sans titre.....	118	Premier paperboard.....	118
Taille personnalisée.....	118	Présentation.....	229
Paperboard à la taille de l'écran.....	118	Au tableau.....	229
Paperboard de bureau.....	509	Presse-papiers - Capture.....	238
Paperboards.....	153	Pression	
Enregistrement.....	153	Activexpression.....	294
Paramètres.....	61, 100, 213, 223, 245, 248, 406, 422, 490, 497, 498, 503, 505, 507, 511, 512	Activote.....	294
En ligne.....	498	Profil et ressources.....	507
Langue.....	497	Paramètres.....	507
Multimédia.....	511	Profils.....	71, 111, 209, 210, 212, 213, 215, 220, 338, 404
Paramètres de l'application.....	223	Activation/désactivation.....	212, 228
Profil et ressources.....	507	Au tableau.....	111
Reconnaissance de forme.....	422	Création.....	213
Saisie utilisateur.....	406	Création et utilisation.....	209
Pas d'échelle.....	487	Édition.....	404
PDF.....	12, 280	Promethean.....	23, 529
Importation.....	280	Comment contacter.....	529
Personnalisation.....	23	Promethean Planet.....	23, 92
Poignées de sélecteur.....	23		

Propriétés 23, 50, 61, 81, 90, 193, 467, 468, 469, 471, 472, 473, 475, 479, 481, 482, 486, 512	Clavier ..... 340
Action ..... 23	Tableau de bord ..... 40
Apparence ..... 467	Rapporteur ..... 210, 274, 414
Conteneur ..... 475	Rapports ..... 12
Contour ..... 468	Résumé des niveaux ..... 12
Divers ..... 481	Temps de réponse ..... 12
Étiquette ..... 473	Recherche de ressources locales ..... 12
Fond ..... 471	Reconnaissance ..... 126, 406, 422
Limiteurs ..... 479	Écriture manuscrite ..... 126, 406
Modification ..... 193	Reconnaissance de forme ..... 248, 422
Multimédia ..... 482	Activation ..... 248
Page ..... 483	Reconnaissance de texte ..... 210
Pot de peinture ..... 469	Reconnaissance d'écriture ..... 23, 245, 406
Propriétés de position ..... 472	Utilisation ..... 245
Spot ..... 486	Reculer ..... 23
Propriétés d'action ..... 23, 451	Redimensionnement ..... 81
Propriétés d'apparence ..... 467	Indicateur ..... 81
Propriétés de la page ..... 483	Réduire ..... 42, 81
Propriétés des contours ..... 468	Règle ..... 201, 210, 273, 274, 416
Propriétés des étiquettes ..... 473	Utilisation ..... 273
Propriétés d'identification ..... 465	Regroupé ..... 57
Propriétés du fond ..... 471	Ressources ..... 12, 143, 160, 161
	À propos de ..... 161
<b>Q</b>	Insertion ..... 143
Question ..... 307, 335	Rechercher ..... 12
Aléatoire ..... 307	Ressources ActivInspire ..... 182
Préparées ..... 335	Ressources partagées ; 52, 75, 92, 147, 161, 165, 182, 238
Questions préparées ..... 335, 401, 490	Grilles ..... 147
Questions rapides ..... 338, 401	Naviguer ..... 182
<b>R</b>	Restreindre l'accès ..... 269
Raccourcis ..... 40, 340	

Résumé des niveaux .....	12
Rapport .....	12
Rétablir .....	431
Rideau.....	258, 415
Utilisation .....	258
Roue magique.....	338, 401, 462
ActiVote .....	338

**S**

Saisie utilisateur.....	248, 406, 503
Sélection de la reconnaissance d'écriture.....	245
Sélectionner .....	46, 75, 201, 294, 395
Unités ActivExpression .....	294
Unités ActiVote .....	294
Sélectionnez un fichier .....	248
SMART .....	23
SMART Board.....	32, 531
SMART Technologies ULC.....	531
Sons .....	182, 505
Ajout.....	182
Spot.....	267, 426, 486
Circulaire .....	426
Propriétés.....	486
Rectangulaire.....	426
Utilisation .....	267
Spot circulaire.....	201, 426
Spot rectangulaire .....	426
StarBoard.....	531
Styles .....	23
Palette d'outils double.....	23
Stylo.....	46, 57, 126, 273, 395, 406, 413

Superposition .....	172
Utilisation .....	172
Suppr .....	140
Système de réponse pour les apprenants.....	210, 288, 294, 401, 490
Système de réponse pour les apprenants ActivClassroom .....	288
Système d'exploitation.....	503

**T**

Tableau .....	266
Présentation au.....	266
Tableau de bord .....	23, 40, 42, 79, 81, 118
Raccourcis .....	40
Tableaux tactiles .....	23
Taille de page personnalisée.....	118
Taille de paperboard personnalisée.....	118
Tampon.....	92
Temps de réponse .....	12
Rapport .....	12
Texte.....	126, 245, 406
Convertir.....	245, 406
mise en forme .....	126
Touche Retour arrière.....	126
Touche Supprimer .....	294
Touches .....	126
Retour arrière.....	126
Tout sélectionner .....	126
TWAIN.....	12

**U**

Unités.....	294
Enregistrement.....	294



USB .....	288
Activhub .....	288
Utilisateur double .....	23, 111, 112, 398
Démarrage .....	112
Utilisation . 32, 73, 232, 238, 242, 245, 271, 272, 273, 276, 335, 398	
Annotation de bureau.....	232
Assistant de question .....	335
Autres tableaux blancs.....	32
Calculatrice.....	272
Caméra.....	238
Compas .....	276
Couches .....	172
Horloge .....	242
Jet de dés.....	271
Mode Utilisateur double .....	73, 398
Reconnaissance d'écriture.....	245
Règle.....	273
Superposition.....	172
Utilisation de .....	131
Formes .....	131
Utilisation de la reconnaissance de forme .....	248
Utilisation du verrouillage du formateur .....	269

**V**

Vérificateur orthographique.....	210, 499
Vérificateur orthographique du paperboard...	126, 404
Vérifier l'orthographe .....	499

Verrouillage du formateur .....	269, 428
Utilisation .....	269, 428
Visible .....	487
Visite .....	35
ActivInspire .....	35
Vote .....	23, 288, 462
Actions.....	462
Anonyme .....	288
Identifié.....	288
Navigateur .....	23
Vote de paperboard.....	63, 201
Arrêter.....	63

**W**

Wav .....	182
Waveform Audio Format.....	253
.wav .....	253
Windows.....	42, 137, 266
ActivInspire Personal .....	42
ActivInspire Primary .....	266
ActivInspire Professional.....	42
Windows Meta File .....	12
Windows, Windows XP .....	531

**X**

XML IMS .....	23
---------------	----

**Z**

Zoom de page .....	412
--------------------	-----