## Mục Lục

1. Cài đặt chương trình Activinspire 1.7	6
2. Đổi ngôn ngữ tiếng Anh sang tiếng Việt	10
3. Cách đổi giao diện từ Primary sang Studio	11
4. Bắt đầu làm quen với giao diện ActivInspire dạng Phòng tranh	13
5. Tìm hiểu về các mục chính trong giao diện ActivInspire dạng phòng tranh ( Stu	dio).15
5.1 Thanh công cụ chính (Tools)	15
6. Các thao tác tùy chỉnh với đối tượng	17
7. Các lựa chọn hiệu chỉnh đối tượng	18
8. Tệp tin	19
9 Tìm hiểu về Hiệu chỉnh trên Thanh trình đơn	
9.1 Chế độ thiết kế	22
9.2 Đổi nền trang	24
9.3 Lưới	25
9.4 Các chế độ xóa	25
9.5 Các tùy chỉnh đối với đối tượng	25
9.6 Các câu hỏi trên trang hiện tại	
9.7 Tạo Cơ sở dữ liệu cho học viên	
9.8 Các bước thực hiện trong Hiệu chỉnh cơ sở dữ liệu	29
10: Các lựa chọn trong chế độ Xem: (View)	
10.1 Di chuyển giữa 2 trang	
10.2 💴 Hiệu ứng sang trang	
10.3 🔍 Trang Thu Phóng bằng bút	
10.4 Các lựa chọn hiển thị	
10.5 Bảng điều khiển: F11	
10.6 Công cụ mở rộng trang	

10.7 Tùy chỉnh	35
10.8 Cách bổ sung thêm công cụ vào hôn công cụ chính	36
11. Các chấ đô chèn	
11.1 Chèn thâm Trang	
11.1 Chen menn Trang	
11.1.a Trang Trang Truce trang hiện tại	20
11.1.0 Chen trang trang sau trang mẹn tại	
11.1.1 Chen them trang co noi dung la ninh chụp nhanh man ninh	
11.1.d Chen - Cac mau trang bo sung	
11.2 Chèn – Câu hỏi	
11.3 Chèn – Phương tiện	
11.4 Chèn – Liên kêt đôi tượng	
11.4.a Cách chèn liên kết đối tượng thứ nhất	
11.5.b Cách chèn liên kết đối tượng thứ 2	
11.6 Các mục chèn liên kết trực tuyến	
11.7 Chèn Máy scan, Máy ảnh	
11.8 Chèn Mở Actiview	
11.9 Chèn Văn bản	
11.8 Chèn hình dạng	
11.9 Chèn Phương trình	
11.10 Chèn đầu nối	
11.11 Chèn Tem thời gian	
12. Các công cụ thường dùng	47
12.1 Chú giải trên màn hình	47
12.2 Các công cụ trên màn hình	47
12.3 Công cụ người dùng đôi	
12.4 ExpressPoll	
12.5 Các công cụ viết vẽ xóa	
12.6 Công cu Mưc Thần kỳ	
12.7 Công cu nhân dang chữ viết tay và hình dang	

12.8 Công cụ bộ hiển thị	49
12.9 Công cụ đèn chiếu	49
12.10 Công cụ máy ảnh	49
12.11 Các công cụ toán học	51
12.12 Các công cụ bổ sung	51
12.12.a Công cụ ghi âm thanh	52
12.12.b Công cụ Thiết bị ghi Màn hình	52
12.12.c Công cụ bàn phím trên máy tính	52
12.12.d Công cụ Đồng hồ	53
12.12.e Công cụ Băng giấy	53
13. Trình duyệt	54
14 Trình duyệt trang	55
15 Trình duyệt tài nguyên	56
15.1 Thao tác tạo thư mục trong Trình duyệt tài nguyên	58
15.2 Các thao tác với tài nguyên	58
15.3 Nhập thêm gói tài nguyên	58
15.4 Lưu tài nguyên sưu tầm thành tệp tin tài nguyên	59
16 Trình duyệt đối tượng	59
16.1 Áp dụng công cụ Mực thần kỳ với việc sắp xếp các đối tượng ở Trình duyệ tượng để nhìn xuyên thấu đối tượng sau tầng trên cùng	t đối 61
17 Trình duyệt ghi chú	63
18 Trình duyệt thuộc tính	64
18.1 Nhận dạng	64
18.2 Bề ngoài	65
18.3 Phác thảo và Tô dày	65
18.4 Vị trí	65
18.5 Nhãn	66
18.6 Thùng chứa	66
18.6a Thùng chứa chứa đối tượng cụ thể ( chỉ chứa được một đối tượng)	66

18.6.b Thùng chứa chứa nhiều đối tượng	68
18.7 Xoay	69
18.8 Bộ hạn chế	69
19. Trình duyệt thuộc tính trang	70
19.1 Nhận dạng	71
19.2 Trang	71
19.3 Công cụ	71
19.4 Áp dụng sử dụng các công cụ trong Trang	71
19.5 Lưới	72
20. Trình duyệt thao tác	72
20.1 Thao tác lệnh	72
20.2 Các thao tác trên trang	73
20.3 Các thao tác đối tượng	73
20.3.a Thuộc tính ẩn hiện	74
20.4 Các thao tác làm mờ đối tượng	75
I: Thao tác độ trong mờ	75
II. Thao tác trong mờ hơn	76
III. Thao tác ít trong mờ hơn	76
20.5 Thao tác vị trí	78
20.6 Thao tác đưa về trước	79
20.7 Thao tác đối tượng là Văn bản	
20.7a Đổi giá trị văn bản	
20.7b Thao tác thay thế văn bản bằng một văn bản mới	
20.8 Các thao tác kích cỡ	
20.8a Kéo dài bên phải tăng dần	
21. Trình duyệt thao tác	
21.1 Thao tác kéo thả một đối tượng	
22 Trình duyệt bỏ phiếu	
Phần 1: Đăng ký sản phẩm	

Phần 2: Gán học viên theo tên thiết bị	90
Lưu ý: Tại mỗi trang giáo viên chỉ thiết kế một câu hỏi	92

#### HƯỚNG DẪN CÀI ĐẶT VÀ SỬ DỤNG PHÀN MỀM ACTIVINSPIRE

Đôi điều về phần mềm ActivInspire: Phần mềm ActivInspire là một phần mềm thiết kế bài giảng điện tử dựa trên bộ thiết bị bảng tương tác thông minh. Giúp cho người giáo viên có thể truyền tải bài giảng của mình tới học sinh nhanh hơn thông qua việc tương tác đi kèm với nó là các hiệu ứng hình ảnh, âm thanh, clip minh họa giúp học sinh hứng thú hơn. Kết hợp với phần mềm ActivInspire là các thiết bị của bộ thiết bị bảng tương tác thông minh sẽ giúp cho giáo án điện tử sinh động trực quan hơn.

#### 1. Cài đặt chương trình Activinspire 1.7

	Cài đặt chương trình Activinspire 1.7	
Bước	Thao tác	Minh họa
1	Vào trong thư mục ActivInspire mở	Name
	thử mục Cài Đặt	Activinspire anh
		Jata Data
2	chay file ActivInspire 1.7 setup	ActivInspireSuite+v1.7.62196+vi+setup

3	Chọn Next	ActivInspire Suite - InstallShield Wizard
		Welcome to the InstallShield Wizard for ActivInspire Suite           The InstallShield Wizard will instal ActivInspire Suite on your computer. To continue, click Next.
		< <u>B</u> ack <u>Next&gt;</u> Cancel
Bước	Thao tác	Minh họa
4	Chọn <b>Full Install</b> , Nhấn <b>Next</b>	Activingpier Suite - InstallShield Wizard  Seture Type  Description  Description  Circle the seture pop perfer, then click Neet.  Circle the perform and be installed with the most common options. Recommended for  Circle the seture will be installed with the most common options. Recommended for  Circle the seture the options you would like to install Recommended for advanced  Circle the seture the options you would like to install to a network location.  Method  Circle the seture the options you would like to install to a network location.  Method  Circle the seture the options you would like to install to a network location.  Method  Circle the seture the options you would like to install to a network location.  Method  Circle the seture the options you would like to install to a network location.  Method  Circle the seture the options you would like to install to a network location.  Method  Circle the seture the options you would like to install to a network location.  Method  Circle the seture the options you would like to install to a network location.  Method  Circle the seture the options you would like to install to a network location.  Method  Circle the seture the options you would like to install to a network location.  Method  Circle the seture the options you would like to install to a network location.  Method  Circle the seture the options you would like to install to a network location.  Circle the seture the seture the options you would like to install to a network location.  Circle the seture the seture the options you would like to install to a network location.  Circle the seture the seture the options you would like to install to a network location.  Circle the seture the setur
5	Chọn <b>Next</b>	Activinspire Suite - InstallShield Wizard       Choose Destination Location       Select Tabler where setup-will install like.       Install Activinspire to:       C:VPlogram Files (#B65/4ctiv Software/Inspire       Dhange

9       Chon Install       Antorization and anticity in the set and antity in the set and antity in the set and anticity in t	6	Chon Next	Activinspire Suite - InstallShield Wizard
Image: Section 1 accept                7             Chopn 1 accept               Triśp tup Next                Image: Section 2 accept                7             Chopn 1 accept               8             Chopn Next                Image: Section 2 accept                9             Chopn I accept               9             Chopn Next                Image: Section 2 accept                9             Chopn Next                Image: Section 2 accept                9             Chopn Next                Image: Section 2 accept			Choose Destination Location Select folder where setup will install files.
Provide Construction Industry in the industry interview in the industry interview interview in the industry interview intervi			instal Core Resources to:
Image: section of the section of th			C-Ulsers/Public/Documents/Activ Softwate/Inspire Dhange
Image: state stat			
9       Chọn Install         9       Chọn Install			
9       Chọn Install			
9       Chọn Install       Chọn Install			
7       Chon I accept         Tiếp tục Next       Luca Aquenda         Pasa na dra Managament       Name and the Managament name, the statistic Media Watard         Pasa na dra Managament       Name and the Managament name, the statistic Media Watard         Pasa na dra Managament       Name and the Managament name, the statistic Media Watard         Pasa name holds watard watar			InstatShidd  (Book Next > Cancel
9       Choin Install         9       Choin Install	7	Chon Laccent	ActivInspire Suite - InstallShield Wizard
Implementation       Implementation         Buróc       Thao tác       Substrate         8       Chọn Next       Substrate         9       Chọn Install       Extrementation of the formation of the formatio of the formation of the formation of the formation of	1	Tiếp tục Next	License Agreement Please read the following license agreement carefully.
9       Chopn Install			
9       Chọn Install       Interesting         9       Chọn Install       Interesting			PERSONAL LICENCE
9       Chopn Install			SOFTWARE LICENCE AGREEMENT: PERSONAL LICENCE
Buróc       Thao tác       Sinter country is which Your residence         8       Chọn Next       Kunner         8       Chọn Next       Sinter country is which Your residence         9       Chọn Install       Kunner			("Licence") V1.6 (September 2011) For ActivInspire ("the Software")
general finament of hearing ageneral interview of hearing agenera			TERRITORY: The country in which Your residence
Buróce       Thao tác       Minh họa         8       Chọn Next			Jaccept the terms of the license agreement     Dia     J go not accept the terms of the license agreement
Burónc       Thao tác       Minh họa         8       Chọn Next       Attivingire Suite - InstallSheld Wizad       Image: State - InstallSheld Wizad         8       Chọn Next       State - InstallSheld Wizad       Image: State - InstallSheld Wizad         9       Chọn Install       Attivingire Suite - InstallSheld Wizad       Image: State - InstallSheld Wizad         9       Chọn Install       Attivingire Suite - InstallSheld Wizad       Image: State - InstallSheld Wizad         9       Chọn Install       Attivingire Suite - InstallSheld Wizad       Image: State - InstallSheld Wizad			InstalSheld
Buróc     Thao tác     Minh họa       8     Chọn Next               Attivingire Suite - InstallSheld Wizad        8     Chọn Next               File er eifing birs             Reise eifing birs             Sing birs coping lie.             Sing birs coping li	<b>D</b> (		/ Sarv Bax , rara
8 Chọn Next           8 Chọn Next         Activinspire Suite - InstallShield Wizard         Image: S	Buoc	Thao tac	Minh họa
9       Chorn Install       Activinging and a status       Intervention to the region of the status         9       Chorn Install       Activing the status       Intervention         1       Activing the status       Intervention       Intervention         1       Activing the status       Intervention       Intervention         2       Chorn Install       Activing the status       Intervention         1       Activing the status       Intervention       Intervention         2       Chorn Install       Intervention       Intervention         3       Chorn Install       Intervention       Intervention       Intervention         4       Intervention       Intervention       Intervention       Intervention       Intervention         4       Intervention       Intervention       Intervention       Intervention       Intervention         5       Intervention       Intervention       Intervention       Intervention       Intervention         6       Chorn Install       Intervention       Intervention       Intervention       Intervention         6       Intervention       Intervention       Intervention       Intervention       Intervention         1       Intervention       Intervention	8	Chọn Next	ActivInspire Suite - InstallShield Wizard
9       Chọn Install         9       Chọn Install			Stat Copying Files Review settings before copying files.
9       Chọn Install       Activingia         9       Chọn Install       Activingia         1       School of Stall       Activingia         1       Activingia       Concertinging Stall         9       Chọn Install       Activingia         1       School of Stall       Activingia         1       Activingia       Activingia         1       Activin			Setup has enough information to start copying the program files. If you want to review or change are refined, citiz Rect. If you are relating with the retirion, rick Next to begin
9       Chọn Install       Activingine The ware of higher versions of the software below are already installed Activing of the software of higher versions of the software below are already installed (Red Not Population)       Activing of the software of higher versions of the software below are already installed (Red Not Population)         9       Chọn Install       Activing pire Suite - InstallShield Wizard       Activing pire Suite - InstallShield Wizard       Activing pire Suite - InstallShield Wizard         1       Hexace View of change ary of you installation.       Concerneux (Red Not Population)       Chooseneux         1       Hexace View of change ary of you installation satings, click Back. Click Cancel to eat the wiced       InstallShield			copying life. Current Setting:
9       Choon Install         8       Choon Install			Selected Features:
9       Chọn Install       Activinspire Suite - InstallShield Wizard         9       Chọn Install       Activinspire Suite - InstallShield Wizard         Image: State St			Activinopie
9       Chọn Install       Activingire Suite - InstallShield Wizard         1       Tew vicad is ready to begin installation.         1       You won't to review or change any of you installation sattings, dick Back. Elsk Earcel to eat the wicard.			The same or higher versions of the software below are already installed.
9       Chọn Install       ActivInspire Suite - InstallShield Wizard         9       Chọn Install       Pacady to Install the Program The visarili is ready to begin initializion.         9       Juli Shield       Juli Shield Wizard         9       InitialShield Wizard       InitialShield Wizard			Help/English [United Kingdon] Core Resources/English [United Kingdon]
9 Chọn Install Concel Cick Install Choice Suite - InstallShield Wizard Concel Degin Install Degin Installion Cick Install the Program The wizard is ready to begin installation Cick Install the Degin the installation Cick Install to begin the installation Cick Install to begin the installation Cick Install to begin the installation Cick Install to review or change any of your installation settings, click Back. Cick Cancel to est the wizard Cick Install Shield			
9 Chọn Install Ready to Install the Program The wizard is ready to begin installation.			<pre></pre>
9 Chon Install Ready to Install the Program The vicard is ready to begin installation.  Cick Install to begin installation.  Cick Install to begin installation.  Cick Install to begin installation settings, click Back. Click Cancel to esit the vicard.  InstalSheld InstalSheld			
The vicard is ready to begin installation.         Click. Install to begin the installation.         If you want to review or change any of your installation sattings, click Back. Click Cancel to ent         The vicard.	9	Chọn Install	ActivInspire Suite - InstallShield Wizard
Click. Install to begin the installation. If you want to review or change any of your installation settings, click Back. Click Cancel to exit the vecord. InstallSheld			The wizard is ready to begin installation.
In your wear to renew of change any or your nonsearch sector, Lick Lander to east the vicard.			Click Install to begin the installation.
InstalShield			If you want to review or change any of your installation settings, click back. Lack Lancerto est the wizard.
InstatiShield			
InstaliShield			
Instal/Shield			
InstalShield			
<back cancel<="" install="" th=""><th></th><th></th><th></th></back>			

10	Kết thúc việc cài đặt chọn Finish	ActivInspire Suite - InstallShield Wizard		
		InstallShield Wizard Complete		
		The InstallShield Wizad has successfully installed Activinspire. Click: Finish to exit the wizard.		
		$\mathbf{x}$		
		PROMETHEAN UCHTING THE RAME OF LAMINING		
		<back cancel<="" finish="" th=""></back>		
12	Khởi động chương trình chọn biểu tượng phần mềm ActivInspire	Recycle Bin LAC VIET Picasa 3 Vahool mtd Picasa 3 Messenger		
		etvinspire Security Sc		
Bước	Thao tác	Minh họa		
13	Xuất hiện bảng thông tin người sử dụng. Chọn <b>I accept</b> Kích vào <b>60 Day Trial</b> để bắt đầu	Promethean License Agreement         Please enter your license information. If you do not have a valid serial number ActivInspire will run in Personal Edition only.         License information         User Name         Organization         Serial number         PROMETHEAN         SOFTWARE LICENCE AGREEMENT: PROFESSIONAL LICENCE         (Licence") V1.1 (March 2009)         For ActivInspire ("the Software")         TERRITORY:         TBRRITORY:         This Licence is entered into between the end-user ("You" or "Licenses") and, if the Territory is the United States, Canada or any United States territory or possession, Promethean, Inc., if the         I accept the terms of this license         Run Personal Edition         Buy Now       60 Day Trial		
	ActivStudio dành cho cấp THCS trở lên ( khuyên dùng vì giao diện hợp với việc thiết kế bài giảng). Chọn tiếp Continue. Còn nếu chọn là Promethean ActivPrimary là giao diện dành cho	Welcome to ActivInspire     Welcome to ActivInspire     To get up and running more quickly, your copy of ActivInspire     can be customised to look and feel more like your current     authoring and presentation software     Which of the applications listed below are you most familiar with?     Promethean ActivStudio     Promethean ActivPrimary		

Khi vào trong phần mềm hiện lên 01 bảng thông báo 15 Giao diện ActivStudio Giao diện ActivPrimary ActivInspire Dashboard X ActivInspire Dashboard Create a new flipchart Create a new flipchart Flipcharts... Flipcharts... 🭺 <u>Open a flipchart</u> en a flipchart Annotate over the Desktop Annotate over the Desktor Open the flipchart 'THU VIEN Y TUONG SU PHAM' pen the flipchart 'Bế Văn Đàn' Open the flipchart 'Bế Văn Đàn' pen the flipchart 'Bế Vấn Đàn' Promethean Planet ppen the flipchart 'Mo hinh PHNN' en the flipchart "bàimẫuvềcáchomầmnon" Configure.. en the flipchart 'vườncâyMầmNon' pen the flipchart 'hình tròn màu Training and Support Training and Support Import from SMART NoteBook.. Import from SMART NoteBook... - 7 Show the dashboard window on startur Close Show the dashboard window on startup Chọn Close. Nếu không muốn lần sau hiện Chọn Close. Nếu không muốn lần sau hiện lên bảng thông báo chọn lên bảng thông báo chọn dấu tích trong ô dấu tích trong ô Show the dashboard Show the dashboard window on startup. window on startup. . O X file fak Liew josent Joch Help wee 📓 📑 Poge 1 m<sup>4</sup> 1 Dest Fit 📳 💽 Repetiols 📴  $- \times$ .... a 🔶 🗐 🖉 🙀 🕷 🖉 3 💷 32 06 RX ê 16 đ ð 🗟 P 0

2. Đổi ngôn ngữ tiếng Anh sang tiếng Việt

Đổi ngớ	Đổi ngôn ngữ tiếng Anh sang tiếng Việt		
Bước	Thao tác	Minh họa	
1	Sau khi chuyển đổi giao diện		
	Primary sang Studio và đăng nhập lại		
	phần mềm ActivInspire làm tiếp		
	động tác như sau		

2	Vào Menu File chọn Setting	<u>•</u>
		File Edit View Insert Tools Help Untitled *
		New Flipchart Ctrl+N
		.0. Settings
3	Chọn Language	🐖 Edit Profiles 🗙
		📰 Authoring 👻 📫 😫 🐯 🗙 🖸
		Lyout 🛠 Commands L User defined buttons 🛛 Settings
		Clock Tool
		Design Mode ActivBoards Application language English (United Kingdom) v
		Flipchart Flipchart Objects
		Language
4	Chọn các lựa chọn bên tay phải	Application language English
	Apincation language kich vao mui	
5	Kéo xuống dưới chọn Vietnamese	Andiantics Incourses
		Portuguese (Brazil)
		Russian Slovak
		Slovenian Swedish
		Thai Turkish
		Vietnamese Chinese (Traditional)
		Chinese (Simplified)
6	Hiện lên bảng thông báo chọn <b>OK</b>	
	sau do chọn <b>Done</b> . Tiếp do tạt di và bật lại phần mềm ActivInspire (thoát	D Bang 1 of 1 Best Et .
	ra bằng cách chọn <b>File</b> trên menu rồi	
	Exit hoặc chọn nút Close	
		Đóng

## **3. Cách đổi giao diện từ Primary sang Studio** ( giao diện cơ bản sang giao diện phòng tranh hoặc ngược lại)

- Trong giao diện phần mềm ActivInspire nhấn phím F11 hiện lên bảng điều khiển phần mềm ActivInspire chọn **Thiết lập cấu hình** 

Bảng điều khiển của giao diện Primary



Tích chọn vào ô **Mở lần sau sử dụng dạng Phòng tranh** sau đó tắt đi và bật lại phần mềm

- Trong trường hợp không mở được phím F11 vào thanh **Hộp công cụ chính** chọn **Trình đơn chính.** 



Sau đó vào Trình đơn Chính chọn Xem chọn Bảng điều khiển



#### 4. Bắt đầu làm quen với giao diện ActivInspire dạng Phòng tranh

Giao diện Studio



# 5. Tìm hiểu về các mục chính trong giao diện ActivInspire dạng phòng tranh ( Studio)

#### 5.1 Thanh công cụ chính (Tools)

Các công cụ chính xuất hiện bên tay phải khi khởi động phần mềm ActivInspire. Khi chạy lần đầu tiên hộp công cụ chính xuất hiện các biểu tượng công cụ hay dùng đến.
Các công cụ ban đầu thường là các công cụ có sẵn. Tuy nhiên người sử dụng có thể thêm các công cụ hay dùng vào từ thanh trình đơn trong danh mục công cụ.

## 3 Biểu tượng để chỉnh giao diện hộp công cụ

- Các tùy chọn hộp công cụ: Dùng để di chuyển hộp công cụ chính sang trái phải, di động theo ý người dùng

- Cuộn lên: cuộn lên xuống hộp công cụ

- See Hộp công cụ ghim: Ghim cố định hộp công cụ nếu chọn biểu tượng see Còn khi kích chọn sang màu trắng set thì hộp công cụ sẽ tự kéo sang bên phải khi không dùng đến

- Trình đơn chính: khi ta kích vào đây trình đơn chính sẽ hiện thị đầy đủ danh mục như thanh trình đơn ở trên bên tay trái Lúc này người sử dụng có thể sử dụng các mục tương tự như ở thanh trình đơn. Đặc biệt là mục Xem để hiển thị lại Trình duyệt và Thanh trình đơn xem chi tiết ở mục Các tùy chọn hiển thị

Thay đổi hồ sơ: Thay đổi các giao diện của hộp công cụ chính theo chủ đề. Ví dụ Methamatics ( hộp công cụ toán học), media ( hộp công cụ hỗ trợ các phương tiện Media)



## 🚾 Chú giải trên màn hình.

Sau khi kích chạy chế độ này trang bảng lật sẽ hiển thị hình ảnh của màn hình Desktop ( có thể viết vẽ, chèn hiệu ứng) – Muốn trở về trang giao diện phần mềm ActivInspire chọn kích lại biểu tượng

## 🕻 Các công cụ trên màn hình

- Khi kích chọn nội dung này phần mềm sẽ thu nhỏ lại như biểu tượng bên



Đồng thời hỗ trợ người dùng các công cụ để tương tác với màn hình. Ví dụ như là chụp ảnh, bảng tính, bàn phím, thu âm... Đây là tính năng rất hữu dụng khi người dùng muốn chụp ảnh hay quay phim...

Giao diện khi mở các công cụ thu nhỏ:





:Làm lại như Redo

#### 6. Các thao tác tùy chỉnh với đối tượng

- Khi tương tác với bất kỳ đối tượng nào trong trang bảng lật: văn bản, hình dạng, bức trang, đều hiện lên các lựa chọn như sau

X )	🖹 💓 💽 🛋 🖬 🖬	**
<b></b>		
	Đối tượng bất kỳ	
Ĭ		Ĭ
	O	-0

## Các nút chỉnh kích thước

 - Ở các ô tròn xung quanh đối tượng: đây là các nút chỉnh kích thước đối tượng: to nhỏ, dài rộng cao thấp

- Di chuyển đối tượng
  - Xoay 360° đối tượng

Các trình đơn hiệu chỉnh đối tượng tương tự như lệnh phải chuột

l Thanh trượt trong mờ: Chỉnh đối tượng mờ hay rõ

📕 Nhóm đối tượng: để liên kết từ 2 đối tượng trở lên vào 01 nhóm để gắn với nhau

Dra đối tượng về trước ưu tiên hiển thị (được ưu tiên tương tác trước)

Gửi về sau

Nhân đôi đối tượng ( copy)

Tăng kích cỡ đối tượng

#### 🎦 Giảm kích cỡ đối tượng

	Trì nh duyệ t Thuộ c tí nh	F9
$\bullet$	Trì nh duyệ t Thao tá c	F10
-	Chèn liên kết đền tệ p tin.	
r	Cắ <u>t</u>	Ctrl+X
7	<u>S</u> ao ché p	Ctrl+C
	<u>D</u> á n	Ctrl+V
6	<u>N</u> hân đôi	Ctrl+D
×	<u>X</u> ó a	Del
	Chuyề n_đồ i	•
	<u>C</u> ăn lè	•
	<u>S</u> å pxèplại	•
	Đã khó a	Ctrl+Shift+L
	Đã nhó m	Ctrl+G
*	Ån	Ctrl+Shift+I
-	Ké o mộ t Bả n sao	Ctrl+Shift+J

#### 7. Các lựa chọn hiệu chỉnh đối tượng

Khi ta kích phải chuột (hoặc nhấn nút phải chuột) lên một đối tượng bất kỳ.

🔲 Các tùy chọn Trình duyệt thuộc tính với đối tượng

### 🔹 Các tùy chọn **Trình duyệt thao tác**

- Các thao tác quen thuộc với đối tượng: cắt dán sao chép, xóa nhân đôi tương tự với thao tác với các file hay thư mục trong Windows

Chuyển đổi, căn lề, Sắp xếp lại: các thao tác hiệu chỉnh đưa về trước, gửi về sau căn chỉnh, sắp xếp đối tượng

#### Xem chi tiết trong mục hiệu chỉnh

**Đã khóa:** Khóa đối tượng . Khóa đối tượng lại ko thể thao tác lên đối tượng

**Nhóm đối tượng**: để liên kết từ 2 đối tượng trở lên vào 01 nhóm để gắn với nhau

🎽 Ấn: ẩn đối tượng

**Kéo một bản sao**: khi ta để chế độ kéo một bản sao này khi kích chọn đối tượng sẽ tự động có một bản sao đối tượng được kéo ra.

Tìm hiểu về thanh trình đơn ( Menu)

S ActivInspire - Phòng tranh
Jệ p tin <u>H</u>iệu chỉnh <u>X</u>em <u>C</u>hè n <u>C</u>ông cụ <u>I</u>rợ giúp Chưa có tiêu đề \* ⊛

#### 8. Tệp tin:

- Tệp tin trong phần mềm Activinspire có định dạng đuôi là Flipchart để phân biệt với các tệp tin của các phần mềm khác, từ đó có thể chia sẻ tệp tin bài giảng. Trong mục này người dùng có thể lưu, mở tệp tin cũng như các thiết lập các tệp tin khác

Mục	Chú thích	Minh họa				
1 1	- Bảng lật mới: Ctrl + N mở nhanh 01 bảng lật mới	Ife p tin       Hiệu chỉnh       Xem       Chè n       Công cụ       Irc         Iê p tin       Hiệu chỉnh       Xem       Chè n       Công cụ       Irc         Image: State of the st				
2	- Mới: Mở một bảng lật mới theo kích thước người sử dụng ( thường hay để kích cỡ bảng lật 1024 x 768 kích cỡ này tương tự với thao tác chọn Bảng lật Mới Ctrl + N)	Iệ p tin       Hiệu chỉnh       Xem       Chè n       Công cụ       Irợ giúp       Chưa có tiêu đề * ®				

3	<ul> <li>Mở: Mở 01 file đuôi</li> <li>Flipchart có sẵn từ trước đó chọn đường dẫn thư mục chứa file cần mở và mở ra</li> </ul>	
4	- Mở dữ liệu gần đây: Mở nhanh các file Flipchart mà đã từng sử dụng	
5	- O Đóng bảng lật: Đóng bảng lật đang sử dụng	
6	- <b>Lưu:</b> Lưu trên chính file Flipchart đang thiết kế. Nếu chưa đặt tên phần mềm sẽ hỏi có muốn đặt tên và lưu trên thư mục mặc định không?	
7	<b>ELưu dưới dạng:</b> Lưu file dưới dạng tên khác nếu không muốn lưu đè lên file cũ. Chọn thư mục muốn lưu rồi Save as	Local Disk (C:) New Volume (D:) CD Drive (E:) File name: Chưa có tiêu đế Save as type: Bảng lật (*.flipchart)
8	<ul> <li>Gửi qua thư điện tử: gửi bảng lật qua đường thư điện tử cho người khác</li> </ul>	
9	<ul> <li>Nhập: Phần mềm ActivInspire ngoài chức năng tạo các bài giảng Flipchart còn có thể nhập các file văn phòng như ứng dung PowerPoint hoặc PDF để từ đó có thể tùy biến thêm hình ảnh âm thanh viết vẽ minh họa</li> <li>+ Mở 01 file PowerPoint dưới dạng hình ảnh sau đó tìm đường dẫn đến thư mục chứa file PowerPoint</li> <li>+ Tương tự là Mở 01 file PDF</li> <li>+ Ngoài ra trọng mục Nhập còn có thể nhập tài nguyên tải từ trên mạng về đến tài nguyên dùng chung hoặc tài nguyên của tôi</li> </ul>	Nhậ p       Powerpoint dưới dạng Hình Ảnh         Xuật       Powerpoint dưới dạng Đối Tượng         In       Ctri+P         In       Ctri+P         In       Têp tin SMART Notebook vô, v9, v9.5, v10         Inoi t       Têp tin Hạng Mục SMART Gallery         Common File Format CFF (iwb)       Gố i Tã i nguyên Đề n Tã i nguyên Củ a tôi         Gố i Tã i nguyên Đề n Tã i nguyên Dù ng chung

10	- Xuất: xuất tệp tin ra dưới dạng file đuôi .iwb. Mục này ít sử dụng vì chủ yếu chúng ta chỉ sử dụng mục lưu tệp tin dưới dạng đuôi Flipchart thôi.	
11	- In: In nội dung trang của Flipchart trong chế độ này có thể xem trước khi in và sẽ xuất thành file PDF. Lưu ý lúc này trang lưu Flipchart sẽ chỉ hiện thị hình ảnh mà không thể có các hiệu ứng như là âm thanh và chạy clip được	Néy in       ■         Foxit Reader PDF Printer       ■         Các Thiết lập Trang       □ Chỉ in các ghi chú trang         Các Thiết lập Trang       □ Chỉ in các ghi chú trang         Dố qua sắc ● Màu sắc ● Thang đo độ xám       ■         Bố qua       ■         Hàng       1 ⊕         V Trang khung       Hiến thị số trang         Phạm Vì Trang       ■         ● Tit cả       ■         Dến:       1 ⊕         In       Xem trước In         Lẽ Trang       5
12	<ul> <li>Thiết lập: Nếu mới sử dụng thì chúng ta chỉ cần quan tâm đến chuyển đổi ngôn ngữ trong danh mục thiết lập như đã nêu ở trên.</li> <li>Đổi ngôn ngữ khác vào Tệp tin chọn Thiết lập và kích chọn Ngôn ngữ ở mục Ngôn ngữ</li> <li>Các mục khác trong Thiết lập: Bố cục, Lệnh, Các nút do người dùng xác định chúng ta sẽ đọc ở phần sau khi nắm rõ cơ bản sử dụng</li> </ul>	Hiệu chính Hộ sơ         Authoring         Authoring         Bộ cục       Các nút do người dùng xác định         Công cụ: Độ ng hỏ         Chế ở Thiế thế         ActivBoard Chế Độ Đội         Hệu chính Hộ sơi         Bổ ng là t         Độ chuộ         Hệ thình tả         Công cụ:         Điế trự chiện         Điế trự chiện         Hộ nhuật chủ nh tả         Công cụ:         Thông tin Nhập củ a Người dù ng         Phục Hật Các Tố Hợp Tập Tin         Hưởn tật

#### 9 Tìm hiểu về Hiệu chỉnh trên Thanh trình đơn



#### - Danh mục Hiệu chỉnh:

+ Ở trong danh mục này ta có thể dùng để tương tác với đối tượng, tương tác với các trang Flipchart để chỉnh sửa đối tượng, chèn thêm câu hỏi trả lời trắc nghiệm. Tạo lớp, đăng ký thiết bị Activote...

### 9.1 Chế độ thiết kế

Bước	Chú thích	M	lin	n họa			
	- Chế độ thiết kế: phím tắt là F2 hoặc	;	Hiệ	chỉnh <u>X</u> em <u>C</u> hèn <u>C</u>	ông cụ	<u>T</u> rợ giúp	Chu
	kích vào biểu tượng		曟	Chế độ <u>T</u> hiết kế		F2	
	🛅 🔣 Trang 1 / 1 Phù hợp Nhất 💌		2	<u>H</u> oà n tá c		Ctrl+Z	
	ở trên thanh trình đơn trên cùng bên tay		C	<u>L</u> à m lạ i		Ctrl+Y	
	phải. Trong chế độ này khi ta kích vào		•	<u>C</u> họ n		Esc	
	biểu tượng 💹 mà chuyển sang màu đỏ 💹		M	Chọn <u>T</u> ất cả		Ctrl+A	
	là chế độ thiết kế:			Nè n <u>T</u> rang			
	🗐 🐺 Trang 1 / 1		1	<u>L</u> ướ i		Ctrl+Shift	+G
			Ä	<u>X</u> ó a			•
	tùy chỉnh đối tượng theo ý mình lúc này		S	<u>C</u> ài đặt lại Trang			
	hẳng lật sẽ không chay được các hiệu		8	Cåt		Ctrl+X	
	ứng âm thanh clin ) Còn ở chế đô màu		J.	<u>S</u> ao ché p		Ctrl+C	
	xanh thì bảng lật sẽ chay các hiệu ứng.		2	<u>D</u> á n		Ctrl+V	
	Ví du:		6	<u>N</u> hân đôi		Ctrl+D	
	khi trong bảng lật trang ta thiết kế 01 đối		×	<u>Χ</u> ό a		Del	
	tương hình vuông sau đó đặt thuộc tính	ıh .nh		Chuyề n_đồ i			•
	khóa đối tượng. Nếu ở chế độ màu xanh		<u>C</u> ăn lề			•	
	thì ta không thể di chuyển đối tượng			<u>S</u> ắp xềp lại			•
được còn ở chế độ thiết kế màu đỏ ta có	3	<u>C</u> âu Hỏi trên Trang Hiện T	Tại	Ctrl+Shift	+Q		
	thể tùy chỉnh được đối tượng đó.		4	Cơ sở dữ liệ u họ c viên.			
			_	Nhóm			
				Đăng Ký Thiết Bị			
			17	<u>Η</u> ồ sσ		Ctrl+J	
			ų	Các Thiềt lập Chề độ 1	「hiềtkề	2·*	
	+ Ở Chế độ thiết kế màu xanh 🗮			🔣 Trang 1 / 1 Phù	hợp Nh	ất 🔹	•
	Tạo 01 đối tượng bất kỳ. Kích vào biểu						
	tượng hình dạng ở hộp công cụ chính.						
	Chọn màu sắc mon muốn ở bên trên và						
	dùng bút tương tác hoặc con chuột tạo						

hình dạng	
+ Sau đó kích phải chuột đối tượng rồi chọn chuột tính đã khóa.	Xó a     Del       Chuyề n đồ i     Chuyể n đồ i       Căn lề     Xó a       Dă khó a     Ctrl+ Shift+L       Dă nhó m     Ctrl+ G
<ul> <li>+Sau đó ta kích vào chọn để thử di chuyển hình vuông kết quả là không thể di chuyển do đã khóa đối tượng</li> <li>+ Kèm đó là chú thích phải chuyển chế độ thiết kế F2. Lúc này muốn tùy chỉnh đối tượng ta phải chuyển về chế độ thiết kế màu đỏ</li> <li>(F2) Imag 1/1 mới làm được.</li> </ul>	iý chú giả i công cụ nà y, sử dụ ng c
- Hoàn tác : Quay lại thao tác trước đó tương tự như lệnh Undo Ctrl +Z. Ví dụ sau khi tạo hình tròn chọn lệnh Undo hình tròn sẽ biến mất (quay về thao tác trước)	Doàn tá c Ctrl+Z
<ul> <li>Làm lại : Đi tới lệnh tiếp sau tương tự như Redo.</li> </ul>	C Làmlại Ctrl+Y
- Chọn : Kích vào chọn để có thể tương tác với đối tượng. Lúc này nếu trên bảng tương tác cây viết sẽ đóng vai trò như lệnh chuột trái trên máy tính	Chọ n Esc
- <b>Chọn tất cả:</b> Chọn tất cả đối tượng trong trang Flipchart. Phím tắt Ctrl+A	Chọn <u>T</u> ất cả Ctrl+A

#### 9.2 Đổi nền trang

Đổi nềr	n trang:	
Bước	Chú thích	Minh họa
1	<ul> <li>- Nền trang: Thay đổi nền cho bảng lật</li> </ul>	Nè n Irang
2	<ul> <li>Vào Hiệu chỉnh chọn Nền trang hiện ra bảng tùy chọn</li> </ul>	
3	Các lựa chọn	
4	<ul> <li>Tô đầy: Ở chế độ hình nền này màu sắc sẽ chỉ có các màu do người sử dụng tùy chọn</li> <li>Chọn Hiệu chỉnh chọn Nền trang chọn</li> <li>Tô đầy sau đó kích tiếp vào màu đen chọn màu sắc rồi Áp dụng - Ok</li> </ul>	Dật Nên     Tô đầy     Hinh ảnh     Hính chụp nhanh Màn hình     Bẽ mặt Màn hình     Húy
5	- Hình ảnh: Ở tùy chọn này thay vì chỉ chọn được màu sắc ta có thể chọn hình ảnh nền bất ký theo ý mình Chọn Hiệu chỉnh – Nền trang – tích vào Hình ảnh kích chọn ở ô Tìm kiếm tìm đến thư mục chứa hình ảnh muốn đặt nền rồi Áp dụng Ok	Đặt Nên Tô đầy Inh ảnh Hính ảnh Hính dup nhanh Màn hình Bề mặt Màn hình Húy Áp dụng OK
6	<ul> <li>Hình chụp nhanh Màn hình và Bề mặt Màn hình: 2 lựa chọn này ít sử dụng dùng để chụp màn hình làm hình nền</li> </ul>	

#### **9.3 Lưới**

🗾 Lưới: Thiết kế lưới cho trai	ng	
Chú thích		Minh họa
<ul> <li>Chọn Hiệu chỉnh chọn</li> <li>Tích vào lựa chọn Nhìn muốn nhìn thấy thiết kế l bỏ lưới đi thì bỏ dấu tích thấy được.</li> <li>Chọn độ to nhỏ c</li> <li>Đổi màu sắc lưới tích và cạnh Màu sắc Màu sắc</li> </ul>	Lưới thấy được nếu ưới( nếu muốn trong ô Nhìn của ô lưới ào hình màu	Thiết kế Lưới   Lưới   Nhìn thẩy được Thang hình nhỏ Thang mặc định Nắc thang Cho phép chụp 1,00 1,00 0,50 + ở trên cùng Lưới (1 Cấp độ) Bố sung Cấp độ Xôa Cấp độ Cáp độ hiện tại 1 ♥ Nhìn thẩy được Chụp Về Tước X bắt đầu Bước X Bước Y 0,00 0,00 32,00 32,00 Màu sắc Kiểu lưới Binh thường ♥ Kiểu dòng Đông Đậm ♥ Hướng X-Y Đóng

#### 9.4 Các chế độ xóa

- Xóa 🎽 : dùng để xóa các thuộc tính	<u>Х</u> о́а	• 1	Xóa <u>C</u> hú giả i
Chọn Hiệu chỉnh chọn Xóa 🎽 rồi chọn	Cài đặt lại Trang		Xó a Đồ i tượ ng
thuộ tính xóa	→ Cấṯ	Ctrl+X	Xóa <u>L</u> ưới
+ Xóa chú giải: xóa chú giải trên đối	🔏 Sao ché p	Ctrl+C	Xóa <u>N</u> ề n
tượng	🗋 Dán	Ctrl+V	Xó a <u>T</u> rang
+ Xóa đối tượng: xóa đối tượng			
+ Xóa lưới: xóa lưới trên trang vừa tạo			
+ Xóa nền: xóa hình nền			
+ Xóa trang: Xóa trang hiện tại			
🖸 Cài đặt lại trang: khôi phục trang về			
bảng trắng ban đầu (sẽ xóa hết cái đối			
tượng)			

#### 9.5 Các tùy chỉnh đối với đối tượng

- Để có thể thao tác với đối tượng chúng ta nhớ kích chọn mũi tên ở hộp công cụ chính hoặc phím Esc trên máy tính. Sau đó chuyển chế độ thiết kế về màu đỏ (nhấn F2)

Lệnh	Chú thích	Minh họa
😽 Cắt	Cắt đối tượng	
🔎 Sao chép	Sao chép copy đối tượng	
🔍 Dán	Dán đối tượng	
🖸 Nhân đôi	Nhân đôi đối tượng	
🗙 Xóa	Xóa đối tượng	

Chuyển đổi	Cáo tùy chon thao tác với đối tương		The Mark of Distance	01
Chuyen doi		<b>X</b> -	Jăng Ki ch cơ Đô i tượ ng	Ctrl+=
	ve kich thước to nho,	**	<u>G</u> iả m Ki ch cỡ Đồ i tượ ng	Ctrl+-
	- Chọn Hiệu chỉnh rôi chuyên	2	<u>K</u> ĩ ch cỡ Gồ c	
	Chuyên đôi rôi chọn các kích cỡ hoặc	目	Phù hợ p Nhất với <u>C</u> hiề	u rộ ng
	thao tác xoay lật đôi tượng		Phù hợ p Nhất với <u>C</u> hiề	u cao
		1	Phù hợ p Nhất với <u>T</u> rang	l.
		$\rightarrow$	Gương trên <u>T</u> rụ c X	
		1	Gương trên <u>T</u> rụ c Y	
			<u>L</u> ậ t trong Trụ c X	Ctrl+Shift+X
		4	<u>L</u> â t trong Trụ c Y	Ctrl+Shift+Y
Căn lề	Căn chỉnh đối tượng theo lề trang( ít			
	sử dụng)			
Sắp xếp lại	Sắp xếp lại đối tượng: đưa về trước,			
	gửi về sau. Di chuyển đối tượng giữa			
	các tầng ( hay dùng khi muốn cho			
	hình ảnh nào che hình ảnh nào)			
Lệnh	Chú thích	Mi	nh họa	
	Các lựa chọn hay dùng khi thao tác		Đưa về <u>T</u> rước	Ctrl+Shift+F
	với đối tượng		<u>G</u> iớ i Thiệ u	Ctrl+Shift+V
	- Chọn đối tượng vào Hiệu chỉnh		<u>G</u> ửivề Sau	Ctrl+Shift+B
	chọn Săp xêp lại		<u>G</u> ửivề Sau	Ctrl+Shift+W
		-		
		8	Đề n <u>l</u> à ng Trên cu ng	
		8	Đề n <u>l</u> à ng Trên cu ng Đề n <u>T</u> ầ ng Giữa	

9.6 Các câu hỏi trên trang hiện tại 🔯 Câu Hỏi trên Trang Hiện Tại...

Ở danh mục này người dùng có thể soạn thảo câu hỏi trắc nghiệm làm sẵn ở nhà trên trang bảng lật. Điều này giúp cho câu hỏi chuẩn bị ở nhà chất lượng hơn và rút ngắn thời gian giảng bài trên lớp, giáo viên khi đưa ra câu hỏi trên bảng tương tác chỉ cần mở trang chèn câu hỏi làm sẵn và dùng bộ thiết bị trả lời trắc nghiệm để học sinh trả lời.

Lệnh	Chú thích	Minh họa
Mục Hiệu	Đối với cấp mầm non thì giáo	🔾 Trình Quản Lý Câu Hỏi
chỉnh chọn	viên thường chỉ đưa các câu hỏi	Chưa có tiêu đề ▼ Trang 1 / 1 ◄ ► Yem Thiết Kế
Các câu	dạng đúng sai và có không	
hỏi trên		🕒 Nhiều Lựa chọn 💽 😽 🌆 🖳 🌆
trang hiện		Câu hỏi Loại Câu hỏi
tại		1 Nhập vào đây để bổ sung một câu hỏi mới

	Chọn nội dung câu hỏi ở mục	Câu hỏi	
	bôi đậm	1 Nhập vào đảy để bổ sung một câu hỏi mới	
	Sau khi nhập nội dung câu hỏi.	Câu hỏi	Loại Câu hỏi
	Chọn loại câu hỏi bên cạnh	1 nhập nội dung câu hỏi	Nhiều Lựa
	Nhiều lựa chọn hay Có/không		
Với câu hỏi	Nhập nội dung câu hỏi rồi chọn	▼ Thuộc Tính Câu Hỏi	
Có/Không	lựa chọn Có/Không	Có/Mhông - 1	
	Bên <b>thuộc tính câu hỏi</b> bên tay	Nhập nội dụng câu hội có không?	
	phải	π	
	- 1: Chọn thuộc tính <b>Có/Không</b>		
	hay Đúng/Sai ở trên cùng đánh		
	vào dấu tích ô bên cạnh.	Không	
	- 2:Tiếp đó chọn đáp án đúng là	Bao gồm tùy chọn 'Không 'Biết' 3	
	có hoặc không( đúng hoặc sai)	Gân các câu trá lời chính xác	
	- 3 Chọn them lựa chọn Không	Giới hạn thời gian 0 🛻 🕂	
	biết nếu cần	Bao gồm câu hỏi kế tiếp	
	- 4: cho số <b>thời gian trả lời</b> (		
	tính bằng giây)		
	Tại thuộc tính trang bảng lật	Câu hỏi Kế tiếp	
	Tích vào Thay thế nội dung	▼ Thuộc Tính Trang Bảng Lật	
	Sau đó Áp dụng rồi Hoàn tất	Thay thế nội dụng trang bằng một thiết kế mới	
		Tích vào đây	

#### Với câu hỏi nhiều lựa chọn: thường áp dụng rộng rãi từ cấp tiểu học trở lên

Lệnh	Chú thích	Thao tác
Câu hỏi	- Sau khi <b>nhập nội dung câu</b>	▼ Thuộc Tính Câu Hồi
nhiều lựa	hỏi nhiều lựa chọn Loại câu	Nhiêu Lựa chọn 😽 🚽
chọn	hỏi là nhiều lựa chọn	Nhập nội dụng câu hỏi nhiều lựa chọn 🕰 2
-	Bên bảng thuộc tính câu hỏi	
	1: Các lựa chọn câu hỏi để	Tuy don 1 🗣 3
	Nhiều lựa chọn	Câu trả lời chính xác
	2: Nội dung câu hỏi	Tùy chọn 2
	3: Nội dung câu trả lời	B Câu trá lời chính xác 🕷
	4: Xác nhận nội dung câu trả lời	Tüy chon 3
	nào dúng thì tích vào câu đó	Câu trả lời chính xác 5
	5: Chọn 属 nếu muốn xóa bớt	Nhập vào đây để bổ sựng tùy chọn
	các câu trả lời ( với câu hỏi	8
	nhiều lựa chọn thì phải ít nhất 3	Số câu trả lời cần thiết 👖 💼
	câu trả lời)	Gán các câu trà lời chính xác
	6: Chọn thời gian câu trả lời(	Gidi hạn thời g <mark>ian 👔 🖶 🎋 6</mark>
	tính bằng giây)	Bao gồm câu hỏi kế tiếp





chon Hiệu chỉnh chon 🥯 Cơ sở dữ liệu họ c viên... Cơ Sở dữ liệu học viên.

- Ở nội dung này giáo viên có thể tạo nhiều danh sách lớp mà mình giảng dạy ,từ đó gán với các thiết bi trả lời trắc nghiêm đã được đăng kí và đánh số ứng với số trong danh sách học viên. Đồng thời giáo viên có thể kết hợp với các câu hỏi trả lời trắc nghiêm bất chợt hoặc chuẩn bi sẵn ở nhà và thiết bi trả lời trắc nghiêm với nhau. Để khi lên lớp giáo viên sẽ gán danh sách lớp mình vào các thiết bi rồi đưa ra câu hỏi, học sinh trả lời sẽ ứng với tên học sinh giáo viên đã gán vào thiết bị. Như vậy giáo viên sẽ quản lý được danh sách học sinh nào trả lời đúng sai có hiểu bài hay không. Cách làm này giúp tăng hiệu quả của công tác giảng dạy cũng như đồng bộ giữa phần mềm thiết kế và các thiết bị đi kèm trong bô thiết bi tương tác thông minh.



#### 9.8 Các bước thực hiện trong <u>Hiệu chỉnh cơ sở dữ liệu</u>

Lệnh	Thao tác	Minh họa
Bổ sung	- Chọn <b>Bổ sung lớp</b>	Bổ sung Lớp Xóa bỏ Lớp
lớp		Ho Tên ID họ c viên
	Nhân Tân Lớn Tân giáo viên Chi	
	chú sau đó chon <b>Cửi</b> bên dưới	
		Tên Lớp
	Gứ Hủy	
		Tên giáo viên
		Ghi chú
Xóa bỏ	- Chon lớp muốn xóa rồi chon tiếp	Tên Lớp ▼ Tên giáo viên Ghic
lớp	Xóa bỏ lớp	Lớp 1 Cô Mai
	•	Lop 2 Thay Tu seteretereteretereteretereteretereterete
- 2		Bo sung Ldp
Bô sung		📎 Học viên 💦 💽
nộc viên	Bo sung Học Viện koa bo Học Viện	Họ
	ОК Ни́у	
	Trong Cơ sở dữ liệu cho học viện	Tên
	chọn <b>Bô sung Học viên</b> sau đó nhập	The base site
	thong tin học sinh theo tuan tự:	1D hộc viện
	bắt đầu từ A001 cho đến hết danh	Ngày sinh Giới tính
	sách) ID hoc viên sẽ ứng với số thứ	01/01/2000 👻 Nam 💌
	tự học sinh trong lớp. Việc gán ID	Ghi chú
	đúng sẽ giúp nhận biết khi học sinh	
	dùng thiết bị trả lời trăc nghiệm	
	Activote xem học sinh nao tra lới	
	- Nhân tiến Ngày sinh Giới	
	tínhGhi chú địa chỉ nếu cần.	
	Sau đó chọn <b>Gửi</b>	Gif Hiv



- Ở 4 mục dưới cùng của danh mục **Hiệu chỉnh** trong mục này với người mới sử dụng chúng ta không cần quan tâm nhiều vì trong đây có các lựa chọn nâng cao dành cho người đã biết các cách sử dụng

#### 10: Các lựa chọn trong chế độ Xem: (View)

ở thanh trình đơn kích vào Xem hiện các lựa chọn như sau



Chú thích	Minh họa
<ul> <li>Thay đồ i Hồ sơ thay đổi hồ sơ: lúc này với mỗi lựa chọn sẽ hiện các giao diện khác nhau ở hộp công cụ chính bên phải tương ứng. Khuyến cáo không nên thay đổi.</li> <li>Ví dụ: Khi vào Xem hiện các lựa chọn như sau</li> <li>At The Board</li> <li>At The Board</li> <li>Authoring</li> <li>Languages</li> <li>Mathematics</li> <li>Media</li> </ul> Authoring: giao diện hỗ trợ dành cho thiết kế Languages: giao diện hỗ trợ ngôn ngữ Mathematics: Toán học Media: Phương tiện truyền thông Lưu ý: Với người mới sử dụng ta	Image: Apple to the second state of
không cần thiết phải thay đối hồ sơ nên dùng <b>At The Board</b> - Trường hợp giao diện bị thay đổi vào( về giao diện tiếng Anh) Chọn lại <b>View</b> chọn <b>Switch</b> <b>Profile</b> chọn lại <b>At The Board</b> . Tiếp đó bỏ chọn ở Fullscreen ( ko để toàn màn hình) và tích vào dòng <b>Browsers</b> bên dưới hoặc ấn tổ hợp <b>Ctrl</b> + <b>B</b> để hiện lại trang trình duyệt bên tay trái. Sau đó ta đổi lại ngôn ngữ Tiếng Việt và bật lại phần mềm để về giao diện ban đầu.	File Edit View Insert Iools Help I   View Insert Iools Help Untitled* Image: Constraints   View Insert Iools Help Untitled* Image: Constraints   Switch Provious Page PgDown   Page PgUp Page Turn Effects Page Zoom with Pen Ctrl+Shift+Z   Browsers Ctrl+B Ctrl+B

- Chế độ mở rộng hiển thị: Vào **Xem** chọn **Toàn màn hình** phím tắt là F5 ( toàn màn hình) khi chọn chế độ này trang trình duyệt sẽ mở rộng ra. Muốt tắt bỏ ta cũng làm lại thao tác **Xem** chọn **Toàn màn hình** 

#### 10.1 Di chuyển giữa 2 trang

- **Trang kế** Irang Kẻ PgDown sang trang sau trang hiện tại. Nếu trang hiện tại là trang cuối thì khi sang Trang kế sẽ tự tạo ra 01 trang mới

- **Trang trước:** Irang Trước PgUp Quay về trang trước trang hiện tại.

**10.2** Hiệu ứng sang trang: Tạo ra hiệu ứng khi chuyển trang lưu ý hiệu ứng này chỉ thực hiện được khi file Flipchart có ít nhất 2 trang trình duyệt mới và đang chạy chế độ thiết kế màu xanh F2 mới có thể nhìn thấy hiệu ứng.

Minh họa
📡 Chọn một hiệu ứng sang trang 🔤
<image/> <image/>

## 10.3 Trang Thu Phóng bằng bút

Dùng để phóng to hình ảnh. Chọn **Xem** chọn **Trang Thu Phóng bằng bút** tiếp đó dùng chuột hoặc cây viết bảng tương tác giữ chặt ở hình ảnh muốn phóng to. Muốn thu nhỏ hình ảnh thì giữ chặt phải chuột. Về chế độ hiển thị ban đầu chọn kích cỡ

trang là Phù hợp nhất. Muốn tắt chế độ thu phóng bằng bút kích vào Chọn



#### 10.4 Các lựa chọn hiển thị

- Ở đây chúng ta có 4 lựa chọn hay dùng( Nên tích vào hết)

Chú thích	Minh họa	
	✓     Irì nh duyệ t     Ctrl+B       ✓     Ihanh trì nh đơn       ✓     Cá c tab tà i liệ u       ✓     Thù ng rà c bả ng lậ t	
<ul> <li>Trong trường hợp bị mất các mục Trình duyệt, Thanh trình đơn, Các Tab tài liệu , Thùng rác ta chọn mở lại bằng cách sau</li> <li>Kích vào biểu tượng <b>Trình đơn</b> <b>chính</b> dôn chính don chín</li></ul>	Trang 1/1 Phù hợp Nhất	
<ul> <li>Như vậy nếu thiếu các danh mục nào ở giao diện phần mêm ta sẽ vào biểu tượng Trình đơn chính chọn Xem để lấy lại các đối tượng đã mất</li> <li>Lưu ý nếu Hộp công cụ chính bị ẩn đi do bị cuộn lại</li> <li>1/1 Phủ hợp Nhất range</li> <li>Kích vào</li> </ul>	Ihay đồ i Hồ sơ       Iệ p tin )         Iệ p tin )       Hiệu chỉnh)         Ioà n mà n hì nh       F5         Bả ng lậ t       (Chè n )         Irang Kề       PgDown         Irang Trướ c       PgUp         Hiệu Ứng Sang Trang       (Irang Truớ C)         Trang Thu Phóng bằng Bút       Ctrl+Shift+Z         Irà nh duyệ t       Ctrl+B	
là kích lại hình mùi tên để hiên thị lại hộp công cụ chính	✓     Ihanh trì nh đơn       ✓     Cá c tab tà i liệ u       ✓     Thù ng rá c bả ng lậ t	

#### 10.5 Bảng điều khiển: F11:

Đây là giao diện bảng Thông báo khi mới đăng nhập vào phần mềm. Ở Bảng điều khiển này dùng để chuyển đổi giao diện giữa Studio và Primary đã nêu ở mục trên. Trong mục này với người mới sử dụng thì ta chỉ cần quan tâm đến mục **Thiết lập cấu** 

hình còn các mục khác dành cho người đã nắm vững. Sau đó ta chọn đóng.



#### 10.6 Công cụ mở rộng trang:

Khi người dùng chọn lựa chọn này thì trong bảng lật sẽ tăng diện tích hiển thị hình ảnh từ đó sẽ chứa được nhiều đối tượng hơn trong trang.

Chú thích	Minh họa
<ul> <li>Vào Xem chọn Công cụ mở rộng trang để mở rộng trang. Muốn tắt chế độ Công cụ mở rộng trang làm lại thao tác mở</li> </ul>	Kích vào đây
Lưu ý: khi mở rộng trang thì những trang hiện tại sẽ kéo dài ra như hình ảnh thu nhỏ bên Trình duyệt trang.	Trình duyệt Trang     Image: State of the sta

Chú thích	Minh họa
Muốn kéo lên trên xuống dưới trang ta kích vào thanh cuộn nhu hình vẽ	Kích vào thanh cu <mark>ộn</mark>

10.7 Tùy chỉnh:

<u>T</u>ù y chỉ nh... Ctrl+U

Ở trong mục này chúng ta có thể chọn **Lệnh** tùy chính các thiết lập như là bổ sung thêm các công cụ hay dùng để thiết kế bài giảng vào hộp công cụ chính. Và có thể đổi ngôn ngữ ở mục **Thiết lập** đã nêu ở phần trên . Các mục khác người mới dùng sẽ sử dụng khi đã nắm chắc cách sử dụng phần mềm.



#### 10.8 Cách bổ sung thêm công cụ vào hộp công cụ chính.

Với lựa chọn này người sử dụng có thểm thêm các công cụ vào hộp công cụ chính để phục vụ cho việc thiết kế và thao tác với bảng tương tác nhanh hơn

Bước	Chú thích	Minh họa	
	Các bước thêm công cụ bổ sung vào	Hộp công cụ ban	Hộp công cụ sau
	hộp công cụ chính	đầu	khi thêm các công
			cụ hay dùng
	- Chọn Xem rồi Tùy Chỉnh: Try chỉ nh Ctri+U Trong cửa sổ Hiệu chỉnh Hồ sơ kích chọn vào Lệnh		
Lúc này chúng ta để ý đến 2 cửa sổ bên trái và cửa sổ bên phải của Hiệu chỉnh Hồ sơ



- Ở cửa sổ bên trái: ta có thể bổ sung các công cụ bằng cách kích chọn các biểu tượng sáng màu. Ví dụ bổ sung Mực thần kỳ, văn bản, máy ảnh... sau đó chọn bổ sung và hoàn tất.

Trì nh Đơn: Bồ sung và o Thư việ n Tà i nguyên	Cài đặt lại Trang	E
	Là m lạ i	
Phục Hồi Các Tổ Hợp Tệp Tin		Hoàn tất

**Còn ở cửa sổ bên phải** là những công cụ đã được đưa vào hộp công cụ chính. Lúc này biểu tượng công cụ tương ứng bên cửa sổ bên trái sẽ mờ đi.

### 11. Các chế độ chèn

Trong chế độ chèn này người sử dụng có thể linh hoạt chèn các phương tiện như là hình ảnh , âm thanh ,clip, văn bản hình dạng... vào trong trang trình duyệt. Như vậy người sử dụng có thể thiết kế được các bài giảng đơn giản và có các hiệu ứng trong bài giảng.



### 11.1 Chèn thêm Trang:

<u>C</u> hè n	<u>C</u> ông cụ <u>T</u> rợ giúp	Chưa có tiêu đề *		
1	Trang	•	Trang Trắ ng <u>T</u> rướ c trang Hiệ n tạ i	
2	<u>C</u> âu hỏi	Ctrl+Q	Trang Trắ ng <u>S</u> au trang Hiệ n tạ i	Ctrl+I
	<u>P</u> hương tiệ n	Ctrl+M	<u>H</u> ình chụp nhanh Màn hình	Ctrl+Shift+D
3	<u>L</u> iên kế t		<u>C</u> á c Mẫu Trang Bồ sung	

Gồm các mục hay dùng là:

### 11.1.a Trang Trắng Trước trang hiện tại

	Thao tác	N	1inh họa
	Chọn trang muốn chèn trang trắng ở Cửa sổ	2	ActivInspire - Phong tranh
1	trình duyệt trang bên tay trái phần mềm	<u>T</u> ệ	p tin <u>H</u> iệu chỉnh <u>X</u> em <u>C</u> hè n <u>C</u> ông cụ <u>T</u>
		8	Trình duyệt Trang 🛛 💼 💽
		1	š 🈥 🍻 😕 💼 🔶 🐲
			Chọn trang muốn chèn

Sa tra	u đó vào Ch Ing hiện tại	<b>nèn</b> chợ i. Kết q	on ] uå ]	F <b>rang Trắng trư</b> hình kế bên	rớc	[ệ p	tin	<u>H</u> iệu chỉnh	<u>X</u> em	<u>C</u> hè n	<u>C</u> ông cu	μI
<u>C</u> hè	n <u>C</u> ông cụ <u>T</u> rợ giúp	Chưa có tiế	u đề *	8		3		Trình	n duyệt Tr	ang	(	3 😨
	Irang	•	P	Trang Trầ ng <u>T</u> rước trang Hiện tạ	i	2	<u>المجر</u>	🐅 📴	🖹 🤙	e S		
2	<u>C</u> âu hỏi	Ctrl+Q	n	Trang Trầ ng <u>S</u> au trang Hiệ n tạ i	Ctrl+I							
aller and the	Phương tiệ n	Ctrl+M		<u>H</u> ình chụp nhanh Màn hình	Ctrl+Sł							
							Ch	ọn tran	g mu	iốn c	hèn	

### 11.1.b Chèn trang trắng sau trang hiện tại.

Cách làm tương tự. Lúc này trang trắng mới sẽ ở sau trang hiện tại thay vì ở trước đó.

### 11.1.c Chèn thêm trang có nội dung là hình chụp nhanh màn hình:

Lúc này trang mới được chèn sẽ hiển thị hình ảnh chụp nhanh màn hình.

Thao tác	Minh họa
Chọn Chèn – chọn tiếp 述 Irang	Hình chụp nhanh Màn hình Ctrl+Shift+D
Chọn tiếp Hình chụp nhanh màn	
hình	
Chọn tiếp <b>Chụp hình nhanh</b> kích chọn tiếp <b>(1997)</b> rồi chụp nhanh màn	Chèn Trang 🛛 🗙
hình.	Chụp Hình nhanh

**11.1.d Chèn - Các mẫu trang bổ sung:** Thao tác này sẽ tìm đến mẫu trang nào có sẵn trong tài nguyên tuy nhiên thao tác này ít sử dụng.

### 11.2 Chèn – Câu hỏi: Chèn Công cụ Irợ giúp Chưa có tiêu ∏rang →

<u>C</u>âu hỏi... Ctrl+Q

Chèn câu hỏi trắc ngiệm tương tự mục Câu hỏi trên trang hiện tại

### 11.3 Chèn – Phương tiện

<u>C</u> hè n	<u>C</u> ông cụ	<u>T</u> rợ giúp	Chưa có ti	êı
	Trang		I	•
2	<u>C</u> âu hỏi		Ctrl+Q	
	<u>P</u> hương tiệ r	ı	Ctrl+M	

Chọn Chèn chọn tiếp Phương tiện Ctrl + M

- Trong thao tác này người thiết kế có thể chèn các đối tượng bao gồm: Âm thanh, hình ảnh, clip minh hoạc vào trang bảng lật của mình

Bước	Thao tác	Minh họa
Chèn âm thanh	<ul> <li>- Chèn – chọn Phương tiện chọn tiếp file âm thanh trong thư mục chứa.</li> <li>Chon file muốn chèn rồi Onen mở ra</li> </ul>	Organize ▼     New folder
ulailii	<ul> <li>Các thao tác chèn hình ảnh, clip cũng như vậy.</li> </ul>	Documents       ∧ Name       # Title         Music       ≥ 2 Become 1 - Spice 3       2 Be         Dublic Music       ≥ 03-take_me_to_you 3       Take         Public Music       ≥ 06-right_here_waiti 16       Rigit         Videos       10-until_the_time_is 0       Until

### 11.4 Chèn – Liên kết đối tượng



- Có 2 hình thức chèn liên kết:

**11.4.a Cách chèn liên kết đối tượng thứ nhất**: chèn liên kết 01 tệp tin vào trang bảng lật: Hình ảnh, âm thanh, Video sẽ hiện lên tên đường dẫn đối tượng.

Chú thích	Minh họa
<ul> <li>Chụ tính</li> <li>Chọn Chèn – Liên kết – Chọn Tệp tin chọn đối tượng sẽ chèn vào bảng lật:</li> <li>Bảng Chọn tệp tin hiện ra . Ví dụ ta chèn liên kết hình ảnh vào bảng lật hình ảnh chim cánh cụt</li> </ul>	Ché n       Công cu       Irợ giúp       Chưa có tiêu đề *       BAI GIANG ACITV INS         Irang       -       -       -       -         Gau hôi       Ctrl+Q       -       -       -         Phương tiệ n       Ctrl+M       -       -       -         Chon Tẹp tin       -       -       -       -       -         Chon Tẹp tin       -       -       -       -       -       -         Chon Tẹp tin       -
Bảng thông báo hiện ra - Tích vào ô chọn <b>Lưu tệp tin vào</b> <b>bảng lật</b> rồi chọn <b>Ok</b>	Chèn Tép tin  Nhập đường dẫn và tên tệp tri đề liên kết đến  C: Users Public Pictures (Sample Pictures Penguins.jpg)  Thông số Dàng Lệnh  Pố sựng liên kết đười dang
Penguins.jpg	<ul> <li>Văn bản O Biểu tượng Hình ảnh O Đối tượng Thao tác O Thoát khỏi đối tượng O Phản giữ chỗ</li> <li></li> </ul>
Kết quả hiện trong bảng lật hiện ra tên liên kết file ảnh vừa chèn vào khi kích vào sẽ hiện ra hình ảnh chim cánh cụt. (Ta có thể đổi tên đường link liên kết này) bằng cách chuyển về chế độ thiết kế màu đỏ F2 sau đó kích đúp	Lưu tượi tản ra bên ngoài       Lưu tặp tin vào bảng lật       Lưu tập tin + danh mục vào bảng lật         Danh mục       -       -         Đa phương tiện       -       -         Phản giữ chỗ       -       -         Thay Đối Hinh Phần Gứ Chỗ       -       -         OK       Hứy       -

11.5.b Cách chèn liên kết đối tượng thứ 2: Liên kết đối tượng với 01 tệp tin hình ảnh, âm thanh, video. Lưu ý trong liên kết này không thể liên kết 2 video với nhau được.
Trong mục chèn liên kết này người sử dụng sẽ ứng dụng rất nhiều thao tác này trong việc thiết kế bài giảng của mình với việc liên kết giữa các đối tượng với nhau.

Thao tác		Minh họa			
Ví dụ làm liên 01 clip âm tha Tạo 01 đối tượ hình dạng tạo o <b>vuông</b>	kết hình vuông với nh. mg bất kì. VD kích đối tượng <b>hình</b>				
Kích phải chuố	t lên đối tượng chọn	9	Chè n liên kế t đ	ền tệ ptin	
Chen lien ket	den tẹp tin.	to	Cå <u>t</u>	Ctrl+)	x
		1	<u>S</u> ao ché p	Ctrl+	с
			<u>D</u> á n	Ctrl+	v
		6	<u>N</u> hân đôi	Ctrl+	D
		×	<u>X</u> ó a	Del	
			Chuyề n đồ i		•
			<u>C</u> ăn lê		
		0	∑a p xe p lạ i	0.1	•
			Đã phó m	Ctrl+:	Shift+L
			Ån	Ctrle	Shift+I
Cửa sổ Chọn t ta chọn file âm muấn liên kất	ệp tin hiện ra chúng 1 thanh hay hình ảnh	Chọn Tép tin	tures 🕨 Sample Pictures	• 4) Search Sample P	ictures P
		<ul> <li>★ Favorites</li> <li>■ Desktop</li> <li>Downloads</li> <li>™ Recent Places</li> <li>MyDrive</li> <li>Google Drive</li> <li>© Coogle Drive</li> <li>© Libraries</li> <li>© Libraries</li> <li>© Documents</li> <li>Ø Music</li> <li>© Pictures</li> <li>© Videos</li> <li>Wideos</li> </ul>	E Chrysanthemum Chrysanthemum Jellyfish Penguins ame	Deser       Hy         Deser       Lip         Soala       Lip         Tulips       Lip         Talk cá các Tập tin       Open 💓	(*.*) Cancel

Ví dụ chọn file âm thanh bất kỳ trong thự mục <b>Music</b> sau đó chọn	Chọn Têp tin     v      · Libraries      Music      Sample Music	
Onen	Organize 🔻 New folder	II • 🗐 🛛
Open	Favorites Music library Desktop Sample Music	Arrange by: Folder -
	Downloads Name	Contributing artists Album #
	A Sloutine E Kalimba	Mr. Scruff Ninja Tuna 1
	Boogle Drive Maid with the Flaxe.	Richard Stoltzman Fine Music, Vol. 1 2
	Sleep Away	Bob Acri Bob Acri 3
	Cipitaries	
	Documents	
	Pictures	
	Videos	
	🝓 Homegroup 👻 <	.11
	File name:	▼ Tất cả các Tệp tin (*.*)
		Open V Cancel

Thao	tác	Minh họa		
Tiếp bảng - Kết vuônş chọn	đó tích vào <b>Lưu tệp tin vào lật</b> rồi chọn Ok quả khi ta kích vào Hình g sẽ phát ra đoạn nhạc ta vừa	Chèn Tép tin  Nhập đường sẵn và thiệp  Ci Vises Public Pictures (Sa  Thống số Đòng lệnh Bổ aung lên kết dướt dạng  Văn bản  Bổ aung lên kết dướt dạng  Lưu dựời dạng  Lưu dựời dạng  Lưu dựời thi ra bên ngaài Danh mục  Da phương tiện Phải ngữ duố	an dê kên kết đến nghệ Pictures Penguins Jog Hình ảnh O Đối tượng Thao tác O Lưu tập th vào bảng lật O Vông lập Vông lập Thay Đối Hình Phần Giữ	

### 11.6 Các mục chèn liên kết trực tuyến:

- Bao gồm chèn liên kết trang web và HTML nhúng.



Lưu ý với các mục chèn liên kết trực tuyến này thì phải yêu cầu máy tính phải có kết nối mạng nhanh và ổn định. Do vậy chúng ta ít sử dụng phương pháp này.

Trong mục này chúng ta chỉ quan tâm chèn Liên kết Trang web lúc này hiện bảng thông báo như sau:

Chèn Trang Web	T	and the	×
Nhập một trang web để	è liên kết, ví dụ như 'www.goog	le.com'	
1			
Bổ sung liên kết dưới da	ạng		
Văn bản	🔘 Biểu tượng Hình ảnh	🔘 Đối tượng Thao tác	🔘 Thoát khỏi đối tượng
		[	ОК Ни́у

Copy đường link nào muốn liên kết rồi chọn đối tượng liên kết rồi chọn OK.

- 11.7 Chèn Máy scan, Máy ảnh 🚨 Từ Máy Quét/Máy ảnh...
- Chèn kết nối với Máy Scan, máy ảnh

11.8 Chèn Mở Actiview Mở ActiView

- Hiển thị hình ảnh trên Actiview. Xem chi tiết ở File hướng dẫn sử dụng Actiview

11.9 Chèn Văn bản T Văn bản

Chèn nội dung văn bản vào trang bảng lật. Thao tác chọn Chèn chọn  ${f T}$  Văn bản

Lúc này biểu tượng con trỏ sẽ biến thành Iter khi ta nhấp vào trang bảng lật có thể nhập nội dung văn bản. Hình ảnh thanh công cụ xuất hiện kèm thanh trình đơn

🕚 ActivIn	nspire - Phòng	tranh																
<u>T</u> ệ p tin	<u>H</u> iệu chỉnh	<u>X</u> em	<u>C</u> hè n	<u>C</u> ông cụ	<u>T</u> rợ giúp	Chưa	có tiê	u đề * 🖲										
Arial			• 14 •	T T	B I	U	T <sup>1</sup>	T,		≞	1	≡ţ	=:	+≣	۰Ш	E	3	Σ

Lúc này người sử dụng có thể định dạng nội dung văn bản tương tự như dùng trên soạn thảo văn bản: có thể chỉnh Font chữ, cỡ chữ, màu sắc, căn lề

	Chú thích	Minh họa
Nhập nôi	Dùng chuột hoặc bút di chuột đến	×
dung	nor ta se iniap nor dung van ban	Danh may o' day
Dùng bàn phím ảo	Lúc này phần mềm cũng hỗ trợ người dùng thao tác trên bảng tương tác bàn phím để gõ văn bản trực tiếp trên bảng. Bằng cách kích vào biểu tượng bàn phím trên thanh định dạng văn bản Lưu ý: - Ở trên bảng tượng tác: Bàn phím	FSXEs $\cdot$ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - = $\leftarrow$ $\uparrow$ $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!}{\leftarrow}$ i q w e r t t y u i o p [ ] $\stackrel{!}{\leftarrow}$ i q w
	có thể thay đổi hiển thị bằng cách	

	phải chuột lên bàn phím rồi chọn bàn phím muốn sử dụng	
Chỉnh sửa văn bản	<ul> <li>Chọn nội dung muốn sửa đổi rồi chọn</li> <li>Cách 1: kích chuột hoặc nhấp bút 01 lần vào đoạn văn bản sau đó chọn</li> <li>ở dưới cùng</li> <li>Bôi đoạn văn bản cần chỉnh sửa (rê bút hoặc chuột) rồi chỉnh sửa như bình thường</li> </ul>	dfafdafafdfaf Kích chọn
	Cách thứ 2: - Kích về chế độ chọn rồi kích đúp vào nội dung đoạn văn bản lúc này con trỏ chuột sẽ nhấp nháy ở sau đoạn văn bản	xczxczxczc

### 11.8 Chèn hình dạng:

- Chèn hình dạng vào trang bảng lật: Chọn hình dạng muốn chèn sau đó chọn màu sắc đường viền và màu sắc bên trong hình dạng



# 11.9 Chèn Phương trình 🎹

Chèn các công thức toán học vào bài Giảng



### 12. Các công cụ thường dùng

 Các công cụ này sẽ xuất hiện ở hộp công cụ chính khi người sử dụng hay dùng. Đồng thời có thể bổ sung vào hộp công cụ chính

 Trong mục này chúng ta sẽ tìm hiểu về các công cụ chưa được nhắc tới

12.1 Chú giải trên màn hình: 🗖

- Thao tác chú giải trên màn hình

# 12.2 Các công cụ trên màn hình 🛒

 Dùng các công cụ hỗ trợ khi thu nhỏ phần mềm ( chụp ảnh, công cụ đồng hồ bàn phím...)

### 12.3 Công cụ người dùng đôi

chợt kết hợp với thiết bị Activote:

Ngườidù ng Đôi F4

- Công cụ người dùng đôi: cho phép 2 người có thể cùng Tương tác với Bảng tương tác

Lưu ý:

2 cây viết người dùng phải là 2 cây viết khác màu nhau

Cây viết màu đen sẽ sử dụng các công cụ bên hộp công cụ

12.4 ExpressPoll: Trình tạo câu hỏi kiểm tra đánh giá bất

- Kích vào biểu tượng dấu hỏi rồi chọn nhiều lựa chọn. Sau đó

Thuộc tính câu hỏi có bao nhiêu đáp án tương ứng rồi bấm giờ Mục này chúng ta sẽ xem ở mục chi tiết cách sử dụng bộ thiết bị

- Tắt Trình tạo câu hỏi kiểm tra đánh giá bằng cách kích vào biểu tượng

Tay phải

chon

ở hộp công cụ chính

Cây viết màu đen sử dụng các công cụ tay trái

Công	j cụ	<u>T</u> rợ giúp	Chưa có tiêu	u đề * 🛞	BAI GI
h	🜈 Chú giải <u>t</u> rên Mà		àn hình	Ctrl+Shi	ft+U
-	<u>C</u> ác Công cụ trê		ên Màn hình	F6	
11	<u>N</u> gườ i dù ng Đâ		ôi	F4	
	Ехрг	essPoll		F3	
1	<u>B</u> ú t			Ctrl+Shi	ft+P
2	<u>D</u> ụ ng cụ tô đậ		m	Ctrl+H	
2	<u>C</u> ông cụ xó a			Ctrl+E	
	<u>T</u> ô đầ y			Ctrl+F	
Ø	<u>M</u> ực Thần kỳ			Ctrl+Shi	ft+M
P	Trìn	h Điều Chỉn	h <u>B</u> út		
<u>∧</u> ſ	<u>N</u> hậ	i n dạ ng Cł	nữ viề t tay	Ctrl+Shi	ft+H
Y	Nhậ	in dạ ng <u>H</u> ì	nh dạ ng		
5	₿ô	hiề n thị		Ctrl+R	
2	<u>Đ</u> èr	n chiề u			•
Í.	<u>M</u> áy ảnh				•
	<u>C</u> ông cụ Toán họ c		họ c		•
~	Mở	ActiView			
	Cá c	: Công cụ 🛽	<u>3</u> ồ sung		•





47



Giao diện lúc thoát ra

12.5 Các công cụ viết vẽ xóa
Đây là các công cụ chúng ta đã nhắc đến trong
Mục Hộp công cụ Chính ở trên:
Bao gồm: bút, Dụng cụ tô đậm, Công cụ xóa, Tô đầy

1	<u>B</u> út	Ctrl+Shift+P
2	<u>D</u> ụ ng cụ tô đậ m	Ctrl+H
2	<u>C</u> ông cụ xó a	Ctrl+E
ê.	<u>T</u> ô đầ y	Ctrl+F

### 12.6 Công cụ Mực Thần kỳ

💋 Mực Thần kỳ

Ctrl+Shift+M

Công cụ này giúp ta khi vẽ nét mực thần kỳ sẽ giúp nhìn thấy hình ảnh ở tầng dưới mặc dù đã bị đối tượng che ở tầng trên che mất

Ví dụ: Nhìn hình con cá thấy được xương cá bên trong



# 12.7 Công cụ nhận dạng chữ viết tay và hình dạng



Tính năng này của phần mềm giúp cho hình ảnh hiển thị được nhận dạng sẽ đẹp hơn nhờ được chỉnh sửa. Đặc biệt là hình ảnh, còn chữ viết thì nét chữ thì hình ảnh chữ chỉnh sửa lại thì lại bé hơn chữ viết tay ban đầu (ít sử dụng)

# 12.8 Công cụ bộ hiển thị

# - Vào Công cụ chọn Công cụ bộ hiển thị

- Che nội dung trang bảng lật. Có thể kéo mở trái phải trên dưới bộ hiển thị để hiển thị dần nội dung trang. Muốn tắc công cụ hiển thị ta làm lại thao tác mở Công cu bô hiển thị

Hoặc vào biểu tượng bỏ chọn **Công cụ bộ hiển thị** Cách 2

Tìm đến biểu tượng: I kích vào chọn lưu vị trí bộ hiển thị Hoặc chọn Đóng



# -- Vào **Công cụ** chọn **Công cụ bộ đèn chiếu** chọn hình tròn hay hình vuông

 Lúc này trang bảng lật sẽ được làm tối đi và chỉ hiển thị nội dung đèn chiếu hình vuông hay hình tròn mà người dùng soi vào

# Tắt Công cụ đèn chiếu ta làm lại thao tác Mở Công cụ đèn chiếu







# 12.10 Công cụ máy ảnh



- Dùng để chụp ảnh cho phép chụp nhanh tức thì một bức ảnh trên màn hình và đặt nó vào trang Flipchart. Đồng thời những bức ảnh này người sử dụng có thể bổ sung vào thư viện tài nguyên hình ảnh của mình (Tài nguyên dùng chung hay tài nguyên của tôi) Thao tác như sau

Thao tác	Minh họa
Chụp hình nhanh khu vực - Khoanh khu vực chụp theo ô có thể di chuyển khu vực chụp này và chỉnh độ to nhỏ của khu vực bằng cách kéo thả các góc	Image:
Sau đó chọn nơi sẽ lưu ảnh chụp là trang hiện tại hoặc trang mới. Hoặc có thể cho trực tiếp bức ảnh vào tài nguyên của tôi hay tài nguyên dùng chung.	Hình Máy Ảnh Chụp nhanh       Image: Chụp nhanh đến       Vị trí         Image: Chụp nhanh đến       Vị trí       Trái         Image: Trang Hiện tại       Trái       833 -         Image: Trang Hiện tại       Trâi       833 -         Image: Trang Mới       Chiếu rộng       279 -         Image: Bảng nhớ tạm       Chiếu cao       151 -         Image: Tài nguyên Của tôi       Image: Tài nguyên Dùng chung       Image: Tâi nguyên Dùng chung
<ul> <li>Hình chụp nhanh điểm tới điểm</li> <li>Lúc này khu vực chụp sẽ là khu vực do người sử dụng chọn vào các điểm khép kín khu vực mình muốn chụp.</li> <li>Lưu ý các điểm này phải khép kín điểm đầu và điểm cuối phải khớp với nhau. Và chọn nơi lưu ảnh</li> </ul>	Itrl+Shift+H Zo Mo Activiou Cá c Công cụ Bồ sung Itrl+R Hì nh chụ p nhanh Khu vự c Hì nh chụ p nhanh Điề m tới t

Hình chụp nhanh bằng tay - Khu vực chụp sẽ là những nét vẽ bằng tay do người dùng vẽ và điểm đầu và điểm cuối cũng phải khớp nhau Và chọn nơi lưu ảnh	
Hình chụp nhanh cửa sổ: 懂	
Chụp nhanh giao diện cửa số	
<b>Hình chụp nhanh toàn màn hình</b> <sup>sa</sup> Chụp toàn bộ màn hình	
Chụp từ Actiview	
Chụp ảnh từ Actiview với điều kiện phải kết	
nối với máy chiếu vật thể	

# 12.11 Các công cụ toán học:

- Phần mềm thiết kế bài giảng là một phần mềm mở có thể áp dụng cho tất cả môn học và môn toán học cũng không phải là ngoại lệ. Ta có thể lấy các **công cụ toán học** như thước kẻ, eke, thước đo độ, Compa kết hợp với **công cụ bút** để vẽ hình vào bài giảng của mình. Tất cả các công cụ này có thể thay đổi kích thước, góc... để phục vụ việc tương tác trên bảng tương tác.

- Muốn tắt công cụ toán học đang dùng thì vào chọn công cụ rồi kéo thả vào thùng rác hoặc kích phải chuột lên công cụ chọn Xóa



12.12 Các công cụ bổ sung:

	<u>C</u> ông cụ Toá n họ c	,		Nú t Điề u khiể n Âm thanh	
~	Mở ActiView		6	Thiề t bị ghi Âm thanh	Ctrl+Shift+R
	Cá c Công cụ <u>B</u> ồ sun	ig	1	<u>T</u> hiềt bị ghi Màn hình	+
	<b>.</b>		80	Bà n phí m <u>T</u> rên mà n hì nh	Ctrl+K
	<b>.</b>		3	Đồ ng hồ	Ctrl+Shift+U
			READ	<u>B</u> ăng giầ y	Ctrl+Shift+T
-			$\bigcirc$	<u>I</u> rì nh duyệ t Web	
-	훞		abc	Kiề m tra Lỗi chí nh tả <u>c</u> ủ a Bả ng lậ t	F7
r				Khó a củ a Giá o viên <u>.</u>	
	💿 🕓 🗌	V S	1	Hiệ u chỉ nh <u>C</u> á c nút do Ngườ i dù ng Xá c đị nh	

### 12.12.a Công cụ ghi âm thanh



Ghi lại đoạn âm thanh người dùng muốn thu âm. File lưa lại có thể giữ lại làm tài nguyên phục vụ bài giảng

Thao tác như sau
Vào Công cụ
Chọn Các công cụ bổ sung
Chon Thiết bị ghi Âm thanh

🔝 Thiết bị ghi Âm thanh	X
•	
Ghi la i	

Chọn nút đỏ bên tay trái để ghi lại. Khi nào muốn dừng ấn vào nút dừng lại tay phải.



Ghi lại các hình ảnh thao tác trên toàn bộ màn hình hay khu vực do người dùng tùy chọn. Có thể kết hợp với file Âm thanh thu âm để có những đoạn phim Avi đầy đủ. Thao tác tương tự như ghi âm thanh file ghi hình cũng có thể lưu làm tài nguyên.



giao diện ghi hình. Lúc bắt đầu ghi nhấn vào nút đỏ

### 12.12.c Công cụ bàn phím trên máy tính

- Bản phim Irên màn hình Hỗ trợ người sử dụng soạn thảo văn bản khi tương tác trên bảng tương tác mà ko có bàn phím ở gần.

### 12.12.d Công cụ Đồng hồ

- Chèn đồng hồ số hay đồng hồ kim vào bảng lật. Có thể dặt chế độ đếm thời gian tăng giảm cho đồng hồ

	Đỗi giao diện
Giao diên khi chỉnh đếm lùi	Chinh dem lui thời gian
Chọn Thời gian đếm lùi và âm thanh khi	Đếm ngược từ:
Hết giờ. Thao tác đếm tiến cũng như vậy	10:00:00 ≑ 📃 Lặp lại Cài đặt lại
	Sau khi hết thời gian, phát âm thanh sau:
	Không có Âm thanh 💌 📖
	Sau khi hết thời gian, thực hiện thao tác sau:
	Không Thực hiện Thao tác nào 💌
	OK Hủy

### 12.12.e Công cụ Băng giấy:

- Tạo nội dung chữ chạy trên màn hình các trang bảng lật.

<b>SPIR</b> Nh	ập thôr	ng báo	<b>Van</b> <sup>14</sup>
Tốc độ Băng giấy	8		
🛞 Băng giấy		2 <b>x</b>	
Nhập thông báo Bă	EV ng giảy		
Nhập thông báo và	ín bàn của bạn	Vòng lặp 🔽	
Văn bản	Font chữ Màu sắc		
Bóng rơi	0 🚔 Màu sắc		
Nền	Màn hình 💌 Màu sắc		
Vi trí	Trên cùng 🔍		
Hiển thi	Băng giấy	ОК	



# 13. Trình duyệt



# Trình duyệt là gì

Một **Flipchart** có thể chứa nhiều trang và nhiều yếu tố. Mỗi trang và mỗi phần tử bao gồm nhiều đặc điểm và thuộc tính với các hiệu ứng phong phú.

ActivInspire giúp thao tác với các đặc điểm và thuộc tính này được đơn giản bằng cách cung cấp một trình duyệt đối với mỗi khoản mục quan trọng

### Các trình duyệt này cho phép xem nhanh:

Flipchart bao gồm những gì ?

Có thể thêm hay tùy chỉnh những thứ gì khác ?

Làm như thế nào để thực hiện điều này ?

Dùng các trình duyệt để nhanh chóng xây dựng, tinh lọc và cải tiến

Flipchart của mình và các Flipchart của người khác.

# Mỗi trình duyệt:

Được xây dựng để mang lại thông tin chi tiết và rõ ràng hơn về khu vực đang duyệt tìm. Có chứa trình đơn và/hoặc một loạt các biểu tượng để hoạt động hiệu quảvới Flipchart. Thêm vào đó, có thể làm cho trình duyệt rộng hơn hoặc hẹp hơn và điều chỉnh mức độ

chi tiết có thể thấy phù hợp với nhu cầu bài giảng.

Hay để nói đơn giản hơn: Các trình duyệt là trung tâm của phần mềm ActivInspire: với các trình duyệt này người sử dụng có thể thiết kế bài giảng sáng tạo theo ý tưởng của mình. Ý tưởng của người thiết kế càng phong phú thì bài giảng càng hay và sinh động. Do đó yêu cầu người sử dụng phần mềm ActivInspire phải nắm rõ thao tác và cách thức của 7 trình duyệt rất quan trọng này.

Các thao tác hiển thị Trình duyệt



Lựa chọn hiển thị **Trình duyệt** đính kèm vị trí trái hay phải...

Beine Trình duyệt tương tự như ghim trên hộp công cụ chính

# Lưu ý:

Trường hợp mất hiển thị Trình duyệt ta lấy lại bằng lệnh Ctrl + B Hoặc vào Tranh trình đơn ở Hộp công cụ chính vào Xem rồi tích lại Trình duyệt

# Trong phần này bao gồm những trình duyệt nào?

Có 7 trình duyệt trong ActivInspire:

Trình duyết trang (Page Browser)

Trình duyệt tài nguyên (Resource Browser)

Trình duyệt đối tượng (Object Browser)

Trình duyệt ghi chú (Note Browser)

Trình duyệt thuộc tính (Properties Browser)

Trình duyệt thao tác (Action Browser)

Trình duyệt bỏ phiếu (Voting Browser)



# 14 Trình duyệt trang 🔊 (Page Browser)

- Khi mở trình duyêt trang ta có thể thấy ô cửa sổ bên Trình duyêt sẽ hiển thi nôi dung thu nhỏ của nội dung trình bày trên trang bảng lật

- Trong trình duyệt trang người sử dụng có thể tùy chỉnh trang theo ý mình hay đơn giản hơn là trình duyệt trang giống như một công cụ quản lý trang



Kích vào biểu tượng 🛄 ở góc đánh dấu

Lúc này chúng ta có thể thao tác với trang với các công cụ tùy chọn đã biết ở phần trên như: bút, sao chép, cắt, xóa dán, chèn câu hỏi, đặt nền... trang Trong các tùy chọn quản lý trang này có các thao tác mới như sau



**Xuất trang: Xuả t Trang** lúc này hình ảnh trên trang sẽ được lưu ra dưới dạng file ảnh đuổi bmp

Bổ sung vào thư viện tài nguyên 🎩

Bổ sung nội dung trang làm tài nguyên trang, tài nguyên nền và tài nguyên lưới.
Xóa bỏ Câu Hỏi:

- Xóa bỏ câu hỏi trên trang hiện tại nếu có



- Giúp nhanh chóng tìm kiếm tài nguyên phục vụ cho việc thiết kế bài giảng. Đồng thời trong Trình duyệt tài nguyên có thể quản lý lưu trữ bổ sung và hỗ trợ liên kết trực tuyến với hãng Promethean để tìm tài nguyên trực tuyến trên trang web của hãng.

- Trong các thư mục tài nguyên có rất nhiều loại tài nguyên như âm thanh, hình ảnh, hình nền, trò chơi và các hoạt động của các hạng mục khác...

- Có 2 hạng mục tài nguyên chính là: Tài nguyên của tôi My Resources và Tài nguyên dùng chung Shared Resources.

### Sơ đồ Trình duyệt tài nguyên



Giao diện trình duyệt tài nguyên

Trong đó

- 1: 2 hạng mục tài nguyên chính gồm: tài nguyên của tôi và tài nguyên dùng chung
- 2: Ô tìm kiếm tài nguyên: tìm kiếm nhanh tên tài nguyên
- 3: Các chủ đề trong hạng mục tài nguyên chính
- 4: Các thiết lập thư viện tài nguyên
- Các chế độ hiển thị tài nguyên: xem, kích cỡ

E	<b>9</b>	nguyê	n chinh 🛛 📄 Taing
-	Chế độ Xem	• •	Xem dướ i dạ ng danh sá ch
	Ki ch cỡ Hì nh nhỏ	•	Xem dướ i dạ ng lướ i
	Độ Trong Suốt Của H	Hình Ảnh	нусусн — — Ц — — М

5: Con dấu cao su: dùng để tạo nhanh bản sao cho tài nguyên

- Chọn tài nguyên bất kỳ rồi kích chọn Con dấu cao su ngay lập tức có thể tạo nhiều bản sao tài nguyên trong trang bảng lật

6: Các tùỳ chọn tìm kiếm tài nguyên nâng cao.

7: Bàn phím: bàn phím ảo

Bước	Thao tác	Minh hoa
1	Kích chọn vị trí muốn tạo thư mục riêng chứa tài nguyên. Kích Hoặc kích phải chuột lên vị trí thư mục muốn tạo chọn <b>Tạo thư mục</b> <b>mới</b> Tạo Thư mục Mới	Ta i nguyên Dù ng c       Xuâ t thà nh Gó i Ta i nguyên         Chi Activities and te       Xuâ t thà nh Gó i Ta i nguyên         Chi Activities       Nhậ p Gó i Ta i nguyên Ở đây         Chi Mục cho Thư Mục này để Tìm Kiếm         Chi Alphabe         Chi Art activ
2	<ul> <li>Muốn xóa thư mục riêng. Phải chuột chọn thư mục rồi Xóa Thư mục</li> <li>Tương tự như vậy ta có thể đổi tên thư mục.</li> <li>Ngoài ra trong các thư mục người dùng có thể Xuất thành Gói Tài nguyên của riêng mình (đặt tên gói tài nguyên rồi tìm thư mục chứa lưu lại)</li> </ul>	Xuất thà nh Gó i Tâ i nguyên         Đặ t tên lạ i cho Thư mụ c         Xó a Thư mụ c         O hạng mục       Tạo Thư mục Mớ i
15.2 Ca	ác thao tác với tài nguyên	
1	<ul> <li>Kích chọn phải chuột vào tài nguyên trong Trình duyệt Tài nguyên. Các lựa chọn bao gồm Chèn tài nguyên vào bảng lật ngay lập tức tài nguyên được chèn vào trang bảng lật Đặt tên lại cho Tệp tin Tài nguyên: đổi tên tài nguyên Xóa khỏi Thư viện : Xóa tệp tin Tài nguyên</li> </ul>	Chèn và o Bả ng lật Đặt tên lạ i cho Tệ p tin Tả i nguyên Xó a khổ i Thư viện Tải nguyên.as4

### 15.1 Thao tác tạo thư mục trong Trình duyệt tài nguyên

# 15.3 Nhập thêm gói tài nguyên

Có thể kích trực tiếp vào file tài nguyên

Thao tác	Minh họa
Chọn tên file.	🖕 ActivInspire CoreRes VNM Setup
Ví dụ cài tài nguyên tiếng Việt	ActivInspire_main_res_v1.1_VNM_2
ActivInspire VNM 2	ActivInspireSuite+v1.7.62196+vi+setup
· _	animal_cartoons_58484

Chọn địa điểm nơi nhập. Sau đó đọi 01 chút	🔝 Nhập Gói Tài Nguyên
Suu do doi o'i chut	Vui lòng chọn địa điểm nhập
	Tà i nguyên Dù ng chung Tà i nguyên Củ a tôi

### 15.4 Lưu tài nguyên sưu tầm thành tệp tin tài nguyên

Chú thích		Minh họa
Chọn thư mục sẽ chứ nguyên trong bảng lậ Ví dụ như là Thu mụ Dùng chung	ra tệp tin Tài t cần lưu lại. c Tài nguyên	Image: A standard of the stand
Chọn đối tượng sẽ đư tin Tài nguyên: ảnh, bản, clip ở trong tr đó kéo thả vào thư m dùng chung ở Ô trìn	rọc lưu thành <b>tệp</b> hình dạng, văn ang bảng lật. Sau ục <b>Tài nguyên</b> h duyệt bên trái	Âm thanh
Đối tượng lưu làm tài nguyên Sau đó người sử dụng với tệp tin này: xóa, ở	g có thể thao tác đổi tên	Đối tượng lưu làm tài nguyên Tài nguyên.as4

Ngoài ra còn một cách chuyển thư mục vào làm tài nguyên nhanh như sau Truy cập vào đường dẫn lưu tài nguyên trực tiếp trong Document

C:\Users\TuanHA\Documents\Activ Software\ActivInspire\My Resources

Ví dụ theo đường link trên phần mềm ActivInspire được cài đặt vào ổ C trong hệ điều hành Windows 7

- Lúc này người dùng chỉ cần copy thư mục muốn lưu làm tài nguyên rồi dán vào thư

mục My Resources trong đường link trên là được



😮 Trình d	uyệt Đối tư	ợng	=
🔊 🚎 兪 😂 I	ê 📥	27	
		~	
Đốitương	Án	Đã khó a	
Tà ng Trên củ n	~ ~ ~	Dakiloa	-
Tầ ng Giữa	<b>.</b> !		
Tầ ng Dưới cù r	na		
Tầ ng Nề n			

Quản lý tất cả các đối tượng trên trang Flipchart: Bao gồm 4 tầng

- Tầng trên cùng
- Tầng Giữa
- Tầng Dưới cùng
- Tầng Nền

Lưu ý: Việc nắm rõ được Trình duyệt đối tượng là rất quan trọng vì trong quá trình thiết kế bài giảng người sử dụng phải nắm rõ được vị trí các đối tượng đang ở đâu, ở trước hay ở sau đối tượng khác đang nằm ở vị trí tầng thứ mấy. Vì trong phần mềm ActivInspire sẽ ưu tiên đối tượng nào đứng ở tầng cao nhất và đứng ở vị trí cao nhất trong một tầng sẽ được ưu tiên nhìn thấy trước.

Muốn quản lý các đối tượng trong trình duyệt đối tượng rất đơn giản

- Cách 1: Giữ chặt đối tượng kéo thả vị trí mong muốn trong Trình duyệt đối tượng rồi

nhả chuột vị trí muốn chèn đối tượng. Ví dụ



- Cách 2: Phải chuột lên đối tượng muốn di chuyển trong Trình duyệt đối tượng Hiện ra danh sách tùy chỉnh chọn

Lúc này người dùng có thể **Chuyển đổi** đưa về trước hoặc gửi về sau. **Sắp xếp lại** đối tượng giữa các tầng.

Sau đó kiểm tra lại vị trí của đối tượng trong cửa sổ **Trình duyệt đối tượng** đã được sắp xếp theo ý chưa

e)	<u>N</u> hân đôi	Ctrl+D
×	<u>Χ</u> ό a	Del
	Chuyề n_đồ i	•
	<u>C</u> ăn lề	•
	<u>S</u> ắp xềp lại	•
9	Đã khó a	Ctrl+Shift+L

Tầng	Chú thích
Tầng Trên cùng	<ul> <li>Các công cụ có thể được sử dụng ở tầng này</li> </ul>
	Bú t $\swarrow$ , Bút dạ quang $\bigstar$ , Mực thần kỳ, $\checkmark$ Ngoài ra ở tầng này còn có thể sử dụng thêm các đối tượng khác là: hình ảnh, clip, hình dạng, văn bản

Tầng Giữa	- Tầng này có thể sử dụng được tất cả các đối tượng trừ Bút, Bút dạ quang và Mực thần kỳ
Tầng Dưới cùng	- Tầng này có thể sử dụng được tất cả các đối tượng trừ Bút, Bút dạ quang và Mực thần kỳ
Tầng nền	<ul> <li>Tầng này có thể sử dụng được tất cả các đối tượng trừ Bút, Bút dạ quang và Mực thần kỳ. Tuy nhiên các đối tượng sẽ được sắp xếp dưới dạng hình nền và người dùng không thể thao tác tùy chỉnh đối tượng được.</li> </ul>

# 16.1 Áp dụng công cụ Mực thần kỳ với việc sắp xếp các đối tượng ở Trình duyệt đối tượng để nhìn xuyên thấu đối tượng sau tầng trên cùng.



### Cách làm như sau



- Bước 1: tạo đối tượng bị che (đối tượng ở dưới tầng trên cùng) trường hợp này ta phân ở tầng giữa



- Bước 2: tạo đối tượng che sắp xếp đối tượng này lên tầng trên cùng ( kích phải chuột vào đối tượng che rồi sắp xếp lại cho lên tầng trên cùng) và đứng thấp nhất tầng trên cùng



Bước 3: tạo đối tượng làm hình kính lúp hình tròn Đầu tiên ta vẽ một hình tròn viền màu đen trong màu bất kỳ miễn là không phải màu trắng. Sau đó vẽ tiếp hình cán kính lúp rồi nhóm 2 đối tượng lại với nhau

Cuối cùng phải chuột lên nhóm đối tượng hình kính lúp sắp xếp lại chuyển lên tầng trên cùng

( Hình kính lúp sẽ đứng ở trước hình đóng vai trò là đối tượng che)

- Bước 4:

với

Kích vào biểu tượng mực thần kỳ trong Công cụ ( hoặc bổ sung Mực thần kỳ vào Hộp công cụ chính để có thể lấy ra dễ dàng).

Chọn nét vẽ mực thần kỳ to nhỏ sao cho phù hợp

việc vẽ vào hình tròn trong kính lúp)



- Vẽ vào màu trong hình lúp lưu ý vẽ càng ít nét càng đẹp.

Sau đó nhóm tiếp nét mực thần kỳ và hình kính lúp lại thành
 01 nhóm.

- Sắp xếp đối tượng che che hình ảnh đối tượng bị che.









Bây giờ ta có thể dùng hình kính lúp đã vẽ mực thần kỳ lên đó di chuyển nhìn vào hình ảnh đối tượng che sẽ thấy hình ảnh đối tượng bị che sau đó.

Mẹo: ta có thể tạo hình kính lúp đẹp hơn bằng cách. Vẽ thêm 01 vòng tròn mới màu đen rồi chuyển lên tầng trên cùng. Sắp xếp đè lên hình kính lúp cũ và nhóm các đối tượng kính lúp lại với nhau. ( lưu ý vòng tròn mới phải đứng sau mực thần kỳ)

Sơ đồ các đối tượng được sắp xếp

8			Trình du	ıyệ	t Đối tu	rợng
ŝ	) ّ	1	B		1	0
	Đố i tu Tầ Tầ Tầ Tầ	rợ ng ng Tr S T T ng Gi ng Di ng Di	ên cù ng Bú t3 Hì nh d. Hì nh d. Văn bản Hì nh d. ướ i cù r ề n	g  .1  	Ån	

# Ở Tầng Trên cùng

- Vị trí đầu tiên: là nét mực thần kỳ

Đứng sau nét mực thần kỳ là các đối tượng hình kính lúp

 Đứng dưới cùng là hình ảnh đối tượng che Tầng Giữa

- Tầng này sẽ chỉ có duy nhất 01 đối tượng là đối tượng bị che. ( hình ảnh sẽ nằm dưới cùng và hình kính lúp sẽ soi thấy)







- Trình duyệt này cho phép người sử dụng có thể ghi chú, chú thích nội dung tại trang hiện tại. Việc này sẽ giúp cho các giáo viên khi mở trang trình duyệt ra sẽ có nội dung chú thích trong trang trình duyệt để có thể sử dụng dễ dàng hơn.

- Cách sử dụng rất đơn giản:

Với người ghi chú mở trình duyệt ghi chú ra rồi ghi chú, chú thích.

Muốn xem nội dung ghi chú ở trang nào có ghi chú thì khi chọn các trang trình duyệt để

nhìn biểu tượng ghi chú bên tay phải gần chế độ thiết kế rồi kích vào biểu tượng

🗐 🔣 芝 Trang 1 / 2 Phù hợp

# 18 Trình duyệt thuộc tính 🔤

- Trình duyệt này giúp cho giáo viên khi thiết kế bài giảng có thể lựa chọn chỉnh sửa các thuộc tính đối tượng theo ý thích của mình.

Có 2 loại trình duyệt thuộc tính:

- 1. Trình duyệt thuộc tính đối tượng
- 2. Trình duyệt thuộc tính trang

### Trình duyệt thuộc tính đối tượng

Chọn đối tượng muốn chỉnh sửa rồi phải chuột chọn

### Trình duyệt thuộc tính F9

- Hoặc kích chọn đối tượng muốn chỉnh sửa rồi

### Chọn Trình duyệt Thuộc tính

😮 Trình duyệt Thuộc tính	E 😣
🗟 🎬 🏫 🚬 📄 🧄 纪	
🛨 Nhận dạng	
+ Bà paoài	
E bengoa	
🛨 Vitrí	
- Nhão	



Trong Trình duyệt Thuộc tích các lựa chọn thường dùng với đối tượng là

### 18.1 Nhận dạng

Tại đây có thể đặt tên cho hình dạng
Từ khóa: đặt từ khóa cho hình dạng . Việc này sẽ giúp cho người dùng có thể dễ dàng quản lý đối tượng với từ khóa ( áp dụng với thao tác làm thùng chứa chứa từ khóa sẽ giới thiệu ở mục sau

😸 Trình c	duyệt Thuộc tính 🛛 📓 🚇
🗟 🚎 í 😼	📄 🖕 🛷
🖃 Nhận dạng	
Tên	Hình ảnh3
Từ khóa	
Đuôi Câu hỏi	Không có 🗨
Đuôi Đánh Giá	Không có 💌

🖃 Bề ngoài	
Tầng	Trung gian 💌
Chiều sâu	0
Độ trong mờ	255
Nhìn thấy được	Đúng 💌

### 18.2 Bề ngoài

- Tầng: nơi sắp xếp vị trí của đối tượng
- Độ trong mờ: chỉnh sửa độ trong mờ
- Nhìn thấy được: Thao tác ẩn hiện đối tượng

#### 18.3 Phác thảo và Tô dày

- Chỉnh sửa màu sắc đối tượng, màu viền, màu trong đối tượng

🖃 Phác thảo	
Kiếu	Đậm 💌
Màu sắc	
Chíều rộng	7
Kiểu Viết hoa	Tròn 💌
Kiểu Kết hợp	Tròn 💌
🖃 Tô đầy	
Kiếu	Đậm 💌
Độ dốc	Không có 🛛 👻
Màu sắc	
Màu sắc 2	

### 18.4 Vị trí

- Các tùy chọn vị trí đối tượng. Tại đây có thể thay đổi vị trí đối tượng

🖃 Vi trí	
Trái	319,908
Trên cùng	191,908
Chiêu rộng	138,787
Chiêu cao	138,787
Hệ số Thang x	1
Hệ số Thang y	1
Được đảo	Sai 💌
Góc	0
Được phản xạ	Sai 💌
Đã khóa	Sai

Nhãn	
Tiêu đề	
Tên Font chữ	Arial 💌
Kích thước Font chữ	12
Màu Font chữ	
Kiểu Phác thảo	Không có 🔹
Chế độ Nền	Mờ
Màu Nền	
Hành vi	Luôn Bật 🔹
Hoãn Chú Giải Công Cụ	0

### 18.5 Nhãn

Đặt tiêu đề chú thích cho đối tượng:
Tiêu đề: nội dung chú thích đối tượng
Tên Font chữ: đặt Font chữ chú thích
Kích thước Font chữ: kích cõ chữ
Màu Font chữ: màu Font
Kiểu Phác thảo: đặt viền
Chế độ nền : Mờ hoặc không mờ
Màu nền:

Hành vi: Luôn bật hay chú giải cho đối tượng Ví dụ



Tiêu đề	Chú thích đối tượng
Tên Font chữ	Arial 💌
Kích thước Font chữ	16
Màu Font chữ	
Kiểu Phác thảo	Gạch nối-Chấm-Chấm 💌
Chế độ Nền	Trong suốt 💌
Màu Nền	
Hành vi	Chú giải công cụ 💌
Hoãn Chú Giải Công Cụ	0

Thùng chứa

### 18.6 Thùng chứa

- Thuộc tính với đối tượng làm thùng chứa sẽ chứa được các đối tượng khác

Thùng chứa sẽ giúp cho giáo viên thiết kế được nhiều hoạt động cũng như trò chơi cho học sinh. Ví dụ sẽ tạo các đối tượng làm thùng chứa các con vật là chim chóc, những đối tượng nào là chim chóc sẽ được ở lại trong thùng và có âm thưởng khi chọn đúng. Còn các đối tượng nào không phải là chim thì sẽ không vào được thùng chứa.

### Cách làm thùng chứa

### Quy tắc làm thùng chứa:

- Bất kỳ đối tượng nào cũng có thể làm thùng chứa
- Đối tượng làm thùng chứa phải lớn hơn đối tượng được chứa
- Đối tượng được chứa phải đứng trước thùng chứa
- Muốn chọn thiết lập hiệu ứng cho đối tượng nào thì phải chọn đối tượng đó.

### 18.6a Thùng chứa chứa đối tượng cụ thể ( chỉ chứa được một đối tượng)

### Ví dụ như sau

- Tạo một hình vuông làm thùng chứa

- Tạo 3 đối tượng hình tròn, hình tam giác và hình thoi làm đối tượng được chứa.



Đối tượng được chứa

Kiểm tra vị trí xem Thùng chứa đã đáp ứng được các điều kiện làm thùng chứa hay chưa

- Thùng chứa phải đứng dưới đối tượng chứa (bị các đối tượng được chứa đứng trước che khuất)

- Thùng chứa phải lớn hơn đối tượng được chứa

- Chọn đối tượng hình vuông làm thùng chứa kích phải chuột chọn trình duyệt thuộc tính.

# Ở thuộc tính thùng chứa đối tượng đặt các giá trị như sau:

- Có thể chứa: kích vào 🔽 chọn Đối tượng Cụ thể

- Chứa đối tượng: kích vào 🗔 chọn đối tượng

muốn chứa Ta chọn hình màu xanh lá cây.

- Âm thưởng: kích 🖃 chọn Đúng



🖃 Thùng chứa		
Có thể Chứa	Đối tượng Cụ thể	-
Chứa Đối tượng	Hình dạng4	
Chứa Từ		
Chứa Quy tắc	Chứa Hoàn toàn	-
Chứa Quy tắc Âm Thưởng	Chứa Hoàn toàn Đúng	•
Chứa Quy tắc Âm Thường Địa điểm Âm Thường	Chứa Hoàn toàn Đúng con người 01.wav	<ul><li>▼</li><li></li></ul>

- Địa điểm âm thưởng: nhấp chọn chọn nơi chứa âm thưởng. Tìm trong thư mục Âm thanh hoặc Sound có sẵn trong máy chọn file âm thanh rồi **Open** mở file

Lưu ý file âm thanh trong âm thưởng sẽ là WAV

Các file mp3 sẽ không được hỗ trợ.



Tuy nhiên ta có thể dùng phần mềm đổi đuôi file để đổi đuôi

### Với đối tượng được chứa

- Chọn các đối tượng được chứa ( dù được chứa hay không được chứa) chọn thuộc tính **Trở lại nếu không chứa** là đúng



🖃 Thùng chứa	
Có thể Chứa	Không có gì 🔹
Chứa Đối tượng	
Chứa Từ	
Chứa Quy tắc	Chứa Hoàn toàn 🛛 🔻
Âm Thưởng	Sai 💌
Địa điểm Âm Thưởng	
Trở lại nếu Không chứa	Đúng 💌

Sau đó chạy chương trình ở chế độ thiết kế F2 màu xanh

# 18.6.b Thùng chứa chứa nhiều đối tượng.

Với cách này thùng chứa sẽ chứa từ khóa khóp với đối tượng chứa được khai báo có từ khóa đó. Đối tượng chứa:

 Chọn các đối tượng được chứa rồi khai báo từ khóa trong Trình duyệt thuộc tính Rồi chọn Nhận dạng

Chọn từ khóa muốn nhập 🗔

Trong mục này Giáo viên nên chọn

Từ khóa nào càng đơn giản dễ nhớ càng tốt

Ví dụ: ta chọn từ khóa là a

- Sau đó kích chọn Bổ sung nhập
- Từ khóa rồi chọn tiếp Ok

Màn hình sau khi chọn xong từ khóa



🛞 Bộ hiệu chỉnh Từ khóa	X
Từ khó a Mở i>	
	_
Bo sung Xoa bo Di chuyen Lên Di chuyên Xuông OK H	uy

- Tiếp đó chọn đối tượng làm thùng chứa đặt thuộc tính chứa

- Mục Chọn đối tượng: 🗖 chọn Từ khóa

- Chứa từ: Trong màn hình nhập từ khóa chọn **Bổ sung** nhập **Từ khóa** rồi chọn tiếp **Ok** nhập từ khóa giống với đối tượng được chứa VD ta đang đặt là a

- Mục âm thưởng: kích 🖃 chọn Đúng

- Địa điểm âm thưởng: 🛄 tìm đến file âm thanh .wav trong máy tính có sẵn...

- - Chọn các đối tượng được chứa ( dù được chứa hay không được chứa) chọn thuộc tính Trở lại nếu không chứa là đúng.

Sau đó chạy chương trình Chế độ thiết kế màu xanh 🔤

### Thùng chứa từ khóa

Thùng chứa	
Có thể Chứa	Từ khóa 💌
Chứa Đối tượng	
Chứa Từ	a
Chứa Quy tắc	Chứa Hoàn toàn 💌
Âm Thưởng	Đúng 💌
Địa điểm Âm Thưởng	con người 01.wav 🛛 🕠
Trở lại nếu Không chứa	Sai 💌

### **18.7 Xoay**

Chọn các hình thức xoay đối tượng

- Có thể xoay
- Xoay khoảng

### 18.8 Bộ hạn chế.

Hạn chế phạm vi di chuyển của đối tượng Ví dụ:có thể áp dụng vào việc chỉnh sửa một đối tượng chỉ di chuyển theo đường đã vẽ sẵn Thao tác như sau

### Đối tượng được chứa.

🖃 Thùng chứa	
Có thể Chứa	Không có gì 💌
Chứa Đối tượng	
Chứa Từ	
Chứa Quy tắc	Chứa Hoàn toàn 🛛 🔻
Âm Thưởng	Sai 👻
Địa điểm Âm Thưởng	
Trở lại nếu Không chứa	Đúng 💌

🖃 Xoay	
Có thể Xoay	Tự do 💌
Bước Xoay	0
Xoay Khoảng	Trung tâm 💌
Xoay Đối tượng	
🖃 Bộ hạn chế	
Có thể Chặn	Sai 💌
Có thể Chụp	Đúng 💌
Điểm Chụp x	0
Điểm Chụp y	0
Chụp đến	Dưới Trái 💌
Có thể Di chuyển	Tự do 💌
Di chuyển Đường dẫn	
Có thể Định cỡ	Tự do 💌
Chế Độ Tương Tác	Bất kỳ 💌

- Dùng bút 🖉 vẽ đoạn đường ta muốn đối tượng di chuyển theo đó



- Chèn đối tượng (đối tượng này sẽ di chuyển theo đoạn đường

- Chọn Đối tượng sẽ di chuyển theo nét vẽ ( hình tròn)

Sau đó chọn Trình duyệt Thuộc tính

- Trong mục Bộ hạn chế chọn Có thể Di chuyển chọn

- Dọc theo đường dẫn
- Di chuyễn đường dẫn 교 tích chọn Nét vẽ quãng đường rồi Ok



🌜 Chọn Đối tượng	<b>—</b>
Bù t3	

Chèn Công cụ

<u>T</u>rợ giúp

Chưa có

Chọn trang

ActivInspire - Phòng trank

Hiêu chỉnh

Xem

### 19. Trình duyệt thuộc tính trang

- Trình duyệt thuộc tính trang có thể thay đổi các thuộc tính của trang hiện tại

 Mở cửa sổ trình duyệt trang chọn trang muốn đặt các tùy chọn thuộc tích rồi kích chọn tiếp trình duyệt thuộc tính

Ví dụ: Mở trình duyệt trang

Chọn trang muốn đặt thuộc tính sau đó chọn Trình duyệt thuộc tính

70



- Có 4 thuộc tính trình duyệt trang

### 19.1 Nhận dạng

- Tên
- Từ khóa cho trang hiện tại
- Mô tả: mô tả trang

6	🙁 Trình duyệt Thuộc tính 🛅 🚇		
ĺ	ð 🍺 🎪 😕 🗎	🖕 🛷	
	🖃 Nhận dạng		
	Tên	Trang1	
	Từ khóa		
	Mô tả		

### 19.2 Trang

- Thay đổi kích thước khung trang
- Nền: đặt hình nền cho trang
- Hiệu ứng sang trang: đặt hiệu ứng sang trang tại trang hiện tại hay không

# □ TrangChíều rộng1.024Chíều cao768Khung Ngang1Khung Xuống1Nền...Hiệu Ứng Sang TrangKhông có...

### 19.3 Công cụ

Tại đây có thể đặt thuộc tính các công cụ

🖃 Công cụ	
Công cụ Trang	Như Trước đó 🛛 💌
Chế độ Bộ hiến thị	Đầy 💌
Chế độ Đèn chiếu	Đèn chiếu Hình tròn 💌

# 19.4 Áp dụng sử dụng các công cụ trong Trang:

- Bật hay tắt công cụ Bộ hiển thị hay Đèn chiếu tại trang đang chọn

Ví dụ: chúng ta có 3 trang xong nếu chỉ muốn dùng công cụ bộ hiển thị tại trang đầu tiên thì chỉ cần vào chọn trang đầu tiên chọn tiếp **Trình** 

duyệt thuộc tính rồi vào thuộc tính Công cụ tắt hoặc bật Công cụ Bộ hiển thị

🖃 Công cụ	
Công cụ Trang	Như Trước đó 🔹 🔻
Chế độ Bộ hiến thị	Như Trước đó Công cụ Bộ hiền thị
Chế độ Đèn chiếu	Công cụ Đên chiếu Tắt Công cụ

### 19.5 Lưới

Tương tự như thiết kế lưới trong mục Hiệu chỉnh

🖃 Lưới	
Nhìn thấy được	Sai 💌
Thang Hình nhỏ	1
Thang Mặc định	1
Nấc Thang	0,5
Cho phép Chụp	Sai 👻
ở Trên cùng	Sai 💌
Thiết kế Lưới	

# 20. Trình duyệt thao tác 📥

- Giúp liên kết nhanh chóng một thao tác với một đối tượng. Các thao tác với đối tượng bao gồm thao tác lệnh, các thao tác trang, các thao tác đối tượng và các thao tác phương tiện.

- Thao tác Kéo và thả: kéo và thả ra một công cụ.

### 20.1 Thao tác lệnh

- Giúp mở nhanh một lệnh hoặc liên kết đối tượng với một công cụ

Bước	Thao tác	Minh họa
	Mở bàn phím ảo	Bà n phí m Trên mà n hì nh
	Chọn đối tượng bất kì	
	Chọn Trình duyệt thao tác tại cửa sổ <b>Trình duyệt thao tác</b> chọn <b>Các thao tác lệnh</b>	<ul> <li>Trình duyệt Thao tác</li> <li>Trành duyệt Thao tác</li> &lt;</ul>
Kéo chọn Bà n phí m Trên mà n hì nh Rồi <b>Áp dung các thay đổi</b>	Xóa bỏ Nội dung Hiện có Áp dụng các Thay đổi	
--	--	
Kết quả khi kích vào đối tượng đã liên kết với Bàn phím Trên màn hình gọi ra một bàn phím tương ứng	FSXEs1234567890-= $\uparrow$ $\stackrel{1}{\hookrightarrow}$ qwertyuiop[1 $\downarrow$ $\downarrow$ Capadfghjkl;' $\downarrow$ $\leftarrow$ $\leftrightarrow$ $\stackrel{1}{\textcircled{O}}$ zxcvbnm,/ $\uparrow$ $\rightarrow$ Ctrl<AltDelAltGrPUp PDn	

Các thao tác khác cũng tương tự như vậy: một số thao tác với các công cụ hay dùng: gọi ra Đồng hồ, công cụ Bộ hiển thị, bút, tẩy, trang thu phóng bằng bút, dụng cụ toán học...

Lưu ý muốn xóa bỏ thao tác trên đối tượng thì chuyển chế độ thiết kế về màu đỏ 💹 sau dó chọn đối tượng muốn bỏ thao tác rồi kích chọn xóa bỏ nội dụng

### 20.2 Các thao tác trên trang.

- Tạo các thao tác trên trang hiện tại như: Cài đặt lại trang, đặt nền, xóa trang , sang trang và về trang.

Ví dụ

Bước	Thao tác	Minh họa
	Gọi lệnh <b>Cài đặt lại trang</b>	
	Chọn đối tượng bất kì	
	Chọn Trình duyệt thao tác cửa sổ <b>Trình duyệt thao tác</b> chọn <b>Các thao tác trên trang</b>	Trình duyệt Thao tác       Image: Câi đặt lại Trang         Image: Câi trang       Image: Câi trang
	Chọn Cài đặt lại trang	🖸 Cài đặt lại Trang

# 20.3 Các thao tác đối tượng

- Gồm các thao tác hiển thị và ẩn các hạng mục, xoay các hạng mục, xử lý hình ảnh hoặc văn bản, thay đổi căn chỉnh hoặc vị trí một hạng mục.

# 20.3.a Thuộc tính ẩn hiện:

Nhấp chuột thao tác với một đối tượng sẽ làm cho đối tượng đó ( hoặc đối tượng khác trên trang) ẩn hiện

Thao tác như sau

- Đặt thuộc tính Ấn hiện lên hình tròn làm ẩn hiện đối tượng hình vuông

Bước	Thao tác	Minh họa
1	Vẽ 2 hình 01 là hình tròn 01 là hình vuông	
	Chọn đối tượng thao tác là hình	
	tròn	
		000
2	Chọn tiếp Trình duyệt thao tác	😵 Trình duyệt Thao tác 🖻 🚇
		💽 🎉 🖂 🗄 🔶 🕼
	chọn thuộc tính An 🕅 🖀	Lựa chọn Hiện tại Kéo và Thả
		💋 Các Thao Tác Đối Tượng
		🔆 Å n
3	Chọn tiếp Đích trong 🗔	🖃 Thuộc tính Thao tác
		Đích
4	4 Trong cửa sổ Chọn đối tượng	🛞 Chọn Đối tượng
	chọn hình vuong sau do Ok	Hì nh dạ ng3 Hì nh da ng4
5	- Cuối cùng chọn Áp dụng các	🖃 Thuộc tính Thao tác
thay ut	iay doi	Đích Hình dạng4 🕡
		Xóa bỏ Nội dung Hiện có Áp dung các Thay đổi

# 20.4 Các thao tác làm mờ đối tượng

# I: Thao tác độ trong mờ

- Khi kích chọn đối tượng đối tượng sẽ tự mờ đi hoặc làm đối tượng khác mờ đi theo thông số cụ thể.

Thông số làm mờ đối tượng từ 0 - 255 số càng to thì độ mờ càng lớn nhất.

Thao tác như sau

Bước	Thao tác	Minh họa
1	Vẽ 2 hình 01 là hình tròn 01 là hình vuông Chọn đối tượng thao tác là hình tròn còn đối tượng bị làm mờ là hình tròn	
2	Chọn tiếp <b>Trình duyệt thao tác</b> chọn <b>Các thao tác đối tượng</b> <u>tích chọn</u> <b>Độ trong mờ</b>	Trình duyệt Thao tác       Image: Carl and the second
3	Đặt thông số <b>Độ trong mờ</b> trong khoảng 0 – 255 ví dụ 100 Chọn <b>Đích kích</b>	<ul> <li>□ Thuộc tính Thao tác</li> <li>Độ trong mờ 100</li> <li>Đích</li> </ul>
4	Trong cửa sổ Chọn Đối tượng Chọn đối tượng muốn làm mờ là hình vuông sau đó Ok	Chọn Đối tượng

5	<ul> <li>5 Cuối cùng chọn Áp dụng các Thay đổi Kết quả: khi kích vào đối tượng hình tròn thì hình vuông sẽ tự mờ đi</li> </ul>		🖃 Thuộc tính Thao tá	ác	
			Độ trong mờ	100	
			Đích	Hình dạng4	
			Xóa bỏ Nội	dung Hiện có	
		Áp dụng các Thay đổi	ác Thay đổi		

# II. Thao tác trong mờ hơn 🏴 Trong mờ Hơn

- Khi kích chọn đối tượng đối tượng sẽ tự mờ đi hoặc làm đối tượng khác tự mờ dần đi cho đến khi không nhìn thấy gì.

- Cách làm tương tự như Độ trong mờ tuy nhiên Đích đến là bản thân đối tượng hoặc làm cho đối tượng khác tự mờ dần đi.

III. Thao tác ít trong mờ hơn 🎒 It trong mờ Hơn

- Ngược lại với thao tác trong mờ hơn bị làm mờ dần đi sẽ phục hồi lại ít mờ hơn cho đến khi không mờ nữa

Thao tác làm mờ dần đối tượng

- Ví dụ kích vào đối tượng hình tròn đang che hình vuông. Hình tròn sẽ tự mờ dần đến khi chỉ nhìn thấy hình vuông bên trong

Bước	Thao tác	Minh họa
	Vẽ 2 hình 01 là hình tròn 01 là	× > 🗄 💓 🖬 🕷 🖓 🖓 🕶 📜
	hình vuông	
	Chọn đối tượng thao tác là hình	
	tròn còn đối tượng bị làm mờ là	
	hình tròn( Chính bản thân đối	
	tượng)	

chọn <b>Các thao tác đôi tượng</b> tích chọn <b>()</b> Trong mờ Hơn	Lựa chọn Hiện tại Kéo và Thả Ćác Thao Tác Đối Tượng Sao ché p Trong mờ Hơn
Chọn Thông số: <b>Độ trong mờ</b> để là 50	Thuộc tính Thao tác     Độ trong mờ 50     Đích Hình dạng4
	Xóa bỏ Nội dung Hiện có Áp dụng các Thay đổi
Tại <b>Đích</b> chọn ӣ chọn đối tượng làm mờ dần là hình vuông Rồi Ok	Chọn Đối tượng
Chọn tiếp <b>Áp dụng các Thay</b> đổi - Kết quả là khi ta tác động vào hình tròn thì hình vuông sẽ tự mờ dần đi sau mỗi lần tác động và hiện ra hình vuông bên trong	Thuộc tính Thao tắc Độ trong mờ 50 Đích Hình dạng4

Thao tác Ít trong mờ hơn tương tự như vậy

# 20.5 Thao tác vị trí

- Thao tác này giúp cho một đối tượng khi kích vào sẽ khiến cho bản thân đối tượng đó hoặc đối tượng khác di chuyển theo tọa độ X, Y tùy chọn

Bước	Thao tác	Minh họa
	Vẽ đối tượng là hình tròn rồi chọn Trình duyệt thao tác chọn tiếp <b>Các Thao Tác Đối Tượng</b>	
	Chọn Vị trí Bên phải	Trình duyệt Thao tác   Trình duyệt Thao tác     Image: Các Thao Tác Đôi Tượng     Các Thao Tác Đôi Tượng     Trong mờ Hơn   Truy xuấ t Văn bả n   Vị trí Bên phả i
Bước	Thao tác	Minh họa
	Nhập thông số X, Y rồi chọn Đích	<ul> <li>□ Thuộc tính Thao tác</li> <li>x</li> <li>600</li> <li>y</li> <li>600</li> <li>Dích</li> <li>Xóa bỏ Nội dung Hiện có</li> <li>Áp dụng các Thay đổi</li> </ul>
	Chon hình tròn muốn di chuyển sau đó chọn OK	Chọn Đối tương

Chọn tiếp Áp dụng các Thay đổi	🖃 Thuộc tín	h Thao tác
Kết quả: khi kích chon vào hình	x	600
tròn thì hình tròn tự di chuyển đến	У	600
vị trí X, Y đã chọn	Đích	Hình dạng3 🛛 🕠
		óa bỏ Nội dung Hiện có Áp dụng các Thay đổi

- Các thao tác vị trí khác cũng làm tương tự

# 20.6 Thao tác đưa về trước

- Thao tác này giúp cho các đối tượng đứng sau được đưa về trước và che đối tượng đứng trước (được ưu tiên nhìn thấy)

Ví dụ:

Tạo 3 hình vuông màu đỏ đứng đầu tiên tiếp đến là màu vàng cuối cùng là màu xanh. Sau khi đặt thao tác Đưa về trước khi kích vào

màu đỏ ra màu vàng kích màu vàng ra màu xanh và cuối cùng kích màu xanh lại hiện ra màu đỏ.

Sơ đồ



Cách làm như sau.

Bước	Thao tác	Minh họa
	Chọn đối tượng hình vuông màu đỏ	
	Vào Trình duyệt thao tác chọn Các Thao tác đối tượng Chọn Đưa về Trước Trước Dưa về Trước	Trình duyệt Thao tác         Image: State of the sta

	Tích vào chọn đối tượng sẽ đưa về trước thay cho Hình vuông màu đỏ	Thuộc tính Thao tác     Dích
	Trong cửa sổ Chọn đối tượng Chọn Hình vuông màu vàng rồi Ok	Chọn Đối tượng  Hì nh dạ ng5  Hì nh dạ ng7
	Tại <b>Thuộc tính Thao tác</b> ta chọn Áp dụng các Thay đổi	Thuộc tính Thao tác Đích Hình dạng6
	Tương tự ta chọn đặt thuộc tính thao tác cho Hình vuông màu vàng	
Bước	Thao tác	Minh họa
	Vào <b>Trình duyệt thao tác</b> chọn Các <b>Thao tác đối tượng</b> Chọn Đưa về Trước Trước Trước	Trình duyệt Thao tác         Image: State of the sta
	đưa về trước thay cho Hình vuông màu vàng	Đích

Trong cửa số Chọn Hình vự Ok	Chọn đối tượng ông màu xanh rồi	Chọn Đối tượng Hi nh dạ ng5 Hi nh dạ ng6 Hi nh dạ ng7
Tại <b>Thuộc tín</b> Áp dụng các	h Thao tác ta chọn Thay đổi	Thuộc tính Thao tác Đích Hình dạng7
Tương tự ta ch thao tác cho H xanh	nọn đặt thuộc tính lình vuông màu	
Vào Trình duy Các Thao tác Chọn Đưa về Trư	yệt thao tác chọn đối tượng <u>Trư</u> ớc trc	Trình duyệt Thao tác       Image: Các Thao Tác Đôi Tượng         Image: Các Thao Tác Đôi Tượng       Image: Các Thao Tác Đôi Tượng         Image: Dưa về Trướ c       Image: Các Thao Tác Đôi Tướng
Tích vào 🗔 c đưa về trước t vuông màu xa	họn đối tượng sẽ hay cho Hình nh	Thuộc tính Thao tác     Đích
Trong cửa sổ Chọn Hình vu	Chọn đối tượng ông màu đỏ rồi Ok	<ul> <li>Chọn Đối tượng</li> <li>Hì nh dạ ng5</li> <li>Hì nh dạ ng6</li> <li>Hì nh dạ ng7</li> </ul>

Tại <b>Thuộc tính Thao tác</b> ta chọn	🖃 Thuộc tính Thao tác
Ap dụng các Thay đối	Đích Hình dạng5
	Xóa bỏ Nội dung Hiện có
	Áp dụng các Thay đổi
Sau đó ta sắp xếp lại 3 đối tượng	
hình vuông sao cho. Đứng đầu	
$4^{\circ}_{\circ}_{\circ}_{\circ}_{\circ}_{\circ}_{\circ}_{\circ}_{\circ}_{\circ}_$	
tien la Hinn vuong mau do tiep do	
là Hình vuông màu xanh cuối	
là Hình vuông màu xanh cuối cùng là Hình vuông màu xanh	
là Hình vuông màu đó tiếp đó là Hình vuông màu xanh cuối cùng là Hình vuông màu xanh <b>Nhớ chuyển chế độ thiết kế</b>	
là Hình vuông màu đó tiếp đó là Hình vuông màu xanh cuối cùng là Hình vuông màu xanh Nhớ chuyển chế độ thiết kế màu xanh khi chạy hiệu ứng	
là Hình vuông màu đó tiếp đó là Hình vuông màu xanh cuối cùng là Hình vuông màu xanh Nhớ chuyển chế độ thiết kế màu xanh Khi chạy hiệu ứng	

### 20.7 Thao tác đối tượng là Văn bản

Có 2 lựa chọn hay dùng là

 Đổi giá trị văn bản: dùng để thay thế đoạn văn bản này bằng đoạn văn bản khác:

 Đối tượng văn bản mới: Khi kích vào đoạn văn bản được đặt thao tác đối tượng thì ngay lập tức được chèn vào trang bảng lật thêm một đoạn văn bản mới



#### 20.7a Đổi giá trị văn bản

Bước	Thao tác	Minh họa
1	Gõ nội dụng một đoạn văn bản rồi chọn đoạn văn bản đó	× 2 ≧ ≝ ■ ¥ ¥ ⊷ ₩ Dối giá trị đoạn văn bản

2	Vào <b>Trình duyệt thao tác</b> chọn Các <b>Thao tác đối tượng</b> chọn <b>Đổi Giá trị</b> <b>Văn bản</b>	<ul> <li>Trình duyệt Thao tác</li> &lt;</ul>	
3	Tại ô Thuộc tính Thao Tác chọn	🖃 Thuộc tính Thao tác	
	Đích( Văn bản) tích 🔤 chọn đoạn văn	Đích (Văn bản)	
	bản cần đối giá trị	Văn bản	
4	Tích chọn đoạn văn bản cần đổi rồi chọn Ok	Chọn Đối tượng     Vin bản1     Đỗi giá trị đoạn văn	bản
5	Tại Thuộc tính Thao tác nhập nội dung	🖃 Thuộc tính Thao tác	
	mới tại Văn bản rôi Ap dụng các Thay đổi	Đích (Văn bản) Văn bản 1	
	- Kết quả là khi ta kích vào đoạn văn bản	Văn bản Gõ văn bản mới	
	được đặt thao tác thì ngay lập tức được thay thế bằng một đoạn văn bản		
		Xóa bỏ Nội dung Hiện có	
		Áp dụng các Thay đổi	

### 20.7b Thao tác thay thế văn bản bằng một văn bản mới:

Trong thao tác này đoạn văn bản hiện tại sẽ được thay thế bằng đoạn văn bản mới với nội dung do giáo viên thiết kế

Cách làm như sau

Bước	Thao tác	Minh họa
1	Gõ nội dụng một đoạn văn bản rồi chọn đoạn văn bản đó	Tên thủ đô nước Việt Nam

2	Vào <b>Trình duyệt thao tác</b> chọn Các <b>Thao tác đối tượng</b> chọn <b>Đối tượng</b> <b>Văn bản Mới</b>	Trình duyệt Thao tác       Image: Constraint of the state of the stat
3	Tại ô <b>Thuộc tính Thao Tác</b> chọn <b>Đích( Văn bản)</b> tích doạn văn bản mới Sau đó <b>Áp dụng các Thay đổi</b> Kết quả: Khi kích chọn vào dòng chữ	Thuộc tính Thao tác Văn bản Hà Nội
	<b>Tên thủ đô nước Việt Nam</b> sẽ hiện lên chữ <b>Hà Nội</b>	Xóa bỏ Nội dung Hiện có Áp dụng các Thay đổi

#### 20.8 Các thao tác kích cỡ

- Khi kích chọn đối tượng thì ngay lập tức bản thân đối tượng hoặc đối tược khác tự động thay đổi kích cỡ theo thông số đã chọn

### 20.8a Kéo dài bên phải tăng dần

Bước	Thao tác	Minh họa
1	Chọn đối tượng bất kì	× • • • • • • • • • • • • • • • • • • •

2	Vào <b>Trình duyệt thao tác</b> chọn Các <b>Thao tác đối tượng</b> chọn <b>Kéo dài</b> <b>bên phải tăng dần</b>	<ul> <li>Trình duyệt Thao tác</li> <li>Trừnh duyệt trành duyệt trà</li></ul>
		Ké o dà i Bên phả i Ké o dà i Bên phả i Tăng dầ n
3	<ul> <li>Trong Thuộc tính Thao tác</li> <li>Đặt thông số cho thao tác kéo dài đối tượng X là 20</li> <li>Đích tích chọn . chọn đối tượng là chính hình tròn màu xanh</li> <li>Rồi Áp dụng các thay đổi</li> </ul>	<ul> <li>Thuộc tính Thao tác</li> <li>x</li> <li>20</li> <li>Đích</li> <li>Hình dạng 1</li> </ul>
		Xóa bỏ Nội dung Hiện có Áp dụng các Thay đổi
4	Kết quả khi ta kích vào đối tượng hình tròn màu xanh thì hình tròn tự kéo dài tăng dần sang bên tay phải	

Cách làm tương tự với các thao tác kích cỡ khác

# 21. Trình duyệt thao tác

#### 21.1 Thao tác kéo thả một đối tượng

 Kéo và thả nhanh một công cụ , hay một lệnh vào trang bảng lật Ví dụ:

📏 Trang Kê

Kéo thả lệnh sang trang kế

Bước	Thao tác	Minh họa
1	Vào <b>Trình duyệt thao tác</b> tích vào	💿 Trình duyệt Thao tác 🗉 🖲
	Kéo và thả kéo xuống thao tác lệnh trang kấ	
		Lựa chọn Hiện tại Keo và Thà
2	Giữ chặt chuột trái biểu tượng 📄 rồi thả vào trang bảng lật	
3	Kết quả khi ta kích vào biểu tượng	
	sang trang it trong trang bảng lật sẽ tự sang trang mới.	

Các thao tác với các công cụ hay thao tác lệnh khác làm tương tự như vậy

22 Trình duyệt bỏ nhiếu 🥨	0	Trình duyệt Bỏ phiếu	•
	i 🔊	i 🐅 😕 🖹 📥 🍕	2
	Cá	r Thiết bị Actilipte	
		ActiVote	12 2

- Trình duyệt bỏ phiếu: giúp cho giáo viên có thể đưa ra các câu hỏi trắc nghiệm theo nội dung bài giảng điện tử của mình. Từ đó giúp cho giáo viên định hình được lượng kiến thức truyền đạt cho học sinh đã được học sinh nắm vững hay chưa.

- Ở trong mục này chúng ta sẽ làm quen với bộ thiết bị trả lời trắc nghiệm Activote: trong bộ thiết bị này có 2 thành phần cơ bản đó là Activhub ( cắm cổng USB) dành cho giáo viên và Activote dành cho học sinh.



- ActivHub: Thiết bị này dùng để đăng ký các thiết bị ActiVote cũng như xử lý tín hiệu không dây. Cách sử dụng như sau

1: Gạt ăng ten và kéo cao lên như ảnh minh họa

2: Cắm ActivHub vào cổng USB trên máy tính hoặc cổng USB bên tay trái bảng tương tác

3: Đèn Flash hiển thị: màu đỏ là đã được cấp nguồn , màu xanh là đã sẵn sàng sử dụng. Lưu ý nếu kết nối ActivHub với cổng USB phải đợi chuyển màu xanh mới có thể sử dụng được

#### Phần 1: Đăng ký sản phẩm

Trong cửa số Trình duyệt chọn Trình duyệt bỏ phiếu tích chọn Activote ( các thiết bị

Activote) rồi chọn đăng ký thiết bị 🛄



Đăng ký Thiết bị	
ActivHub 362991 Xóa	0 ActivSlate(s)
	0 ActivExpression(s)
	0 ActiVote(s) Đăng ký Đặt tên lại Xóa bỏ Tất cả

# Chọn tiếp Đăng ký

Đăng ký Thiết bị	×
Đăng ký Thiết bị Vui lòng làm theo hướng dẫn bên dưới để đăng ký Các thiết bị ActiVote	
Vui lòng chọn số Các thiết bị ActiVote bạn muốn đăng ký	<u>þ</u>
Kế tếp >	Hủy

# Chọn số Các thiết bị ActiVote bạn muốn đăng ký: Nên chọn là 1

Vì sau khi đăng ký giáo viên sẽ đổi tên thiết bị lại để gán thiết bị theo số thứ tự của học sinh trong lớp. Việc này giúp cho giáo viên quản lý cũng như là biết được học sinh nào trả lời hay chưa và trả lời trong thời gian nào. Tiếp đó chọn **Kế tiếp**  Bảng thông báo mới hiện lên như sau:



Làm theo hướng dẫn của bảng thông báo

- Đầu tiên nhấn và giữ nút Đăng ký ở giữa

- Sau đó đợi tiếp 2 đèn màu đỏ và xanh ở phía trên sang lần lượt

- Cuối cùng nhập mã như thông báo. Lưu ý mỗi một thiết bị Activote sẽ có các mã khác nhau

- Cuối cùng Hoàn tất



Trong cửa sổ đăng ký thiết bị chúng ta sẽ thấy tên thiết bị Activote sau khi được đăng ký sẽ hiện ở bên tay phải của cửa sổ

- Tiếp đó Đặt tên lại cho thiết bị
- Chọn Đặt tên lại



ActivInspire	X
Nhập một tên mới:	A001
Nhấn Bất kỳ Phím K	ý tự nào trên thiết bị ActiVote để nó chấp nhận tên.
	OK Hủy

Nhập tên mới cho thiết bị muốn đặt tên mới: Lưu ý chúng ta sẽ quy ước tên thiết bị sẽ ứng theo thứ tự danh sách học sinh trong lớp học và bắt đầu từ số A001 cho đến A040( mỗi một bộ thiết bị gồm có 40 Activote của học sinh)

- Sau khi Nhập một tên mới xong chọn tiếp OK

ActivInspire	8
Vui lòng đảm bảo kích hoạt các thiết bị Activote sau khi nhấp chuột vào OK. Nhấp chuột vào hủy để hủy quá trình đặt tên	lại.
OK Hủy	

Bảng thông báo hiện ra thì nhấn tiếp một phím bất kỳ trên Activote (phím A, B, C đều được). Đợi đèn báo màu xanh nhấp nháy xác nhận thành công là thiết bị được đổi tên. - Tiếp đó lần lượt đăng kí và đổi tên cho các thiết bị còn lại.

Lưu ý: sau khi đổi tên đánh số được thiết bị nào thì đánh số cho thiết bị đó ( dùng decan ghi số thiết bị)

#### Phần 2: Gán học viên theo tên thiết bị

- Ta sẽ gán học sinh ứng với quy ước như sau: Số thứ tự của học sinh ứng với tên số thiết bị Activote

- Vào Trình duyệt bỏ phiếu
- Chọn Gán học viên cho thiết bị
- Chuẩn bị sẵn danh sách lớp đã làm sẵn ở

tạo Cơ sở dữ liệu cho học viên trang 27

c	ấc Thiết bị Act	iVote	
ä	ActiVote	•	1?
- C/	ún hoc	viôn	bo thiất k

#### Bảng thông báo

Gán học viên c	ho các thiết bị				
Chọn một lớp:	Lớp 2A			•	Hiệu Chinh Cơ Sở Dữ Liệu
Tên Học viên	ID họ c viê 🔶	Tên Thiết bị			
Hoàng Anh	A001				
Nguyễn Trung	A002				
Lê Trang	A003				
Hiến thị tên h	ọc viên theo họ trư	ớc tiên 💌			
Cánh bá khác 2 (c	o: Lớp này có 3 học v các) thiết bị cần gồm	iên và bạn hiện chỉ có có toàn bộ lớp trong ph	1 (các) thiết bị đã đăng l iên bỏ phiếu của bạn	ký. Bạn sẽ	phải đăng ký một thiết bị
<ul> <li>Gán các tí</li> <li>Tự động c</li> </ul>	hiết bị bằng số PIN Sắn các thiết bị				
Hiv			Đảng ký Phục h	ài Gáo c	ác Thiết hì Hoàn tất
nuy	1		Dong ky Phộc h		

- Chọn một lớp: chọn lớp có danh sách học viên muốn gán với các thiết bị
- Trong mục danh sách học viên ở dưới:
  - Tích chọn vào ID học viên để các số được đánh số tuần tự từ nhỏ đến lớn.
- Hiển thị tên học viên theo: Họ trước tiên
- Chọn Tự động gán các thiết bị
- Và cuối cùng Gán các Thiết bị đã đăng ký rồi Hoàn tất

Gán học viên cho các thiết bị						
Chọn một lớp: Lớp 2A						
Tên Học viên ID họ c viê 🚔 Tên Thiết bị						
Hoàng Anh A001 A001						
Nguyễn Trung A002 A002						
Lê Trang	A003	A003				

Các Thiết bị ActiVote				
ActiVote 💌	1?			
Hoàng Anh	Lê Trang			
Nguyễn Trung				

Sau đó kiểm tra lại tên Học viên đã được gán sẽ được hiện ra bên tay trái.
 Tiếp đó giáo viên thiết kế các câu hỏi trả lời trắc nghiệm trên trang muốn thiết kế

Lưu ý: Tại mỗi trang giáo viên chỉ thiết kế một câu hỏi



Ở danh mục này người dùng có thể soạn thảo câu hỏi trắc nghiệm làm sẵn ở nhà trên trang bảng lật. Điều này giúp cho câu hỏi chuẩn bị ở nhà chất lượng hơn và rút ngắn thời gian giảng bài trên lớp, giáo viên khi đưa ra câu hỏi trên bảng tương tác chỉ cần mở trang chèn câu hỏi làm sẵn và dùng bộ thiết bị trả lời trắc nghiệm để học sinh trả lời.

Lệnh	Chú thích	Minh họa	
Mục Hiệu	Đối với cấp mầm non thì giáo	Trình Quản Lý Câu Hỏi	
chỉnh chọn	viên thường chỉ đưa các câu hỏi	Chưa có tiêu đề ▼ Trang 1 / 1 ▼ ► Xem Thiết Kế	
Các câu	dạng đúng sai và có không		
hỏi trên		😏 Nhiêu Lựa chọn 💽 🧏 🌈 🚺	
trang hiện		Câu hỏi Loại Câu hỏi	
tại		1 Nhập vào đây để bổ sung một câu hỏi mới	
	Chọn nội dung câu hỏi ở mục	Câu hỏi	
	bôi đậm	1 Nhập vào đảy để bổ sung một câu hỏi mới	
	Sau khi nhập nội dung câu hỏi.	Câu hỏi	Loại Câu hỏi
	Chọn loại câu hỏi bên cạnh	1 nhập nội dung câu hỏi	Nhiều Lựa
	Nhiều lựa chọn hay Có/không		

Với câu hỏi <b>Có/Không</b>	<ul> <li>Nhập nội dung câu hỏi rồi chọn lựa chọn Có/Không</li> <li>Bên thuộc tính câu hỏi bên tay phải</li> <li>- 1: Chọn thuộc tính Có/Không hay Đúng/Sai ở trên cùng đánh vào dấu tích ô bên cạnh.</li> <li>- 2:Tiếp đó chọn đáp án đúng là có hoặc không( đúng hoặc sai)</li> <li>- 3 Chọn them lựa chọn Không biết nếu cần</li> <li>- 4: cho số thời gian trả lời (tính bằng giây)</li> </ul>	<ul> <li>Thuộc Tính Câu Hới</li> <li>Có/không 1</li> <li>Nhập nội dung câu hói có không?</li> <li>Có</li> <li>Có</li> <li>Có</li> <li>Bao gầm tùy chọn 'không 'Biết' 3</li> <li>Gán các câu trà lời chính xác</li> <li>Giới hạn thời gian 0 4</li> <li>Bao gầm câu hói kể tiếp</li> </ul>
	<i>Tại thuộc tính trang bảng lật</i> Tích vào <b>Thay thế nội dung</b> Sau đó <b>Áp dụng</b> rồi <b>Hoàn tất</b>	Câu hỏi Kế tiếp Thuộc Tính Trang Bàng Lật Thay thế nội dụng trang bằng một thiết kế mớt Tích vào đây

Với câu hỏi nhiều lựa chọn: thường áp dụng rộng rãi từ cấp tiểu học trở lên

Lệnh	Chú thích	Thao tác
Câu hỏi	- Sau khi <b>nhập nội dung câu</b>	▼ Thuộc Tính Câu Hỏi
nhiều lựa	hỏi nhiều lựa chọn Loại câu	Nhiêu Lựa chọn 🚽 🚽 1
chọn	hỏi là nhiều lựa chọn	Nhập nội dụng câu hỏi nhiều lựa chọn đầy 2
	Bên bảng thuộc tính câu hỏi	
	1: Các lựa chọn câu hỏi để	Tuy chon 1 + 3
	Nhiều lựa chọn	Câu trả lời chính xác
	2: Nội dung câu hỏi	Tùy chọn 2
	3: Nội dung câu trả lời	B Câu trá lời chính xác
	4: Xác nhận nội dung câu trả lời	Τύγ chọn 3
	nào dúng thì tích vào câu đó	Câu trả lời chính xác 5
	5: Chọn 属 nếu muốn xóa bớt	Nhập vào đây để bổ sung tùy chọn π
	các câu trả lời ( với câu hỏi	8
	nhiều lựa chọn thì phải ít nhất 3	Số câu trả lời cần thiết 🚺 🚖
	câu trả lời)	Gán các cầu trà lời chính xác
	6: Chọn thời gian câu trả lời(	Gidi hạn thời gian 0 ≑ 🔨 6
	tính bằng giây)	Bao gồm câu hói kẽ tiếp
	Tại thuộc tính trang bảng lật	Câu hỏi Kế tiếp
	Tích vào Thay thế nội dung	Thuộc Tính Trang Bảng Lật
	Sau đó Áp dụng rồi Hoàn tất	Thay thế nội dung trang bằng một thiết kế mới
	~ ~ ~	Tích vào đây

Ví dụ: thiết kế một câu hỏi trắc nghiệm như sau

Các Thiết bị ActiVote	hiếu 🗊 💽 Vớc Lê Trang		Thủ đớ A B C	ờ Việt Nam Hà Nội Huế Hồ Chí N	tên là gì? ⁄linh
Bắt đầu bỏ phiếu nhấ	n vào nút 혿				
<u>C</u> ông cụ <u>T</u> rợ giúp giáoan	* 🛞 Chưa có	Hoàng Anh	Lê Trang Ngu	uyễn Trung	
	Thủ đô	Việt Nan	n tên là gì?		
Bỏ phiếu ngay bây giờ	А	Hà Nội			
0 0 17 🗧	В	Huế			
	С	Hồ Chí	Minh		

Màn hình Bỏ phiếu: Học sinh nào trả lời thì tên học sinh đó sẽ tự động trả lời.

Màn hình kết quả trắc nghiệm



- Câu trả lời đúng sẽ ứng với màu xanh lá cây ( câu trả lời chính xác )

Ở mục hiển thị có các lựa chọn danh sách học viên trả lời.

Nếu muốn biết tên học sinh nào trả lời đáp án chọn Danh sách Ai Trả lời điều gì