
IQ Interactive Education Platform (Platformă interactivă educativă IQ) V5.2 Manual de utilizare



Copyright(C) 2003-2014 Returnstar Interactive Technology Group Co., Ltd.

Web: www.iqboard.net; www.recoverystar.com

Tel: 0086-591-38202660

Fax: 0086-591-38203003

E-mail: master@iqboard.net

Declarație

Acest manual IQ Interactive Education Platform V5.2 se referă la toate tipurile de tablă interactivă, inclusiv fizice și virtuale, produse de Returnstar Interactive Technology Group Co., Ltd.

Utilizați acest produs în strictă conformitate cu instrucțiunile de operare detaliate în acest manual, astfel încât să asigurați utilizarea corectă. Citiți cu atenție acest manual înainte de a instala produsul.

Deschiderea coletului semnifică acordul de achiziționare a produsului, Returnstar nu va consimți returnarea coletelor deschise.

Specificațiile produsului pot suferi modificări fără notificarea prealabilă. Imaginile din acest manual de utilizare pot diferi de produsul real.

Returnstar își rezervă dreptul de a percepe oricând taxe pentru înlocuirea produsului, revizie și actualizare. Informațiile din acest manual pot fi modificate periodic fără notificarea în prealabil. Returnstar nu acordă nicio garanție cu privire la acest produs și declină orice garanții, exprese sau implicite, de vandabilitate și adecvare pentru un anumit scop.

Notificare asupra mărcii comerciale

Returnstar, IQ, IQClick și IQBoard sunt mărci înregistrate ale Returnstar Interactive Technology Group Co., Ltd.. Windows este marcă înregistrată a Microsoft Corporation.

Cuprins

<u>PARTEA I CUVÂNT ÎNAINTE</u>	<u>5</u>
Capitolul 1 Prezentarea produsului	5
Capitolul 2 Instalarea/dezinstalarea, înregistrarea și actualizarea	5
2.1 Cerințele sistemului.....	5
2.2 Instalarea	5
2.3 Dezinstalarea	6
2.4 Înregistrarea	6
2.5 Actualizarea	8
<u>PARTEA II GHID DE UTILIZARE IQBOARD</u>	<u>10</u>
Capitolul 1 Pornirea software-ului IQ Interactive Education Platform.....	10
Capitolul 2 Moduri de lucru	11
2.1 Modul Windows	12
2.2 Modul Board	14
2.3 Modul Show	15
2.4 Mod Dual-user (doi utilizatori)	16
2.5 Modul Multi-user.....	18
2.6 Modul ME2	19
Capitolul 3 Utilizarea IQ Interactive Education Platform	22
3.1 Managementul fișierelor.....	22
3.2 Managementul paginilor	25
3.3 Crearea obiectelor.....	29
3.4 Manipularea obiectelor	43
3.5 Operation Review (Revizuirea operațiunii)	49
3.6 Panoul de resurse	50
3.7 Instrumente de asistare (Assistant Tools)	62
3.8 Video-conferința (Video conference)	75
3.9 Setările sistemului (System Settings).....	77
<u>PARTEA III GHIDUL DE UTILIZARE IQCLICK.....</u>	<u>82</u>
Capitolul 1 Instalarea și dezinstalarea hardware-ului	82
1.1 Configurarea standard.....	82
1.2 Specificații.....	82
Capitolul 2 Conectarea receptorului USB	88
Capitolul 3 IQ Interactive Education Platform (pentru IQBoard).....	88
3.1 Pornirea IQ Interactive Education Platform.....	88

3.2 Setare pentru IQClick	89
Capitolul 4 IQ Interactive Education Platform (pentru PPT).....	108
4.1 Pornirea IQ Interactive Education Platform.....	108
4.2 Setarea IQClick	109
4.3 Editare Interactive Quiz	109
4.4 Răspuns interactiv (Interactive Response (pentru PowerPoint))	112
Capitolul 5 Interogarea (Query).....	113
5.1 Selectarea după clasă (By Class).....	113
5.2 Selecția după cursant (By Student).....	114
5.3 Selecția după activitate (By Activity).....	114
5.4 Operarea în formularele de raport (Form Report).....	115
<u>PARTEA IV VERSIUNE ȘI ÎNTREBĂRI FRECVENTE</u>	<u>116</u>
Capitolul 1 Declarație privind versiunea.....	116
Capitolul 2 Întrebări frecvente	116

Partea I Cuvânt înainte

Capitolul 1 Prezentarea produsului

IQ Interactive Education Platform este o platformă software de ultimă generație pentru demonstrații și instruire. Acesta conectează perfect toate tipurile de echipamente interactive de predare, de exemplu, toate tipurile de tablă interactivă, echipament tactil de predare, modul de proiecție interactiv, proiector interactiv, cameră de documente, echipament de pregătire a lecției și așa mai departe. Cu IQ Interactive Education Platform, diverse funcții puternice, precum cea de scriere „freehand”, adnotare, recunoașterea scrisului, diagrame, înregistrare ecran, animație, afișare pagină, răspuns interactiv, examen interactiv, vot, videoconferință, sunt accesibile profesorilor și demonștranzilor. Cu IQ Interactive Education Platform, devine ușor de creat o sală și o demonstrație vie și minunată.

Software puternic: Pe lângă opțiunile bogate privind modul de răspuns în răspunsul interactiv și examinarea interactivă, IQ Interactive Education Platform vă oferă, de asemenea, toate instrumentele și arhiva de resurse în software-ul IQBoard.

Efect optim: Cu IQ Interactive Education Platform, cursanții nu mai sunt simpli spectatori pasivi. Interacțiunea și entuziasmul sunt la un nivel ridicat atât în ceea ce privește predarea cât și învățarea.

Ușor de utilizat: Lecțiile și testele pot fi pregătite de IQ Interactive Education Platform și PowerPoint. După lecții, IQ Interactive Education Platform scutește profesorii de sarcinile consumatoare de timp cu verificarea și marcarea automată a hârtiei de test.

Capitolul 2 Instalarea/dezinstalarea, înregistrarea și actualizarea

2.1 Cerințele sistemului

Windows XP/2003/Vista/7/8

Celeron 2.66 sau superior

256MB RAM (512MB recomandat)

Microsoft DirectX8.0 sau superior

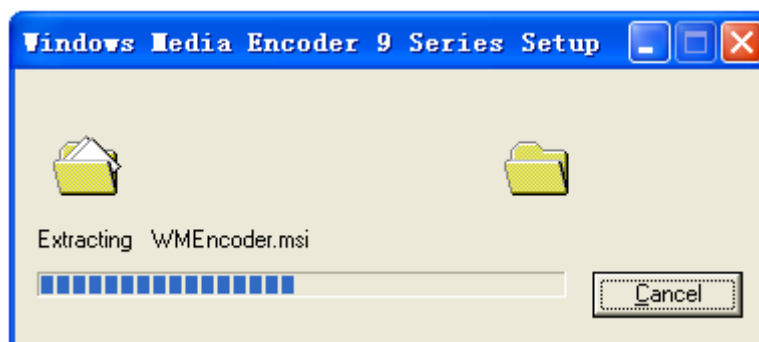
1G spațiu liber pe hard disk (pentru instalare completă)

Rezoluția ecranului: 1024x768 (culoare 16biți sau mai mult)

2.2 Instalarea

2.2.1 Instalarea IQ Interactive Education Platform

Faceți dublu clic pe *“IQ Interactive Education Platform V5.2”* în CD-ul de instalare, apoi urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a instala software-ul.



2.2.2 Instalarea Software IQBoard Resource Library

Faceți dublu clic pe “Software IQBoard Resource Library V5.0 (Full)” în CD-ul de instalare, apoi urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a instala arhiva de resurse Resource Library.

2.3 Dezinstalarea

2.3.1 Dezinstalarea IQ Interactive Education Platform

1. Există trei metode pentru a începe dezinstalarea IQ Interactive Education Platform:
 - 1) Apăsați “Start > Programs > IQ Interactive Education Platform V5.2>Uninstall”;
 - 2) Se deschide “Control Panel”, selectați “Add/Remove Programs”, și în lista Currently Installed Programs, selectați “IQ Interactive Education Platform V5.2”, apoi apăsați “Remove”;
 - 3) Apăsați din nou “IQ Interactive Education Platform V5.2” pe CD-ul de instalare.
2. Urmăți instrucțiunile de pe ecran pentru a dezinstala software-ul.



Notă: Puteți, de asemenea, alege Repair în fereastra Uninstallation pentru a repara erorile în cea mai recentă instalare.

2.3.2 Dezinstalarea arhivei IQ Interactive Education Platform Library

1. Există trei metode pentru a începe dezinstalarea IQ Interactive Education Platform Library:
 - 1) Atunci când dezinstalați IQ Interactive Education Platform, sistemul va solicita să dezinstalați IQ Interactive Education Platform Resource Library în același timp;
 - 2) Deschideți “Control Panel”, selectați “Add/Remove Programs” și, în lista Currently Installed Programs, selectați “IQ Interactive Education Platform Library V5.0 (Full)”, apoi apăsați “Remove”;
 - 3) Apăsați din nou “IQ Interactive Education Platform Library V5.0 (Full)” pe CD-ul de instalare.
2. Urmăți instrucțiunile de pe ecran pentru a dezinstala arhiva de resurse.

2.4 Înregistrarea

2.4.1 Testarea

Puteți descărca IQ Interactive Education Platform de pe pagina noastră web <http://www.iqboard.net>. După ce ați finalizat descărcarea, instalați software-ul, apoi îl puteți încerca imediat. IQ Interactive Education Platform are 30 testări, care se numără în momentul în care porniți software-ul. După expirarea testărilor, înregistrați dacă doriți să continuați utilizarea software-ului.

2.4.2 Înregistrarea

Vă oferim patru modalități de înregistrare a IQ Interactive Education Platform. Vă puteți înregistra după Product SN, USB Key, verificare hardware sau verificare receptor.



Notă: Metoda de înregistrare este opțională, potrivit nevoii clientului.

2.4.2.1 Înregistrare după numărul de serie al produsului

Atunci când porniți varianta neînregistrată a IQ Interactive Education Platform, va apărea următoarea fereastră Register. Puteți deschide, de asemenea, fereastra Register prin selectarea "Register" pe pictograma barei de activități.

Register IQ Interactive Education Platform

This software has 30 times of trial, 13 times left!

Information

Product SN: * (16 characters)

Company: * (Cannot exceed 100 characters)

Name: * (Not more than 20 characters)

Telephone: * (Cannot exceed 20 digits)

E-mail: * (Cannot exceed 50 characters)

Address: * (Not more than 100 characters)

Country: * (Not more than 50 characters)

Note:

1. Before you register IQ Interactive Education Platform, please make sure your computer has been connected to Internet.
2. In order to effectively provide you our after-sales service, please enter your E-mail address and telephone number.
3. Software with single user license can only be registered on one computer, while Software with enterprise license can be registered on several computers. When registering software, you will be reminded how many computers you can still register the software on. Please check in time whether you can register the software on computers up to the amount stipulated on the software license.

Trial Register Exit

Introduceți numărul de serie (obținut la achiziționarea software-ului), numele utilizatorului, numărul de telefon, e-mail și țara în fereastra de înregistrare, apoi apăsați "Register" pentru a finaliza înregistrarea.

După înregistrare, software-ul va indica pe câte computere puteți înregistra software-ul. Dacă nu puteți înregistra software-ul pe numărul de computere stipulat în licența software-ului, motivele pot fi:

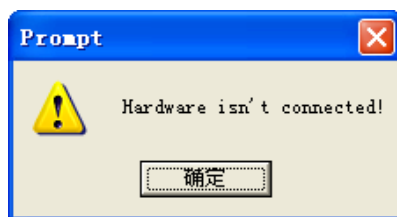
1. Respectivul SN a fost utilizat de alte persoane;
2. Comercianții vând ilegal, contactați organizația consumatorilor pentru despăgubiri.

2.4.2.2 Înregistrarea după tasta USB sau receptor

Dacă doriți înregistrarea după cheia USB, conectați cheia USB accesoriu sau receptorul în orice port USB din computer. Dacă nu apare nicio fereastră Register atunci când porniți IQ Interactive Education Platform, înregistrarea s-a făcut cu succes. În cazul în care au expirat cele 30 de încercări, computerul vă va solicita să realizați înregistrarea de fiecare dată când porniți software-ul, aici puteți, de asemenea, conecta cheia USB sau receptorul înainte de a porni IQ Interactive Education Platform pentru înregistrare.



Notă: Dacă îndepărtați cheia USB sau receptorul atunci când utilizați IQClick Software, va apărea un mesaj ca mai jos



2.4.2.3 Înregistrarea după verificare hardware

IQ Interactive Education Platform V5.2 poate fi înregistrată prin conectarea oricărei IQBoard, cu excepția seriei virtuale. Dacă doriți înregistrarea prin verificare hardware, instalați driver-ul relevant al tablei și conectați tabla cu PC-ul. Dacă nu apare fereastra Register atunci când porniți IQ Interactive Education Platform, înregistrarea a reușit. În cazul în care au expirat cele 30 de încercări, computerul vă va solicita să realizați înregistrarea de fiecare dată când porniți software-ul, aici puteți conecta, de asemenea, tabla cu PC-ul înainte de a porni IQ Interactive Education Platform pentru înregistrare.

2.5 Actualizarea

După pornirea IQ Interactive Education Platform, sistemul va verifica automat dacă este disponibil pachetul de actualizare. Dacă da, va solicita actualizarea. Utilizarea este după cum urmează:

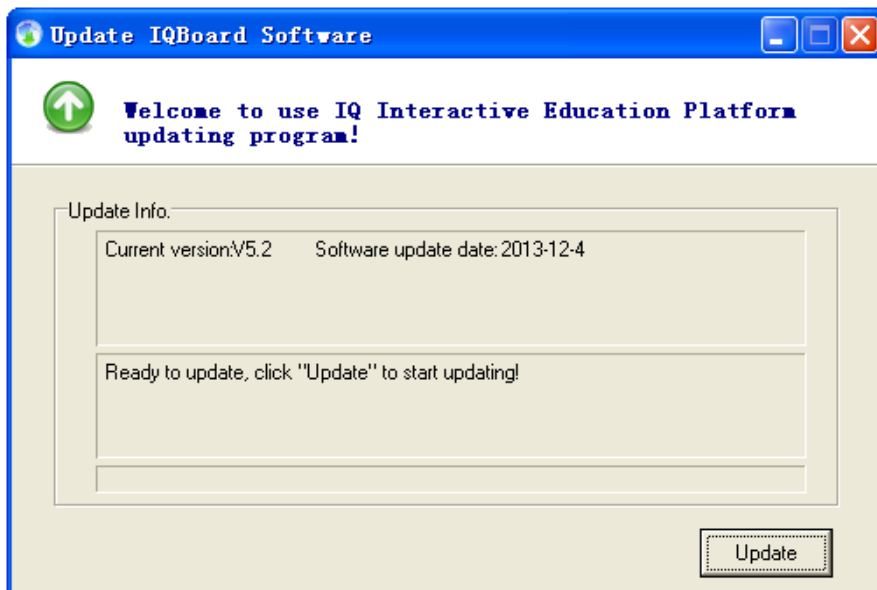
1. Apăsați "Yes" pentru actualizarea software-ului, apăsați "No" dacă nu doriți să actualizați acum. Puteți apăsa pe pictograma barei de activități și selectați "Update" pentru a introduce fereastra Update. Dacă este prima dată când actualizați software-ul, ar putea fi necesar să introduceți informațiile de utilizator.



Notă:

1. Doar software-ul IQBoard înregistrat poate fi actualizat.
2. Dacă serviciul de actualizare a expirat, trebuie să achitați taxa de actualizare pentru a continua actualizarea software-ului.
3. Atunci când se actualizează software-ul, dacă apare mesajul în software "You cannot update unregistered software", dezinstalați software-ul și înregistrați din nou, apoi actualizați software-ul.

2. Apăsați "Update" în fereastra Update pentru a descărca pachetul de actualizări.



3. După finalizarea descărcării, procesul de actualizare va începe automat. Dacă nu este necesară actualizarea IQ Interactive Education Platform, apăsați "Exit" pentru a ieși din această fereastră.

Partea II Ghid de utilizare IQBoard

Capitolul 1 Pornirea software-ului IQ Interactive Education Platform

Puteți face dublu-clic pe comanda rapidă de pe desktop "IQ Interactive Education Platform" pentru a porni IQ Interactive Education Platform după cum urmează:

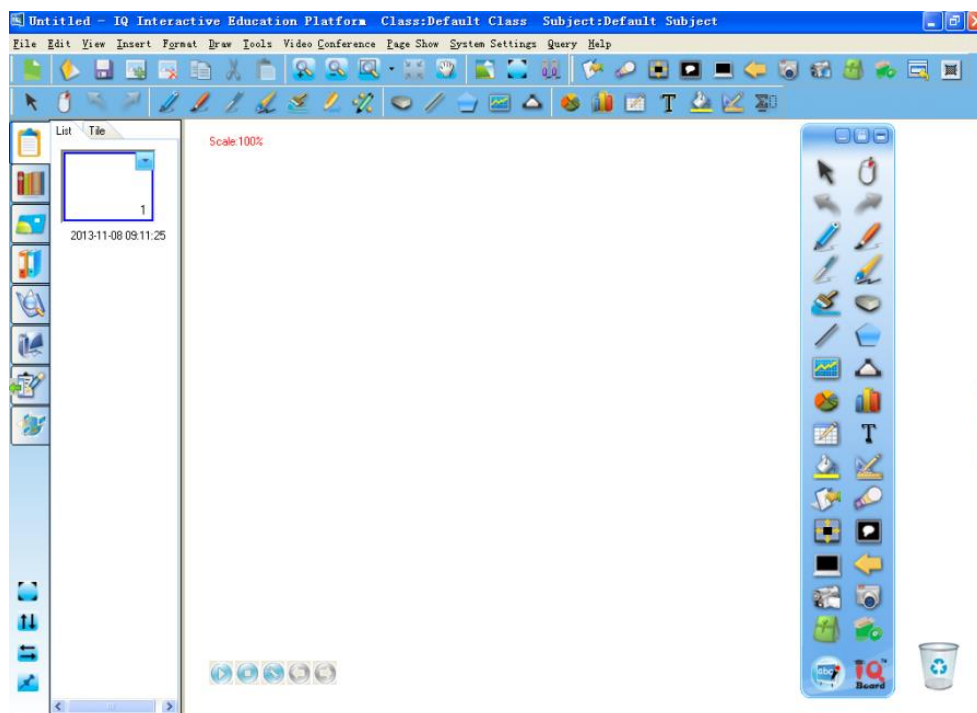


Copyright(C)2003-2013 Returnstar Interactive Technology Group Co.,Ltd.

IQ Interactive Education Platform oferă profesorilor un cont de utilizator temporar pentru a începe activitatea temporară fără a stabili informații de clasă. Puteți adăuga alte conturi de utilizator din "Teacher Settings", după autentificarea administratorului.



Notă: Contul de utilizator implicit pentru administrator este „administrator”, parola este nulă. După prima autentificare, schimbați parola și păstrați-o în timp.



Bara de instrumente mobilă

Bara de instrumente mobilă vă permite să accesați rapid instrumentele și facilitățile utilizate frecvent. Spre deosebire de bara de instrumente tradițională, bara de instrumente mobilă poate fi plasată oriunde pe ecran și poate fi mutată.




Schimbați poziția barei de instrumente mobilă: Oriunde se află bara de instrumente mobilă, există o săgeată pentru schimbarea poziției ➡ pe latura opusă. Apăsați această săgeată pentru a muta bara de instrumente mobilă dintr-o parte în alta. Această funcție vă permite să accesați convenabil bara de instrumente mobilă pe un ecran mare.

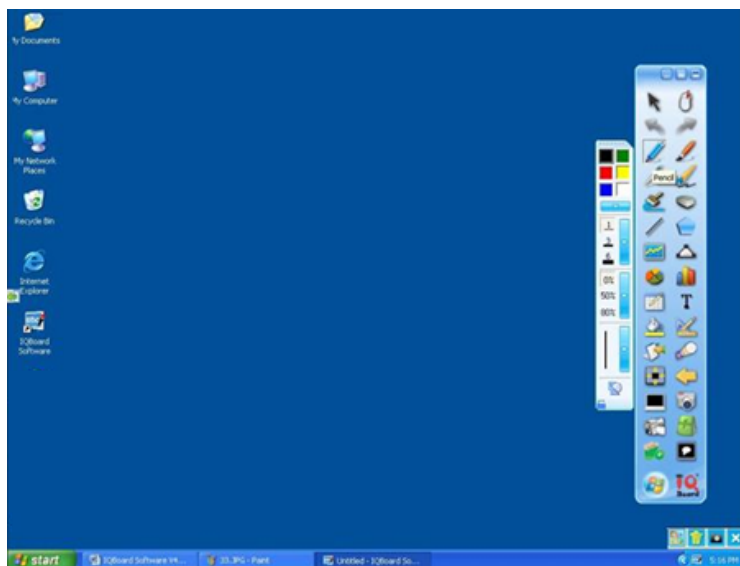
Ascunderea barei de instrumente mobilă: Mutați bara de instrumente mobilă în orice margine a ecranului iar bara de instrumente se va ascunde automat. Pentru a afișa bara de instrumente, mutați cursorul pe marginea în care este ascunsă bara de instrumente, sau apăsați butonul 📏.

Capitolul 2 Moduri de lucru

IQ Interactive Education Platform Software are 3 moduri de lucru principale: modul Windows, modul Board și modul Show. În modul Windows, puteți utiliza normal computerul, puteți face adnotări pe ecran cu cerneală digitală și puteți utiliza unele instrumente de bază în bara de instrumente mobilă. Modul Board afișează paginile tablei pe ecran. Dacă suportul de curs conține efecte de animație sau întrebări interactive, puteți utiliza modul Show pentru afișare.


2.1 Modul Windows

Puteți accesa modul Windows apăsând butonul  din bara de instrumente mobilă sau puteți minimiza fereastra principală a IQ Interactive Education Platform.



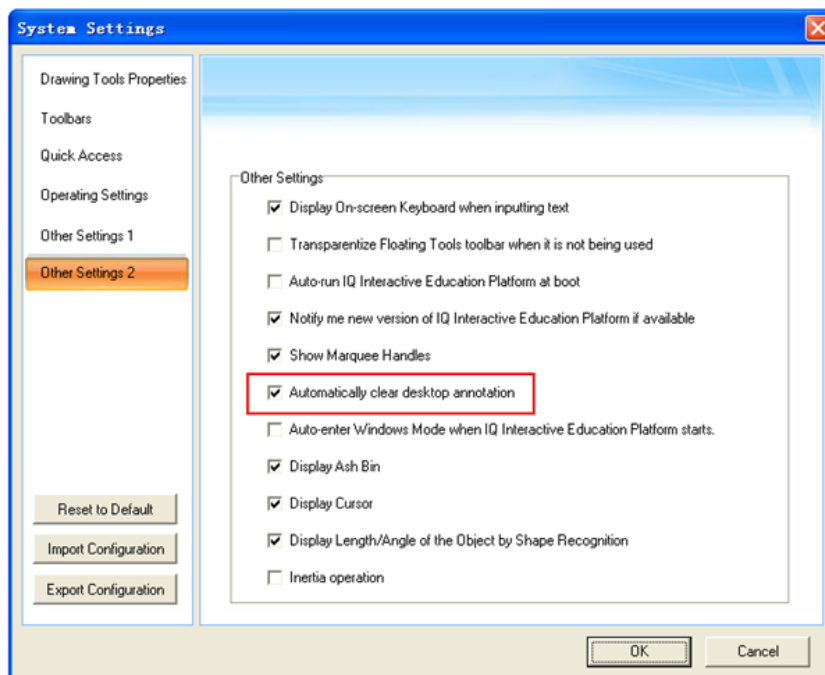
Următoarele reprezintă funcții utile în modul Windows:


Annotate on screen (Anotare pe ecran): Selectați orice instrument de schițare din bara de instrumente mobilă pentru a accesa modul de adnotare, va apărea un cadru de adnotare în jurul ecranului. Puteți realiza adnotări pe ecran cu cerneală digitală.


Operate Windows (Operare Windows): Atunci când nu sunteți în modul de adnotare, puteți opera normal computerul așa cum procedați, de obicei, cu mouse-ul. În modul de adnotare, puteți de asemenea realiza operarea normală a computerului apăsând butonul  din bara de instrumente mobilă.

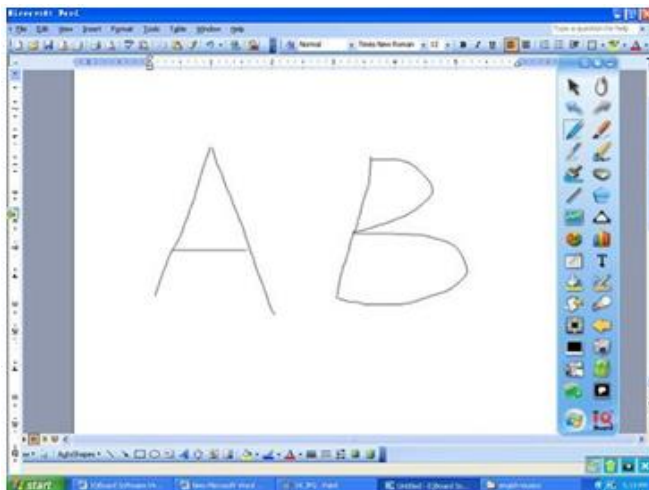
Clear annotation (Ștergere adnotare): Apăsați  colțul din dreapta jos, toate adnotările create de IQ Interactive Education Platform vor fi șterse.



Auto-clear annotation (Ștergere automată adnotare): Toate adnotările create de IQ Interactive Education Platform vor fi șterse automat atunci când schimbați sau închideți fereastra. Pentru a activa această funcție, selectați "Automatically Clear Desktop Annotation" în "Alte setări" din "System Settings". Această funcție este selectată implicit.





Capture Screen (Captură ecran): Apăsați butonul  în colțul din dreapta jos, puteți realiza o captură a ecranului curent în pagina tablei în modul Board. Toate adnotările create de IQ Interactive Education Platform pot fi editate din nou.


Save annotation to Office document (Salvare adnotare în document Office): În cazul în care ați deschis un document Word, Excel sau PowerPoint și ați realizat adnotarea direct în acesta, puteți apăsa butonul  în colțul din dreapta jos pentru a salva adnotarea în acest document Office în forma originală.




Mergeți la pagina anterioară sau următoare în Office file (Mergeți la pagina anterioară sau următoare în fișierul Office): Puteți apăsa butonul  sau  din bara de instrumente mobilă pentru a merge la pagina anterioară sau următoare pentru fișierul Office afișat.



Notă: Implicit, butoanele  și  nu sunt afișate în bara de instrumente mobile (Floating Tools), le puteți adăuga manual prin "System Setting > Toolbars".

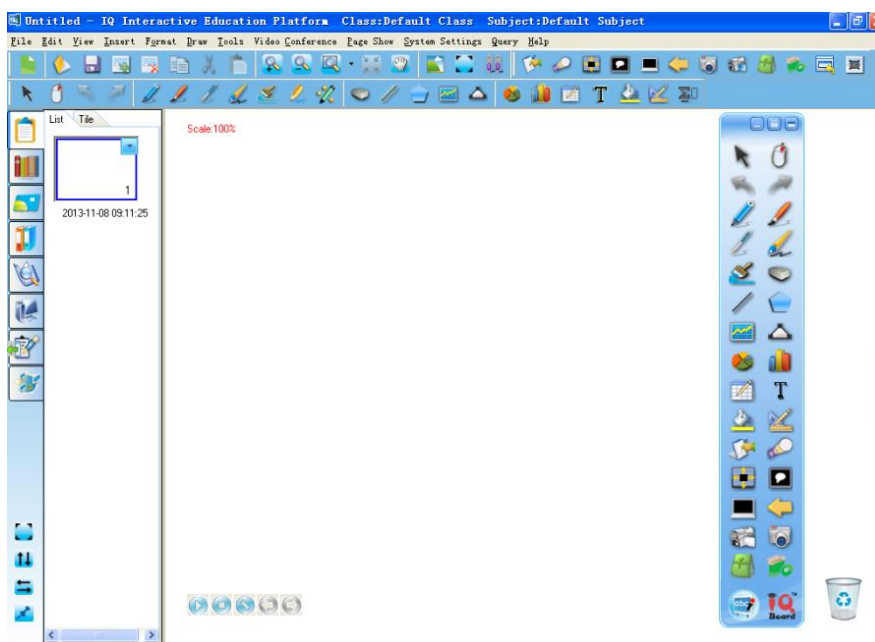
Exit annotating (Ieșire din adnotare): Apăsați butonul  în colțul din dreapta jos pentru a închide cadrul de adnotare.

2.2 Modul Board

Apăsați butonul  din bara de instrumente mobilă pentru accesarea modului Board, inclusiv Mod full screen (ecran complet), mod ecran Windows și mod Frame Screen (cadru ecran). În acest mod, există un coș în colțul din dreapta jos al paginii tablei. Puteți trage un obiect din pagină în coș pentru a-l șterge, sau puteți selecta un obiect, apoi apăsați pe pictograma coșului pentru a-l șterge.

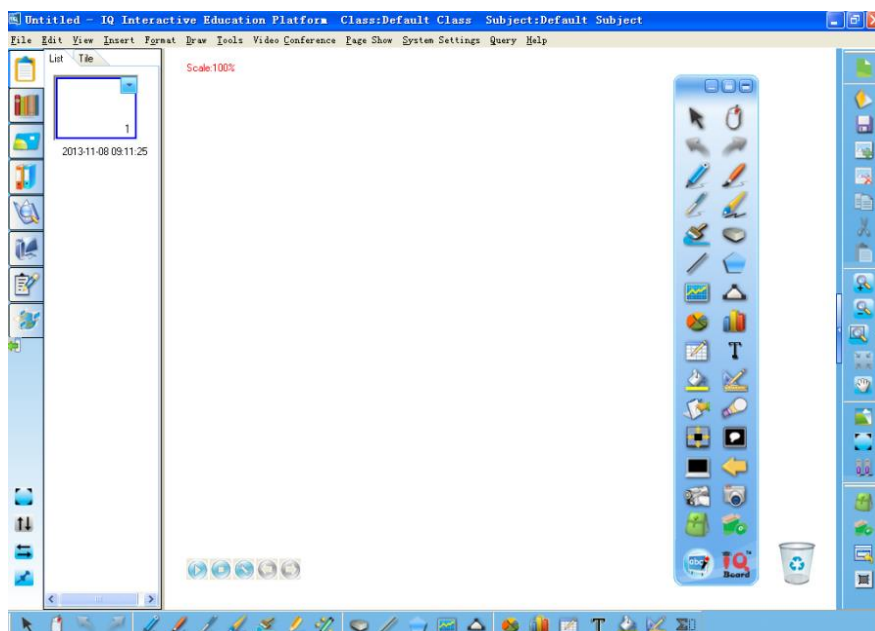
Mod ecran Windows

Porniți IQ Interactive Education Platform, va accesa automat modul ecran Windows. Puteți folosi instrumentele din fereastra principală și bara de instrumente mobilă în acest mod.




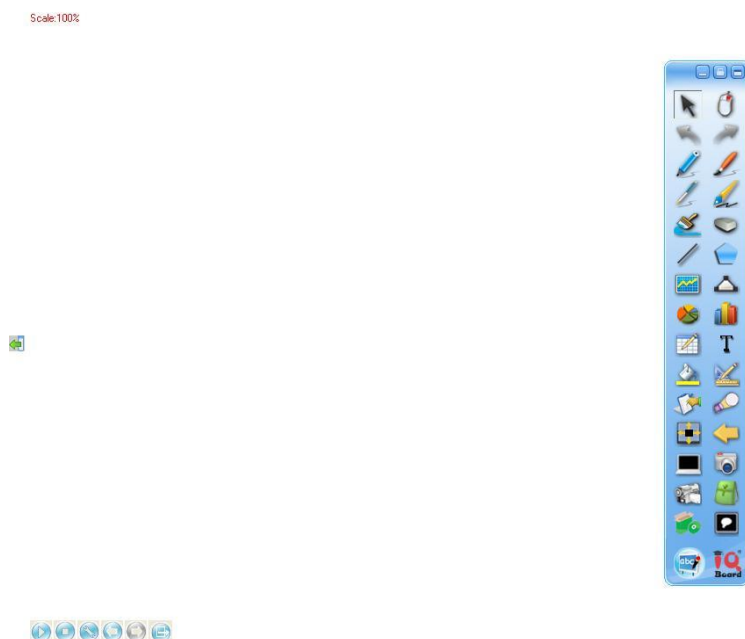
Mod Frame Screen (cadru ecran)


Puteți utiliza instrumentele din fereastra principală și bara de instrumente mobilă în acest mod. Pentru a intra în modul Frame Screen (cadru ecran), selectați "View > Frame Screen".



Mod full screen (ecran complet)

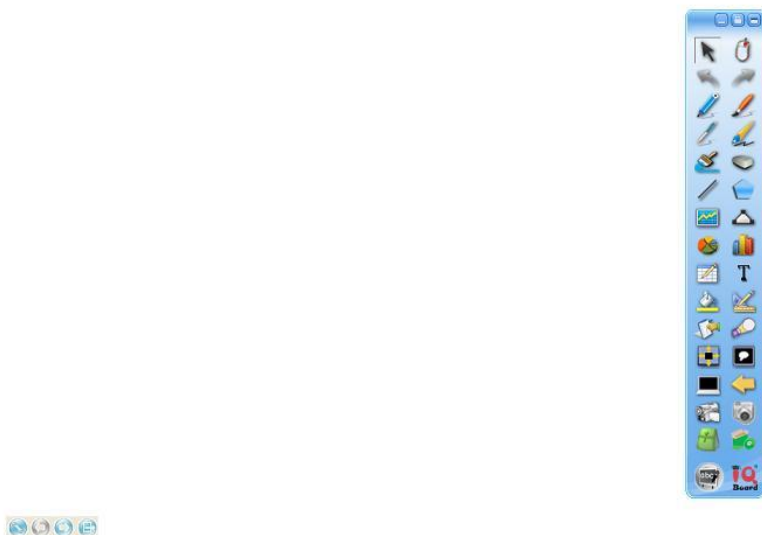
Apăsați  bara de instrumente Common Tools sau Resource Panel, sau selectați "View > Full Screen" pentru a accesa modul full screen (ecran complet).



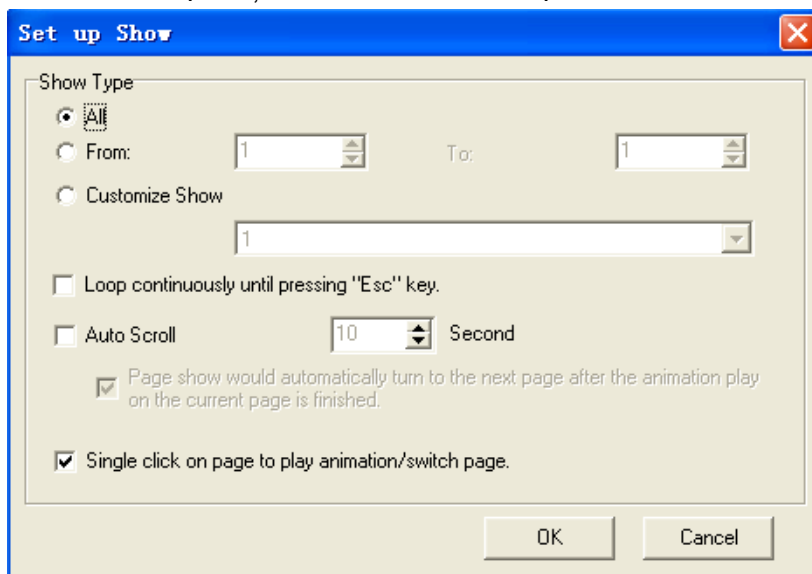
În acest mod, puteți utiliza instrumentele din Bara de instrumente mobilă. Pentru a ieși din ecran complet, apăsați  în colțul din stânga jos al ecranului.

2.3 Modul Show

Dacă suportul de curs conține efecte de animație sau întrebări interactive, prezentați suportul de curs în modul Show. Pe durata prezentării, puteți face adnotări cu instrumentele de adnotare din bara de instrumente mobilă sau alte operațiuni auxiliare, dar nu puteți manipula obiecte, cum ar fi copy, paste și move (copiere, lipire și mutare).





Pentru a personaliza modul Show, apăsați “Show Mode > Set Up Show” în bara de meniu.



Page Settings (Setări pagină): Puteți alege să afișați toate paginile sau pagina(ile) aleasă(alese).

Loop Show (Prezentare buclă): Suportul de curs va rula continuu până când apăsați tasta “Esc”.

Auto Scroll (Derulare automată): Puteți seta intervalul de timp de întoarcere automată a paginii.

Turn Page (Întoarce pagina): Apăsați  sau  în colțul din stânga jos pentru a schimba în pagina anterioară sau următoare.


Puteți selecta “One-click on Page to Play Animation” pentru a întoarce pagina printr-o singură apăsare pe partea albă a paginii.

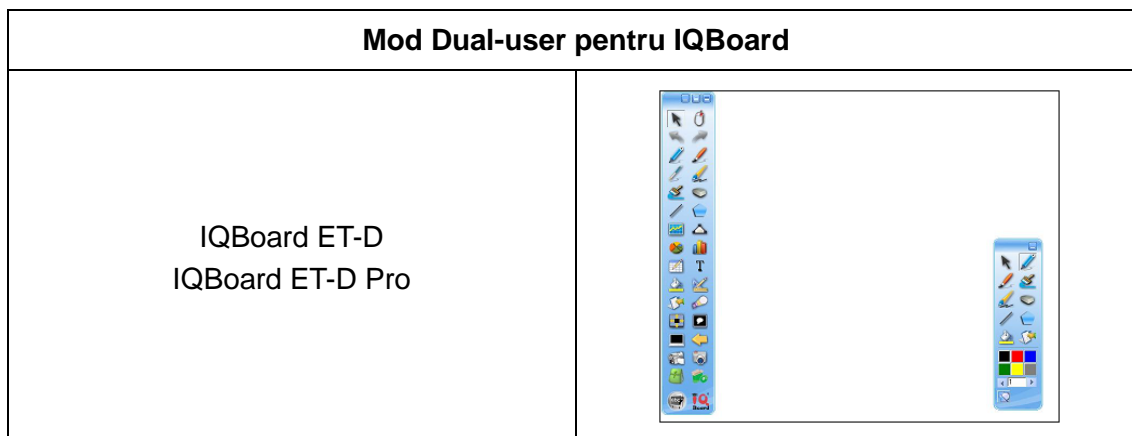


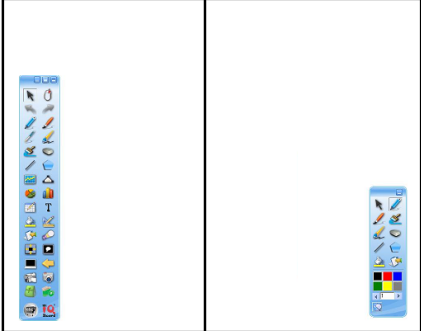

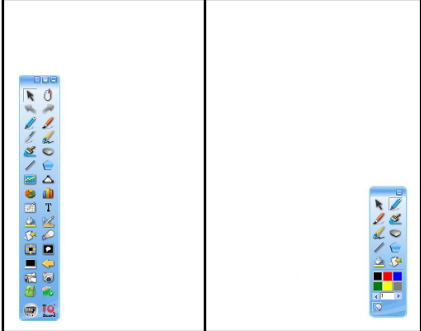
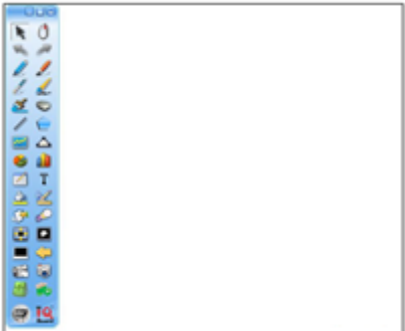
Notă:

1. Implicit, toate paginile vor fi afișate de la început la sfârșit fără Loop Show și Auto Scroll.
2. Intervalul de timp pentru Auto Scroll este de 1-99 secunde.

2.4 Mod Dual-user (doi utilizatori)

1. Pentru a activa modul Dual-user, selectați “Tools > Dual user” în bara de meniu, sau apăsați  în bara de instrumente Common Tools.



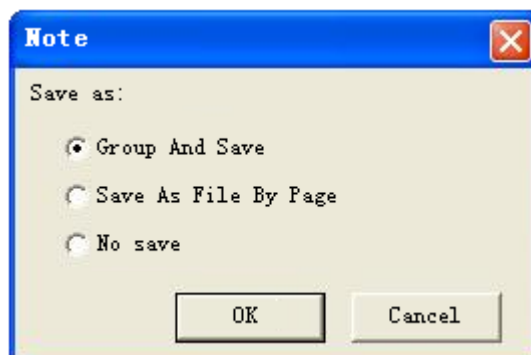
<p style="text-align: center;">IQBoard PS-D</p>	
<p style="text-align: center;"> IQBoard LT M2 IQBoard DVT IQBoard IR-D </p> <p>  Mesaj:În modul Dual-user (Full screen), doi utilizatori pot folosi simultan opțiunile select, pencil, brush pen, pen, washing brush, board brush, eraser, line, shape (formă) și fill (umplere). </p>	<div style="text-align: center;">  <p>Mod Dual-user (ecran divizat)</p>  <p>Mod Dual-user (ecran complet)</p> </div>

2. În modul Dual-user, două instrumente de scris funcționează simultan pe tablă; cu toate acestea, Teacher Pen și Student Pen pot controla propria bară de instrumente mobilă.

- Scrisul de mână va fi recunoscut automat în timp ce Student Pen utilizează "Handwriting recognition".
- Guma de șters (eraser) (cu excepția "Erase All") poate curăța cerneala digitală a celorlalți atunci când acest proces de scriere este pus pe pauză.
- Atunci când se alege "Erase All", Teacher Pen poate curăța cerneala digitală atât a instrumentului Teacher Pen cât și al instrumentului Student Pen, în timp ce Student Pen își poate curăța doar propria cerneală digitală.
- În modul Dual-user, mouse-ul poate controla doar bara de instrumente mobilă a trainerului.
- Student Pen nu poate controla fereastra mobilă sau alte instrumente, cum ar fi instrumentele cronometru (timer) sau ecran (screen).
- Tastele scurte din stânga pe care trainerul le poate utiliza în modul Dual-user: Select, Pens (faceți dublu clic pentru a schimba între patru culori), Eraser, scurtături aplicație, scurtături instrument și Start (prezintă bara de instrumente mobilă minimizată de trainer); taste scurte dreapta pe care cursantul le

poate utiliza în modul Dual-user: Select, Pens, Eraser și Start (prezintă bara de instrumente mobilă minimizată de student).

3. Pentru a ieși din modul Dual-user: trebuie să utilizați Teacher Pen pentru a apăsa pe butonul din colțul din stânga jos al tablei. Dacă Student Pen a fost manipulat în modul Dual-user, atunci când Teacher Pen dorește să iasă din modul Dual-user, va apărea o fereastră popup ca mai jos:



2.5 Modul Multi-user

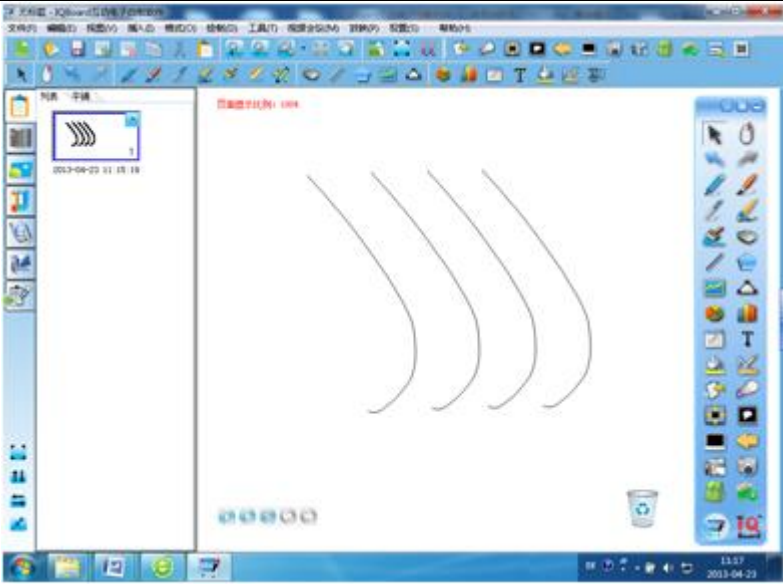
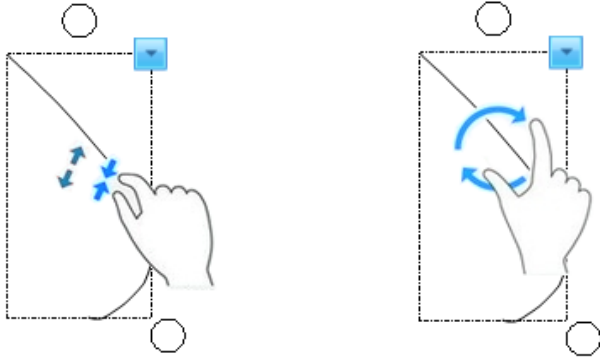
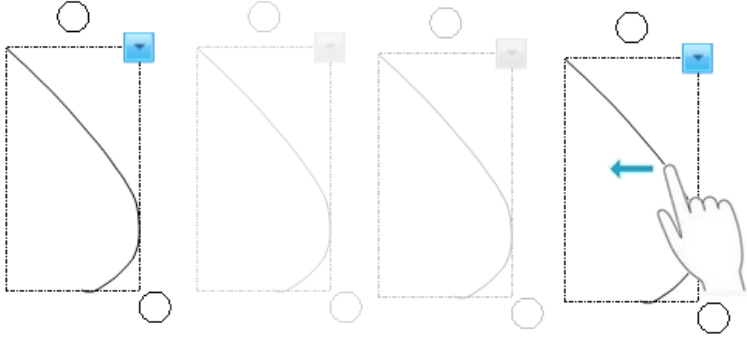
În modul Board, pot scrie mai mulți utilizatori simultan și pot recunoaște gesturi precum Zoom, Rotire, etc., ale dispozitivelor de intrare care suportă Windows multi-touch.

Înainte de a utiliza modul Multi-user, asigurați-vă că:

1. Multi-touch este disponibil în tabla sau ecranul tactil pe care le folosiți.
2. Sistemul de operare pe care îl utilizați să fie WIN7 sau WIN8.
3. Software-ul IQBoard a fost înregistrat de utilizator multiplu SN sau tasta USB.
4. Modul Multi-user poate fi activat prin conectarea computerelor cu IQBoard DVT, IQBoard IRx-D și IQBoard LT, fără SN sau tasta USB.

Pentru a utiliza modul Multi-user:

1. Activați modul Multi-user potrivit celor de mai sus, apoi intrați în modul Board sau modul full screen (ecran complet) în Software IQBoard.
2. Selectați Pen din bara de instrumente Drawing Tools, cum ar fi Pencil, Brush Pen, Pen, Board Brush, Washing Brush și Creative Pen, apoi mai mulți utilizatori pot scrie simultan.
3. Puteți aplica Rotate sau Zoom pe unul sau mai multe obiecte selectate în pagina tablei prin Gesture Recognition în Windows OS.
4. Bifați *Inertial Movement* în "System Setting > Other Settings", obiectul va ajusta viteza automat, potrivit vitezei de mișcare atunci când se mută obiectul.

<p>Modul Multi-user</p>	 <p>Indicații: Multi-utilizatorii trebuie să folosească același instrument de scriere pentru a scrie în modul Multi-user.</p>
<p>Gesture Recognition (Zoom și Rotate)</p>	 <p>Zoom Rotate</p>
<p>Inertial Movement</p>	 <p>Selectați și trageți obiectul pentru a-l deplasa înainte, automat.</p>

2.6 Modul ME2

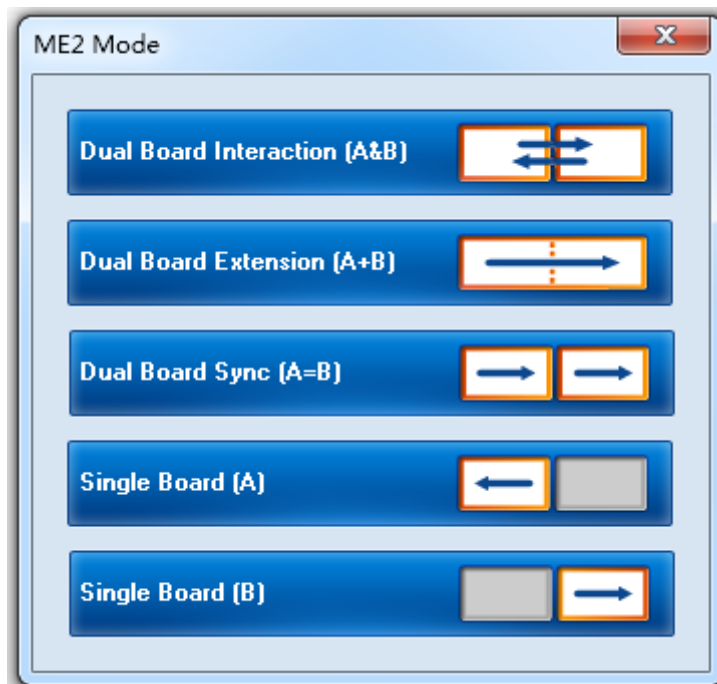
Modul ME2 poate fi activat prin conectarea computerelor cu IQBoard ME2 Interactive Education System. În modul ME2, sunt disponibile Single Board (A/B), Dual Board Sync (A=B), Dual Board Interaction (A&B) și Dual Board Extension (A+B).

Înainte de utilizarea modului ME2:

- 1) Conectați IQBoard ME2 la computer potrivit " *Manualului de utilizare IQBoard ME2 Interactive*

Education System".

- 2) Apăsați pictograma modului ME2 în bara de instrumente Common Tools, apoi va apărea fereastra modului ME2, după cum urmează:

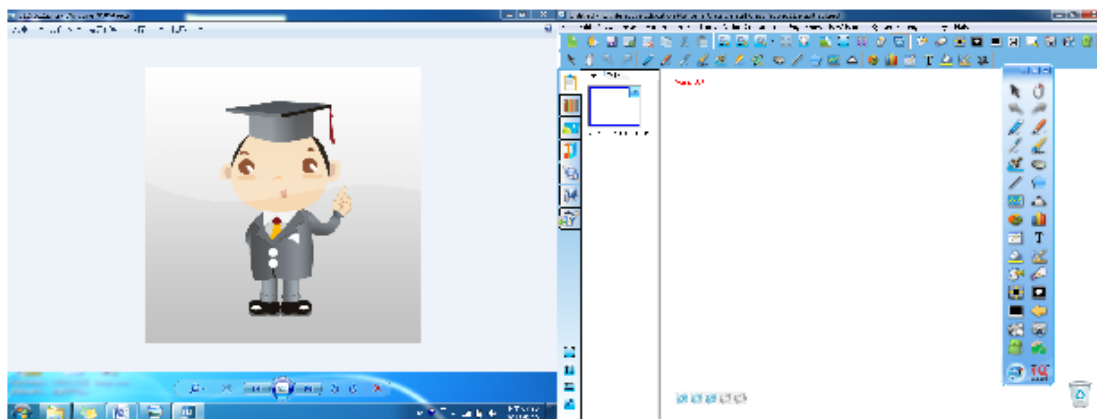


- 3) Apăsați un mod pe care doriți să îl accesați. Implicit, tabla din stânga este tabla principală, în timp ce tabla din dreapta este tabla secundară.

Pentru utilizarea modului ME2:

Interacțiune Dual Board (A&B)

- 1) Software IQBoard se va afișa implicit pe tabla secundară. Între timp, puteți deschide orice fișier aveți nevoie, pe tabla principală, fără vreo interferență.
- 2) Apăsați și țineți apăsată bara de titlu a ferestrei pe ET Pen pentru a o trage pe oricare dintre table doriți.
- 3) Atunci când accesați modul Dual-user, 1 Teacher Pen și 1 Student Pen se pot utiliza simultan în Software IQBoard. Dacă 1 Student Pen scrie pe software-ul IQBoard, 1 Teacher Pen poate opera în același timp și pe cealaltă tablă.



Extensie Dual Board (A+B)

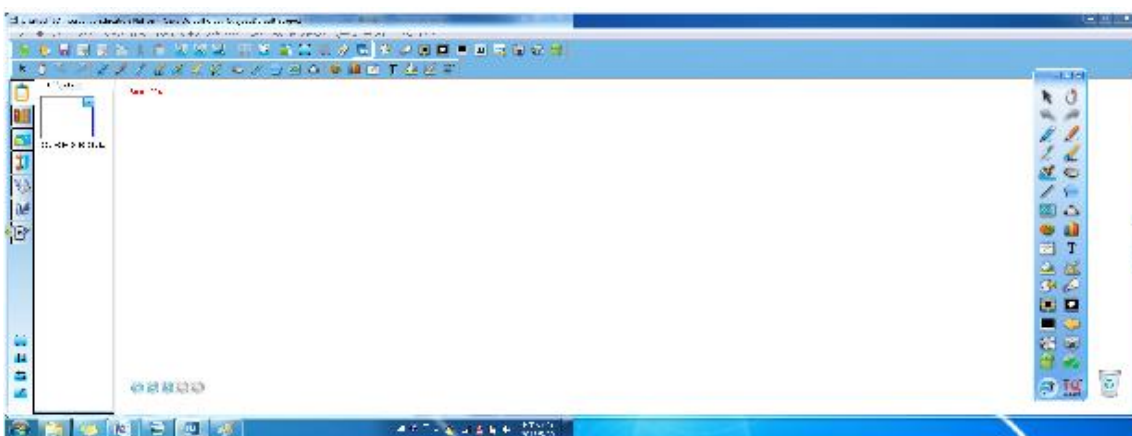
Două zone de proiecție sunt combinate într-un ecran complet care face posibilă prezența mai multor

participanți la interacțiuni. Software-ul IQ va fi extins pe ambele table și se pot realiza numeroase operațiuni astfel.

- 1) În software-ul IQBoard este activă scrierea cu un singur instrument (Single pen) în orice colț al acestui ecran complet.
- 2) Puteți accesa Dual Page Display, blocând o pagină în timp ce întoarceți cealaltă pagină pentru a compara elementele predării.
- 3) Va apărea o fereastră de opțiuni pentru selectarea a doi (Two Users) sau patru utilizatori (Four Users) atunci când accesați modul Dual-user.

Two Users, 1 Teacher Pen și 1 Student Pen se pot utiliza în orice colț al acestui ecran complet în software-ul IQBoard.

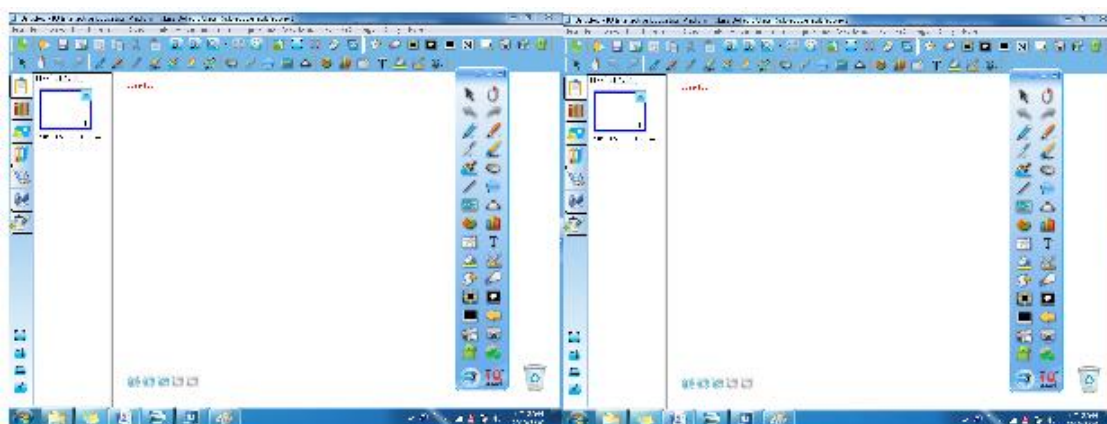
Cu Four Users, fiecare tablă suportă scrierea cu 1 Teacher Pen și 1 Student Pen, astfel că toate cele patru instrumente ET Pens se pot utiliza pe table în același timp (doar cu Pencil, Brush Pen, Pen, Board Brush și Creative Pen).



Dual Board Sync (A=B)

Operațiunile de pe una dintre table se pot afișa și pe cealaltă în timp real, astfel că fiecare student poate vedea clar atunci când conținutul uneia dintre table este modificat de către profesor sau altcineva.

Atunci când accesați modul Dual-user, 1 Teacher Pen și 1 Student Pen se pot utiliza pe aceeași sau pe două table simultan.



Single Board (A/B)

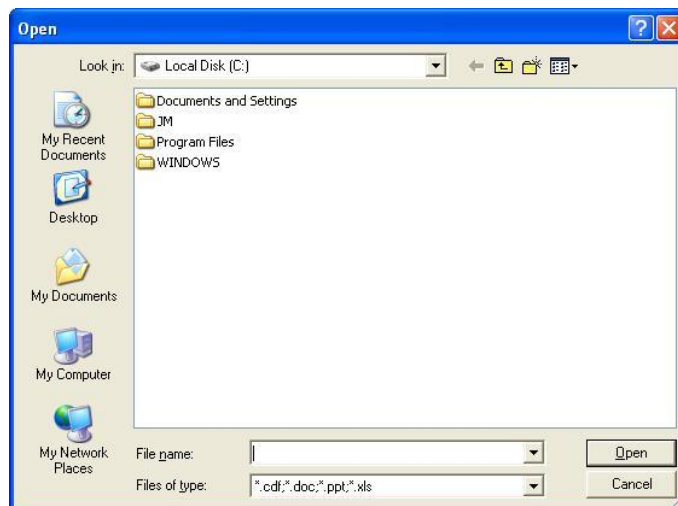
Un singur proiector este necesar și puteți activa oricare tablă doriți. Toate funcțiile IWB tradiționale se pot realiza în acest mod.

Capitolul 3 Utilizarea IQ Interactive Education Platform

3.1 Managementul fișierelor


New (Nou) : Creează un fișier nou.

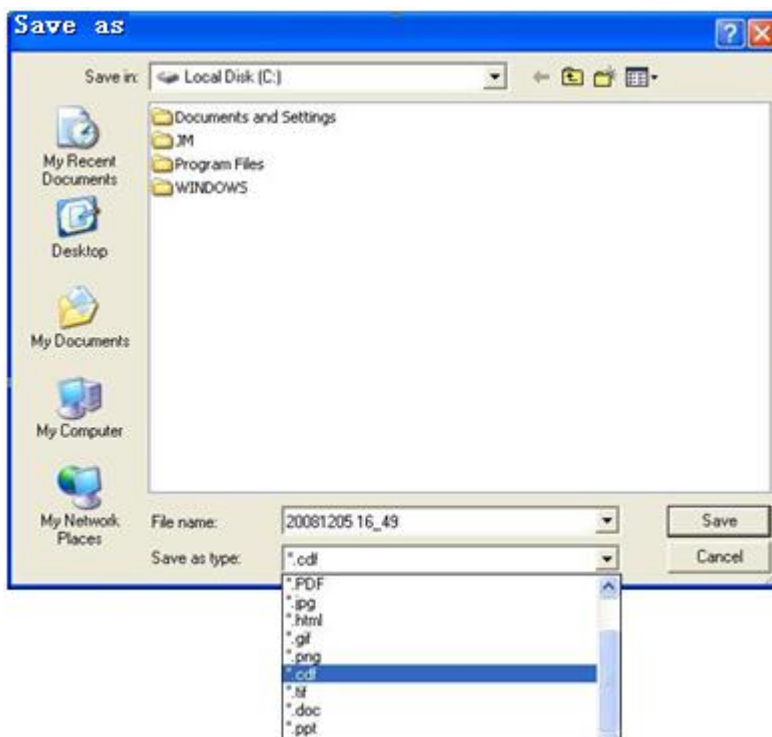
Open (Deschide) : Puteți deschide fișiere .cdf, .cdp, .pdf, .doc, .ppt, .xls, .docx, .pptx, .xlsx, iwb și csv.



Notă: Puteți trage, de asemenea, fișierele video și documentele office (.doc, .docx, .ppt, .pptx, .xls, .xlsx) direct pe pagina tablei pentru deschidere.

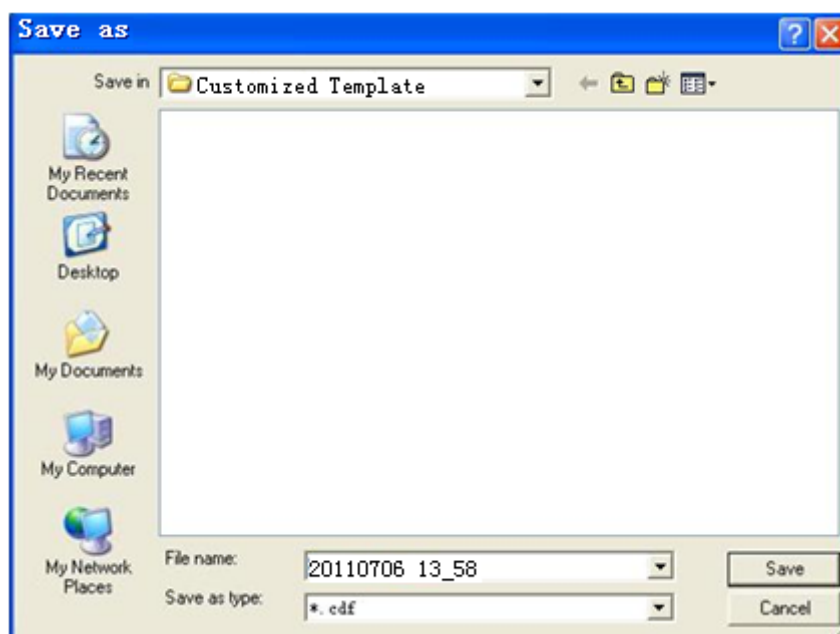
Close (Închidere): Apăsați "File > Close" în bara de meniu pentru a închide fișierul curent.

Save/Save as (Salvare/Salvare ca) : Puteți salva fișierul curent în numeroase formate, inclusiv .bmp, .emf, .wmf, .pdf, .cdp, .jpg, .html, .gif, .png, .tif, .doc, .ppt, .xls, .docx, .xlsx, .pptx, .cdf, și iwb. Fișierul va fi denumit automat conform orei curente.

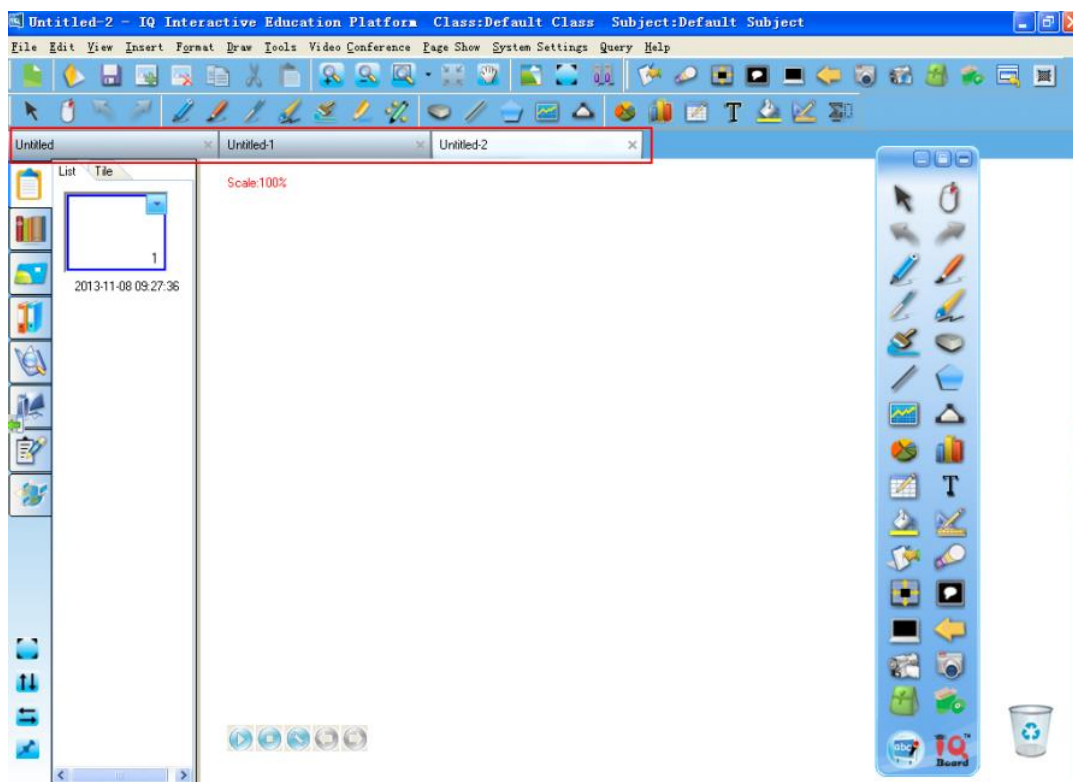


Notă: Puteți salva doar un fișier existent precum formatele .bmp, .emf, .wfm, .jpg, .gif, .png și .tif. În sistemul Windows, puteți salva doar în contul Administrator fișiere .doc, .xls, .ppt, .docx, .xlsx și .pptx.

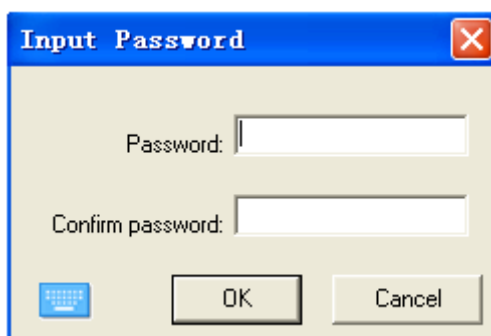
Save as Template (Salvare ca șablon): Dacă modul de prezentare (layout) al fișierului curent poate fi utilizat frecvent pe viitor, îl puteți salva ca șablon, care poate fi extras din fila Template. Apăsați "File > Save as Template" în bara de meniu pentru a salva fișierul curent ca șablon.



Multiple Tabs (File multiple): Puteți crea sau deschide numeroase fișiere în același timp în software IQBoard și apăsați filele pentru a comuta între acestea.

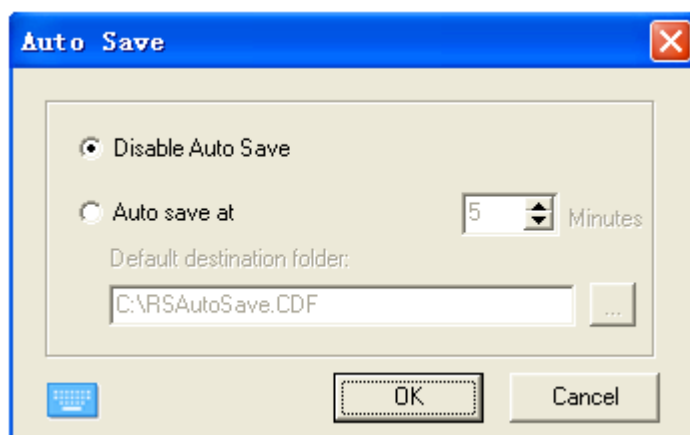


Encrypt a File (Criptare fișier): Puteți cripta fișerul .cdf. fișierul criptat nu se poate deschide fără parola corectă. Apăsați **"File > Encrypt"** în bara de meniu pentru a cripta fișierul curent.




Notă: Parola poate fi orice caracter (cu distincție între litere mari și mici-case sensitive), cu dimensiunea de până la 8 caractere. Asigurați-vă că ați reținut parola după setare. Compania noastră nu oferă servicii de spargere a fișierelor criptate.

Auto-save (Salvare automată): Funcția de salvare automată poate minimiza pierderea datelor în cazul problemelor neprevăzute. Apăsați **"File > Auto-save"** în bara de meniu pentru a seta funcția Auto-save.



Print (Imprimare): Puteți imprima un fișier în IQ Interactive Education Platform. Apăsați *“File > Printer Options”* pentru a seta imprimanta, apoi apăsați *“Print”* sau *“Print Current Page”* pentru a imprima paginile de care aveți nevoie.

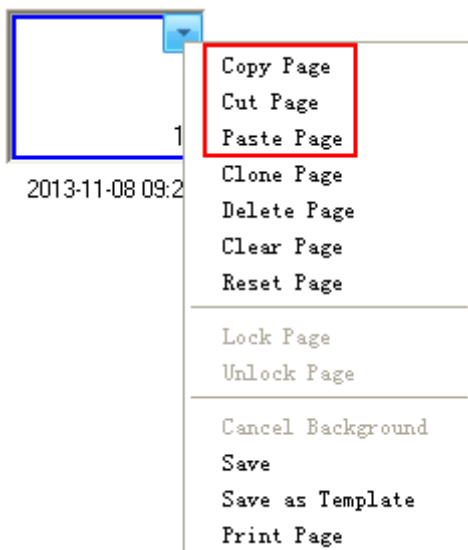
Send (Trimitere): Apăsați *“File > Send Mail”* în bara de meniu sau  > *Send Mail* în bara de instrumente mobilă pentru a trimite fișierul curent ca atașament la e-mail în formatele .cdf, .pdf, .ppt.

3.2 Managementul paginilor

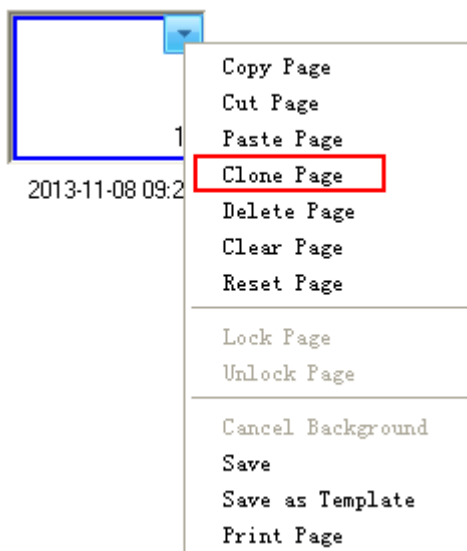
Insert (Introducere) : Introduceți o pagină albă după cea curentă.

Delete (Ștergere) : Ștergeți pagina curentă.

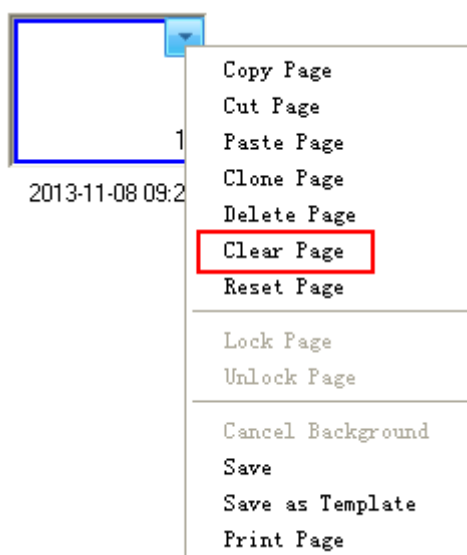
Copy/Cut/Paste (Copiere/Tăiere/Lipire): Selectați pictograma paginii pe care doriți să o copiați/tăiați/lipiți în fila Page.



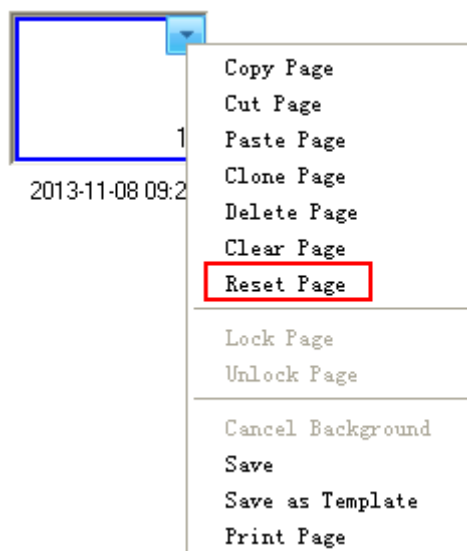
Clone (Clonare): Apăsați săgeata din meniu pe pictograma paginii și selectați *“Clone Page”*. Apoi, faceți clic dreapta pe pictograma paginii și selectați *“Clone Page”*. Pagina clonată apare imediat după pagina curentă.



Clear(Golire): Elimină tot conținutul paginii curente.

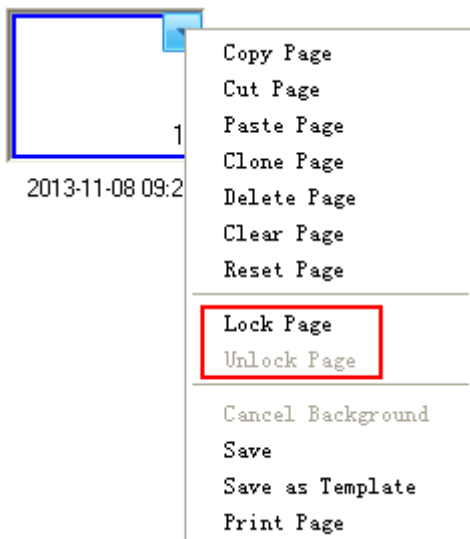


Reset Page (Resetare pagină): Atunci când re-editați o pagină salvată, apăsați săgeata din meniu pentru a selecta "Reset Page", această pagină poate fi restabilită ca mai înainte.

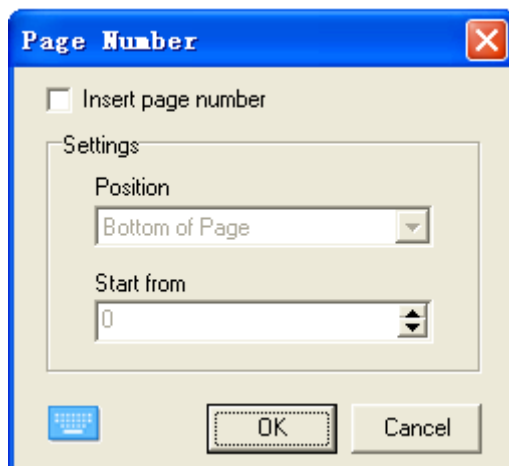


Lock/Unlock a Page (Blocare/deblocare pagină): Pe durata afișării Dual Page, puteți selecta pictograma paginii pe care doriți să o blocați și apăsați săgeata din meniu pentru a selecta *“Lock Page”*. Atunci când schimbați paginile, această pagină este blocată, în timp ce cealaltă poate fi mutată în modul de afișare Dual Page.

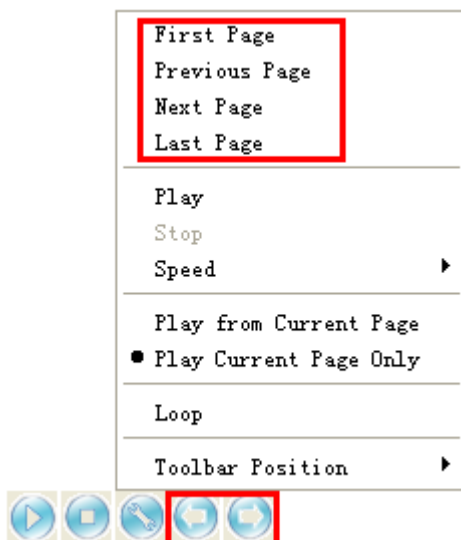
Pentru a debloca o pagină, selectați *“Unlock page”* în săgeata pictogramei din meniu aferentă.





Insert Page Number (Introducere număr pagină): Apăsați *“Insert > Page Number”* în bara de meniu, atunci puteți seta poziția numărului paginii și puneți numărul paginii în fereastra Insert Page Number care apare.






Display (Afișare): Mergeți la pagina anterioară sau următoare.




Move (Mutare) : O pagină a tablei poate fi extinsă la infinit. Puteți muta o pagină pentru a avea mai mult spațiu sau puteți afișa orice parte a paginii pe ecran.

Return (Revenire) : Restabilește o pagină mutată în poziția sa inițială.

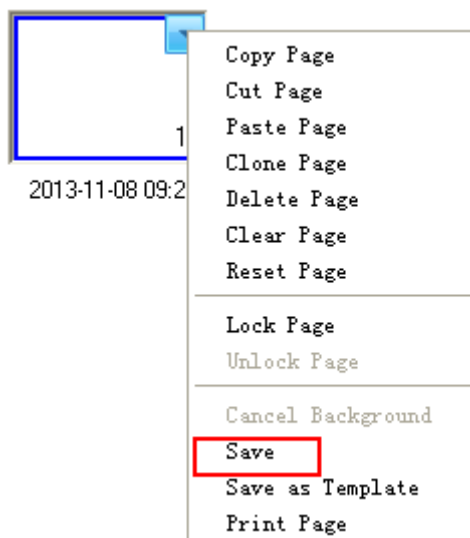
Zoom: Implicit, paginile tablei sunt afișate la dimensiunile propriu-zise. Dar puteți folosi instrumentele zoom pentru a mări sau micșora dimensiunea paginii tablei.

- 1) Zoom in/ Zoom out (Mărire/micșorare)  : După ce cursorul mouse-ului devine lupă, apăsați pagina pentru mărire sau micșorare. Atunci când apăsați , puteți de asemenea, ține și trage un pătrat pentru a focaliza pe o zonă anume.
- 2) Restore (Restabilire): Restabilește pagina la 100%. Puteți selecta, de asemenea, de la 50% la 200% din meniul drag down.
- 3) Fit Page (Adecvare pagină): Faceți întreaga pagină să corespundă afișajului dvs.

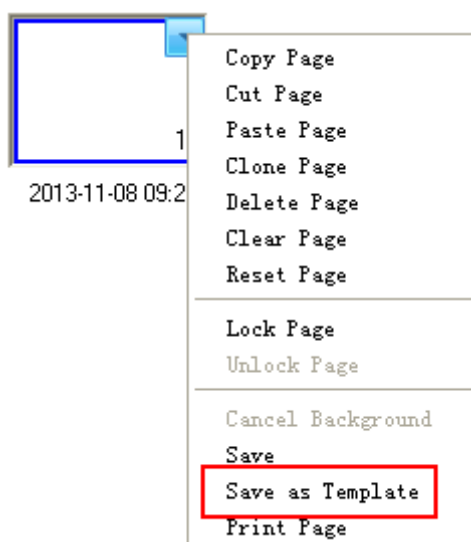
Background (Fundal) : Puteți specifica o singură culoare, gradient, model de grilă sau o imagine (.jpg, .jpeg, .wmf, .emf, .png, .bmp) ca fundal de pagină.



Save (Salvare): IQ Interactive Education Platform poate salva toate paginile tablei în formate .cdf , .cdp și iwb. Puteți, de asemenea, salva pagina tablei în alte formate, inclusiv format document (.doc, .ppt, .xls), format webpage (.html) și format imagine (.bmp, .emf, .wmf, .jpg, .gif, .png, .tif). Obiectul în fișier .cdf poate fi reeditat.











Save a Page as Template (Salvare pagină ca șablon): Dacă modul de prezentare (layout) al paginii curente a tablei se poate utiliza frecvent pe viitor, puteți de asemenea, salva ca șablon, care se poate extrage din fila Template. IQ Interactive Education Platform va denumi fișierul conform orei curente.



3.3 Crearea obiectelor

3.3.1 Instrumente de schițare liberă (Freehand Drawing)

Instrumentele Freehand Drawing sunt cele mai frecvent utilizate instrumente, cu care puteți realiza adnotări, puteți scrie și desena pe ecranul interactiv. Sunt oferite șapte instrumente Freehand Drawing, inclusiv Pencil , Brush Pen , Pen , Washing Pen , Broad Pen , Creative Pen  și Magic Pen . Puteți ajusta fiecare proprietate dacă este necesar.

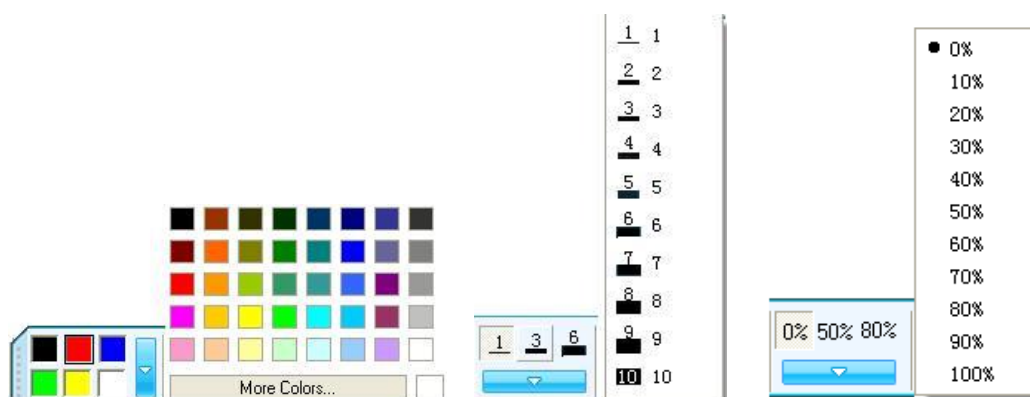
Obiectele trasate cu Magic Pen  se vor estompa în 8 secunde. Magic Pen are, de asemenea, opțiunea de recunoaștere a instrumentului pentru a deschide Reveal Screen, Spotlight, Magnifier și chiar pentru a șterge un obiect trasând formele date.


**Notă:**


1. *Broad Brush este diferit de alte instrumente Freehand Drawing din setările culorii. Există în total 6 butoane pentru culoare. Prin selectarea unei culori pentru fiecare buton de culoare, veți obține un efect combinat de scriere de 6 culori.*
2. *Dacă culoarea de fond este aceeași precum culoarea instrumentului, software-ul va reseta instrumentul la culoarea opusă.*
3. *În modul Windows, transparența instrumentelor de desenat este 0%.*

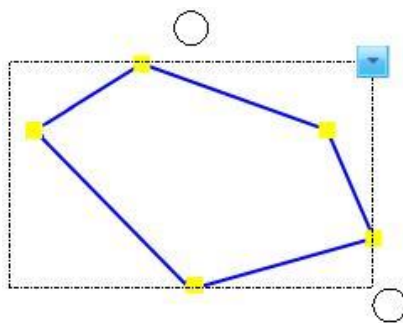
Puteți personaliza proprietățile instrumentelor Freehand Drawing, după cum urmează.

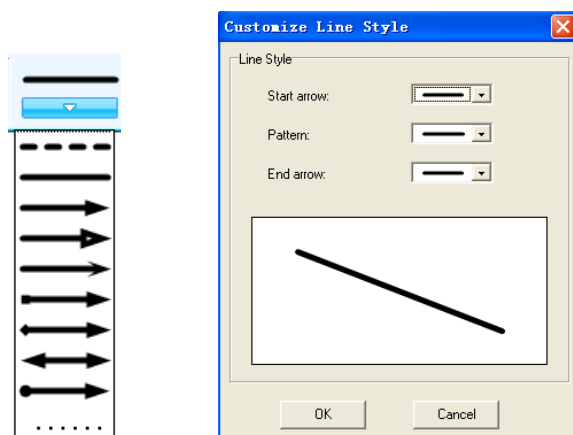
Color (Culoare), Thickness (Grosime), Transparency (Transparență): Faceți dublu clic pe orice buton de culoare, grosime sau transparență sau apăsați săgeata din meniul a secțiunilor pentru ajustare.







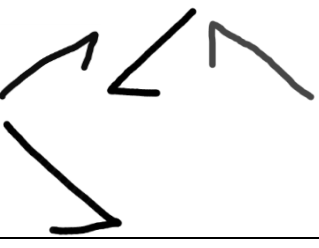

Arrow Effect (Efect pe săgeată): Numeroase efecte pentru săgeată sunt oferite pentru instrumentul Pencil, instrumentul Creative Pen și instrumentul Magic Pen. Apăsați săgeata din meniul în secțiunea Arrow, apoi selectați efectul de pe săgeată pe care îl doriți din lista Arrow Effect. Puteți apăsa  pentru a personaliza cu propriile stiluri de linii.

Shape Recognition (Recunoașterea formei): Instrumentul Pencil are, de asemenea, funcție Shape Recognition. Dacă activați această funcție, forma desenată de Pencil va fi refăcută automat la linie solidă (Solid Line), arc (Arc), cerc (Circle), dreptunghi (Rectangle), triunghi (Triangle) sau poligon (Polygon), iar liniile solide învecinate vor fi automat combinate în poligoane. Pentru activarea acestei funcții, apăsați  pe bara de proprietăți (Properties). Puteți apăsa și trage orice punct de colț pentru modificarea formei.






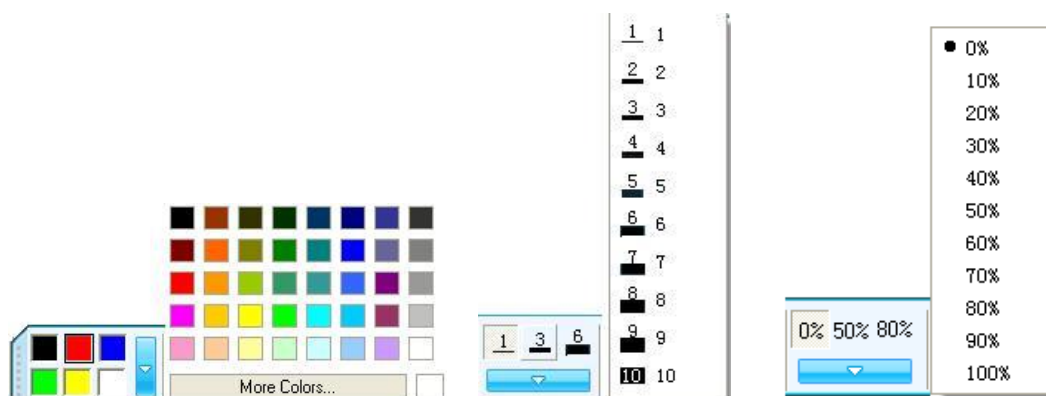
Tool Recognition (Recunoașterea instrumentului): Instrumentul Magic Pen are, de asemenea, funcția de recunoaștere a instrumentului (Tool Recognition). Dacă activați această funcție, puteți deschide Spotlight, Magnifier, Reveal Screen și Object Eraser cu Magic Pen.


	Desenați un cerc pentru a deschide Spotlight.
	Desenați un pătrat pentru a deschide Magnifier.
	Desenați o săgeată către stânga sau dreapta pentru a deschide Reveal Screen (stânga-dreapta).
	Desenați o săgeată care indică în sus sau în jos pentru a deschide Reveal Screen (Sus-jos).
	Desenați o săgeată oblică pentru a deschide Reveal Screen (toate direcțiile).
	Ștergeți obiectul.

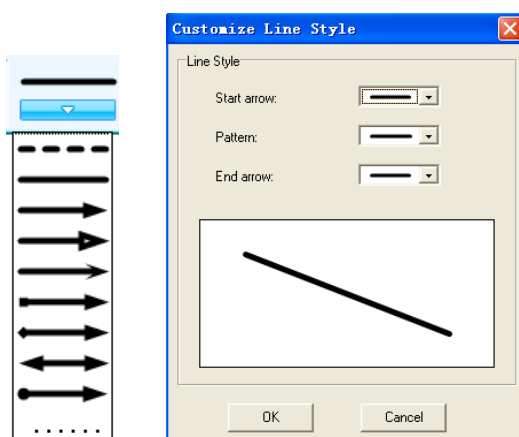
3.3.2 Liniile

Sunt oferite diferite tipuri de linii drepte. Proprietățile liniilor pot fi modificate, de asemenea.

Color, Thickness, Transparency: Faceți dublu clic pe orice buton de culoare, grosime sau transparență sau apăsați săgeata din meniul  secțiunilor pentru ajustare.



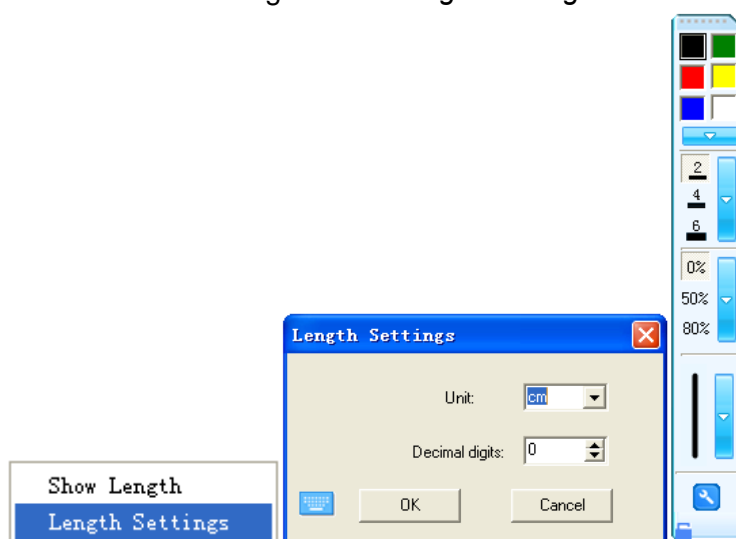
Line Effect (Efect pe linie): Apăsați săgeata din meniul secțiunii Line apoi selectați efectul liniei dorit din listă. Puteți apăsa, de asemenea,  pentru a personaliza propriile stiluri de linie.



Show Length (Arată lungimea): Atunci când adăugați o linie la pagina tablei, puteți afișa lungimea liniei.

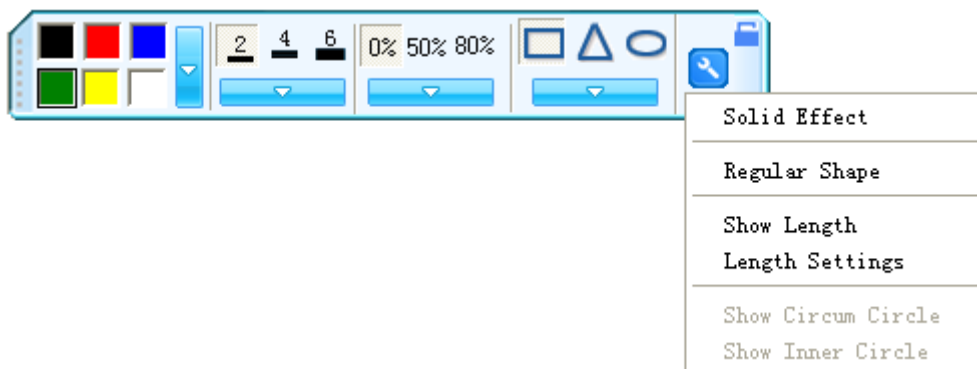
Apăsați  în bara Properties apoi selectați "Show Length".

Puteți seta unitatea și cifrele zecimale ale lungimii din "Length Settings".

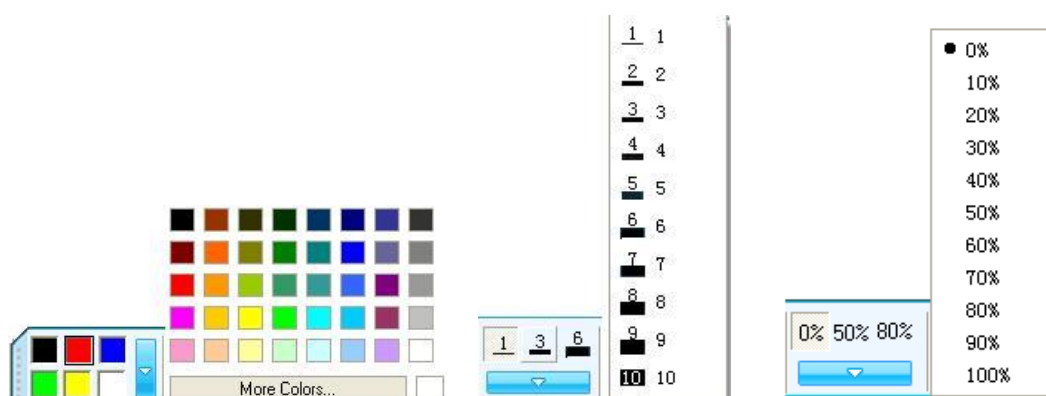


3.3.3 Forme

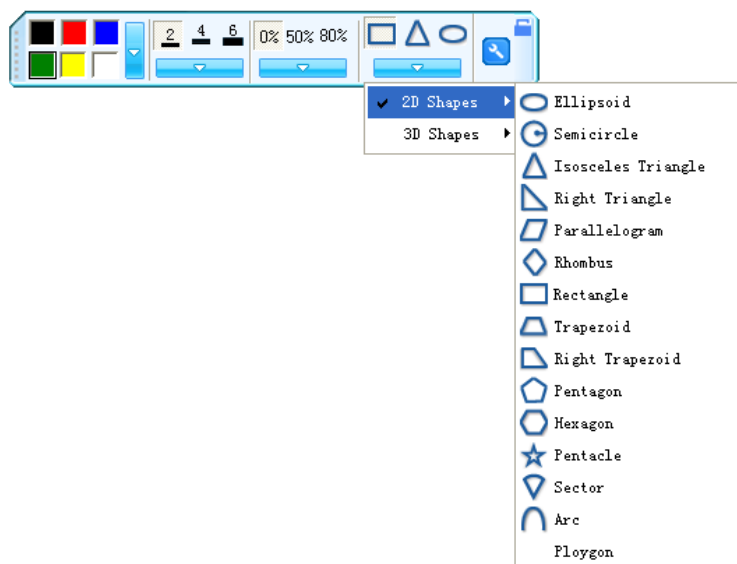
Sunt oferite diferite tipuri de forme 2D și 3D. Puteți personaliza proprietățile instrumentului Shapes.



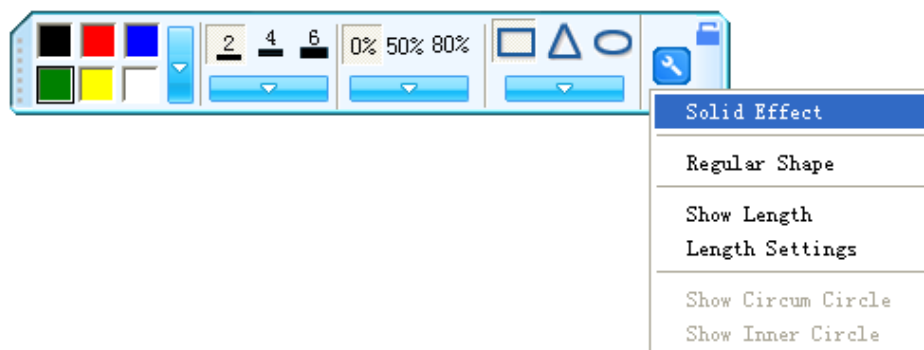
Color, Thickness, Transparency: Faceți dublu clic pe orice buton de culoare, grosime sau transparentță sau apăsați săgeata din meniul secțiunilor pentru ajustare.



Shape Style (Stilul formeii): 3 butoane de formă sunt oferite în bara Properties a instrumentului Shapes, inclusiv Rectangle, Triangle și, implicit, Circle. Pentru aplicarea altor forme, faceți dublu clic pe orice formă de buton sau apăsați săgeata din meniul secțiunii Shape pentru a selecta una.



Other Settings (Alte setări): Apăsați în bara Properties pentru a realiza mai multe setări ale formelor.



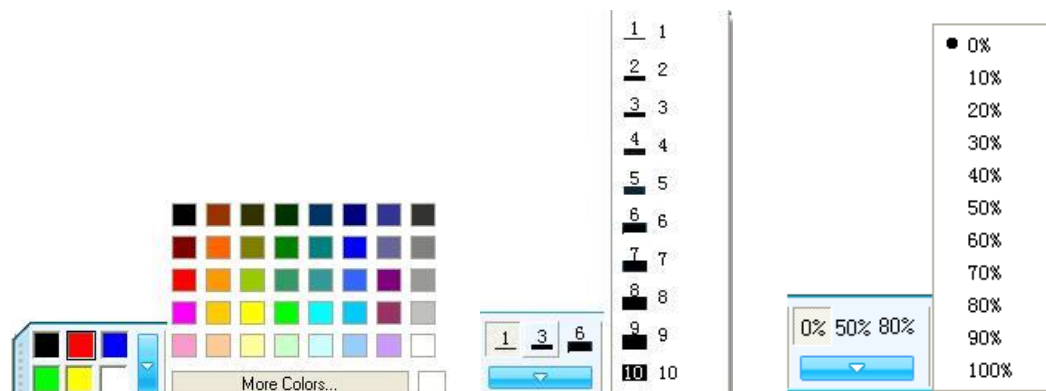
3.3.4 Funcții

Sunt prevăzute peste 20 de tipuri de grafice de funcție. Apăsați instrumentul Function pentru a selecta unul dintre graficele de funcție disponibile, apoi apăsați unde doriți să amplasați graficul funcției pe ecran.

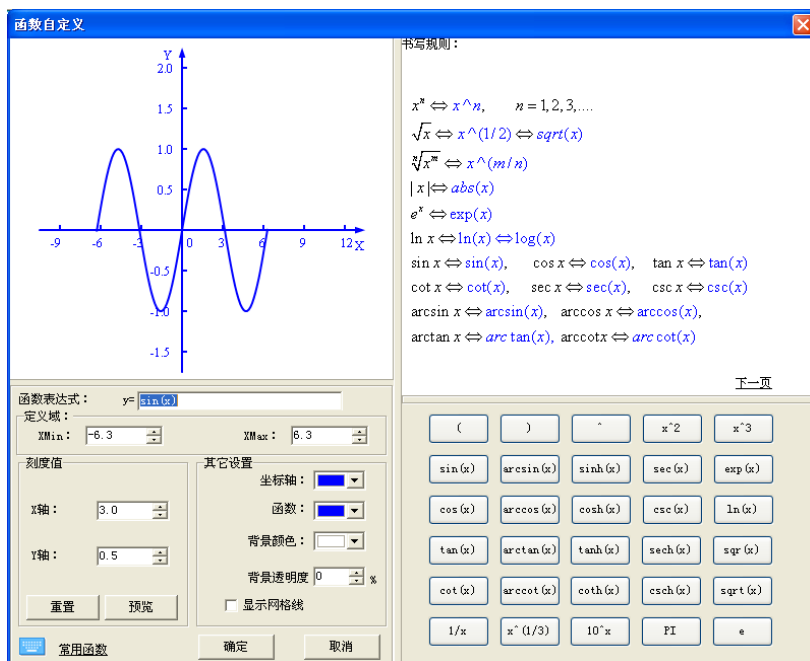
Puteți apăsa în zona curbei funcției pentru a selecta doar curba funcției; puteți, de asemenea, apăsa în zona sistemului de coordonate pentru a selecta întregul grafic de funcție.


Funcțiile pot fi, de asemenea, personalizate.

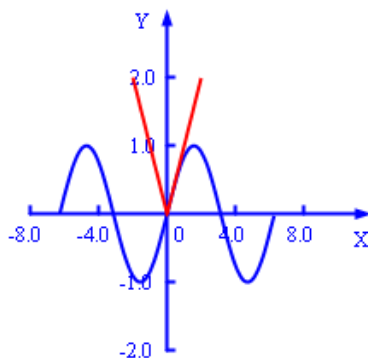
Color, Thickness, Transparency: Faceți dublu clic pe orice buton de culoare, grosime sau transparență sau apăsați săgeata din meniul secțiunilor pentru ajustare.




Function Exapăsațiion (Exprimare funcției): Sunt prevăzute diverse expresii de funcție în secțiunea Function. Pentru a personaliza propria expresie a funcției, apăsați "Customized" pentru a defini funcția, domeniul, valoarea scalei și alte setări.

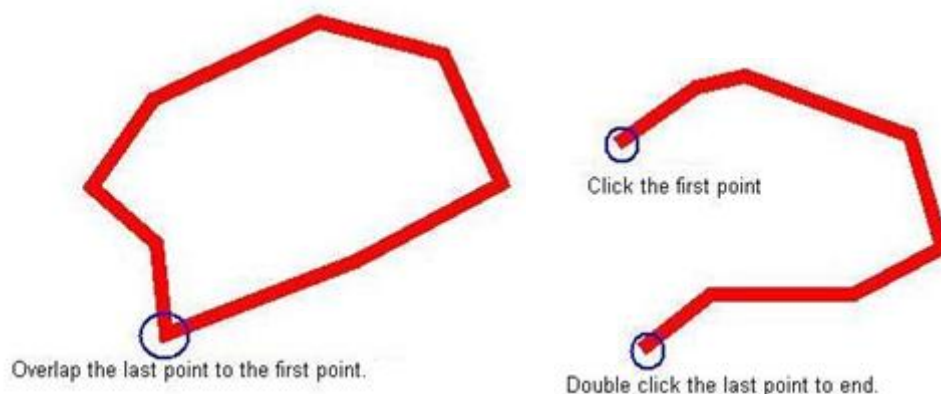


Share Coordinate System (Partajare sistem de coordonate): Puteți pune laolaltă toate funcțiile într-un singur sistem de coordonate apăsând  la partea inferioară a barei Properties. Dacă Share Coordinate System este deja selectat, puteți apăsa din nou pentru anulare.




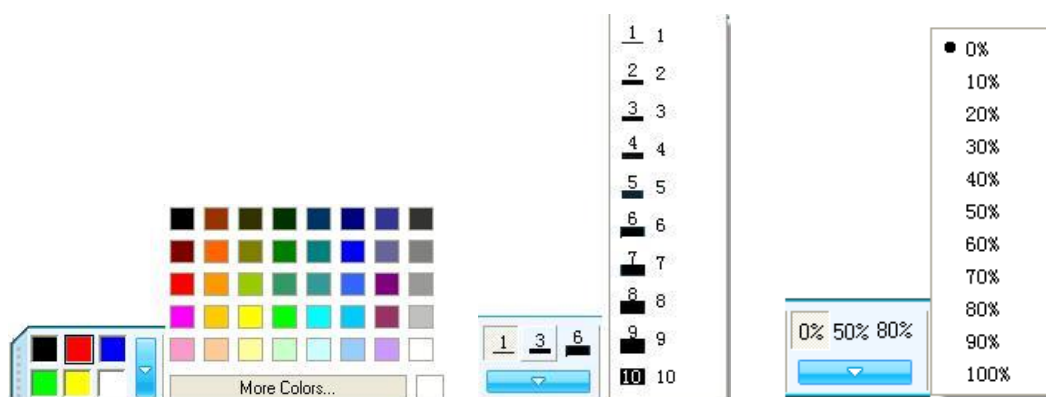
3.3.5 Punct la punct

Acest instrument vă permite să creați un poligon sau o linie frântă. Puteți schimba între acestea de la  în bara Properties. Pentru a crea un poligon sau o linie frântă, apăsați instrumentul Point to Point și apăsați puncte diferite pentru crearea unui poligon sau linii frântă. Faceți dublu clic pe ultimul punct pentru a finaliza poligonul sau linia frântă. Puteți de asemenea, suprapune ultimul punct cu primul pentru a realiza o formă. Toate punctele pot fi șterse.

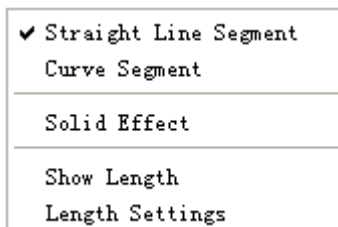


Instrumentul Point to Point poate fi personalizat.

Color, Thickness, Transparency: Faceți dublu clic pe orice buton de culoare, grosime sau transparență sau apăsați săgeata din meniul  secțiunilor pentru ajustare.




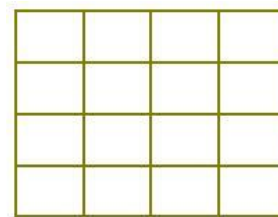
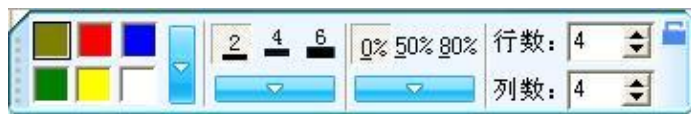
Other Settings (Alte setări): Apăsați  în bara Properties pentru mai multe setări.




Notă: Show Length este disponibilă doar pentru linia frântă.

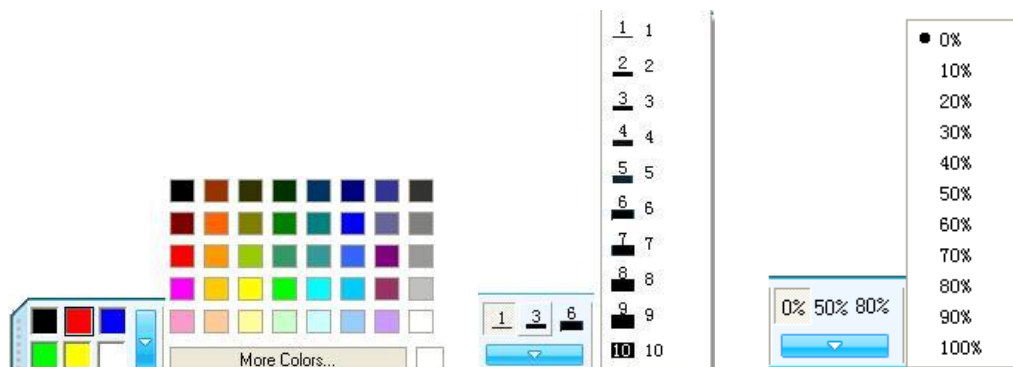
3.3.6 Tabel

Pentru a crea un tabel, apăsați  și setați culoarea cadrului, grosimea, transparența, numărul rândului și coloanei în meniul nivelului secundar. Apoi creați un tabel apăsând pe locul în care doriți să îl așezați pe ecran și trăgând până când tabelul are dimensiunea pe care o doriți.

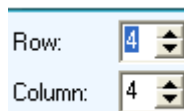


3.3.6.1 Personalizarea tabelului

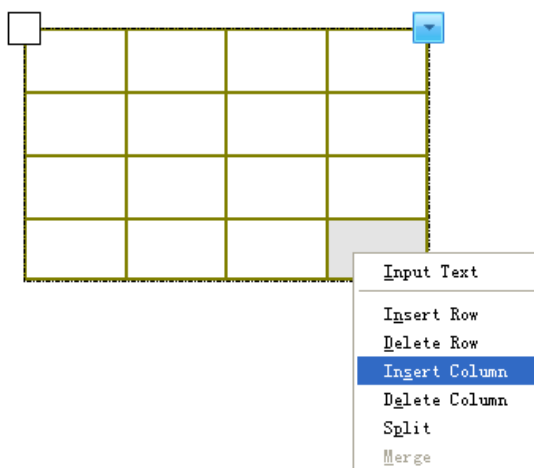
Color, Thickness, Transparency: Faceți dublu clic pe orice buton de culoare, grosime sau transparență sau apăsați săgeata din meniul  secțiunilor pentru ajustare.



Row and Column Number (Număr rând și coloană): Puteți selecta numărul rândului și coloanei de la 1 la 20. Introduceți direct numerele necesare sau modificați-le de la butoanele cu săgeată.



3.3.6.2 Utilizarea tabelului



După selectarea unei celule, următoarele operațiuni pot fi disponibile:


Input Text (Introducere text): Puteți face dublu clic pe celulă pentru a introduce text.

Insert Row/ Insert Column (Introducere rând/ coloană): Un nou rând sau o nouă coloană va apărea lângă cel(cea) existent(ă).

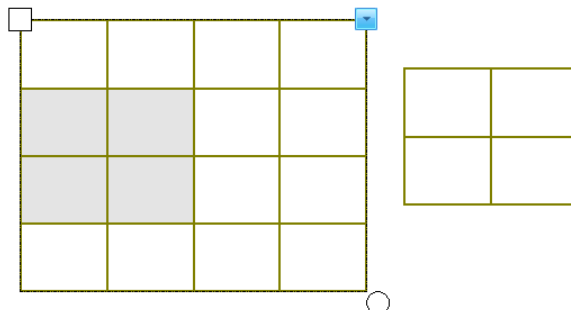
Delete Row/Delete Column (Ștergere rând/ coloană): Rândul sau coloana selectat(ă) va fi șters(ștearsă).

Split (Divizare): Introduceți numerele rândului sau coloanei pe care doriți să îl(o) divizați și aplicați divizarea.

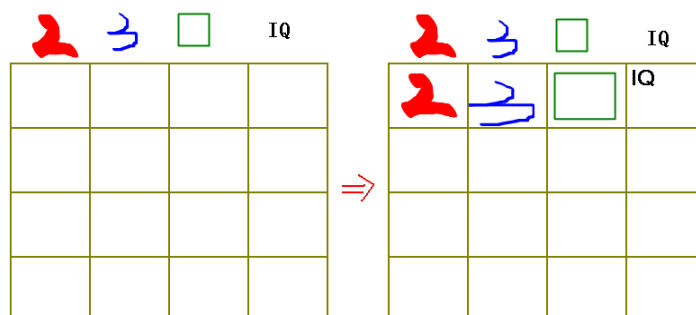
Merge (Fuzionare): Selectați mai multe celule pentru a le fuziona.

Move (Mutare): Apăsați pătratul  în colțul din stânga sus al tabelului, apoi trageți tabelul într-o altă poziție pe pagină.

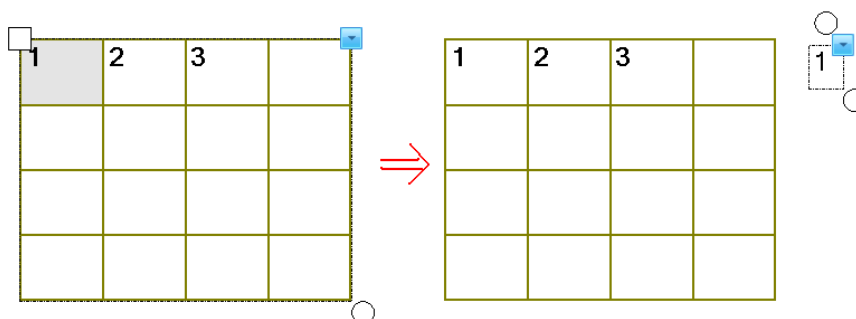
New Table (Tabel nou): Dacă selectați mai multe celule și le trageți în poziție diferită pe pagină, veți crea un tabel nou care constă în celulele selectate și conținutul acestora.



Add Objects to Cell (Adăugați obiecte la celulă): Selectați obiectul țintă și trageți în celula din tabel.

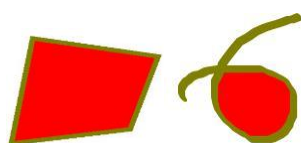


Move Object from Cell (Mutare obiect din celulă): Selectați obiectul țintă și trageți dintr-o celulă în alta, sau în pagină.



3.3.7 Umplere

Puteți umple culoare, gradient, model sau imagine (bmp, jpg, gif, png, emf, wmf, ico) în orice formă geometrică închisă.



Culoare



Gradient

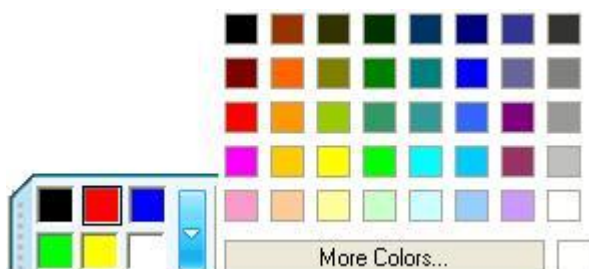


Model



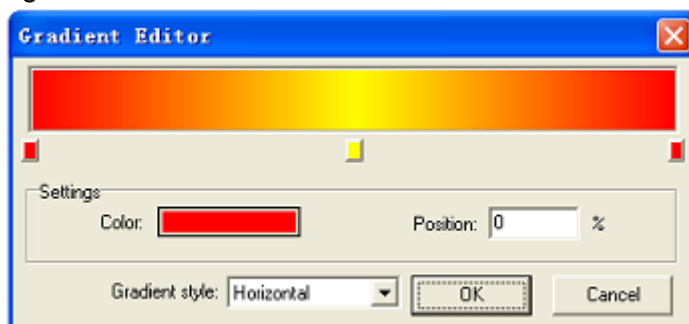
Imagine

Fill with Color (Umplere de culoare): Se prevăd implicit șase culori. Pentru aplicarea altor culori, faceți dublu clic pe orice buton de umplere de culoare, sau apăsați butonul de setare alăturat, apoi selectați culoarea dorită din lista Color.



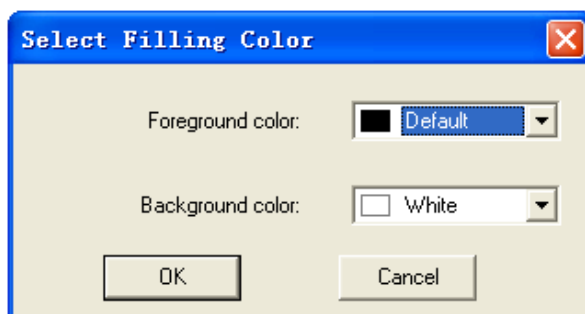
Fill with Gradient (Umplere cu gradient): Se prevăd implicit șase gradienti. Pentru aplicarea altor gradienti, faceți dublu clic pe orice buton de umplere cu gradient, sau apăsați butonul de setare alăturat, apoi setați gradientul în Gradient Editor.

Pentru a adăuga un nou gradient, apăsați dedesubtul barei gradientului pentru a defini limitele de culoare. Puteți selecta și o direcție a gradientului.

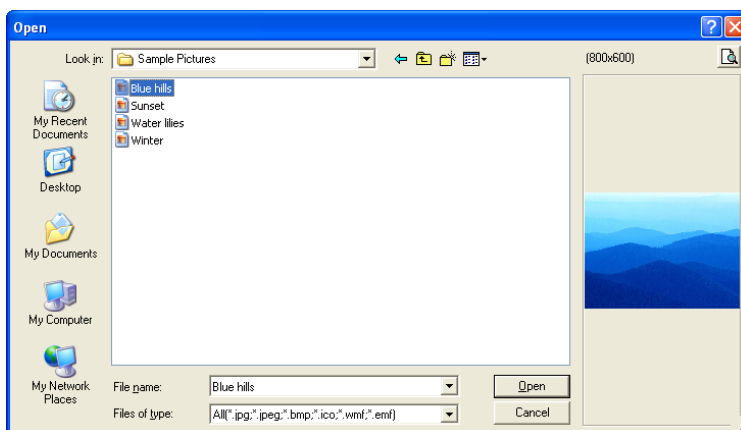



Notă: pentru a șterge o limită intermediară de culoare, pur și simplu apăsați pe stop.

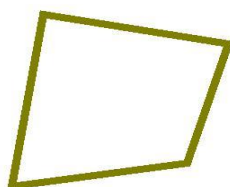
Fill with Pattern (Umplere cu model): Se prevăd implicit șase modele. Pentru aplicarea altui model, faceți dublu clic pe orice buton de umplere model, sau apăsați butonul de setare alăturat, apoi stabiliți culoarea prim-planului și culoarea fundalului.



Fill with Image (Umplere cu imagine): Faceți dublu clic pe butonul de umplere cu imagine, sau apăsați butonul de setare alăturat pentru a selecta un fișier de imagine pentru umplere.




Clear the Fill Effect (Eliminare efect de umplere): Apăsați butonul , apoi apăsați forma geometrică pentru a elimina efectul de umplere.



3.3.8 Radiera


Sunt oferite cinci metode de ștergere, inclusiv Normal Erasers (Radieră normală), Circle Eraser (Radieră circulară), Area Eraser (Radieră zonă), Object Eraser (Radieră obiect) și Erase All (Șterge tot).




Normal Erasers  : Normal Erasers sunt folosite pentru a șterge cerneala digitală creată de instrumentele Freehand Drawing. Există șase radieră normale de diferite forme și mărimi.


Object Eraser  : Selectați "Object Eraser" și apăsați pe un obiect pentru a-l șterge.

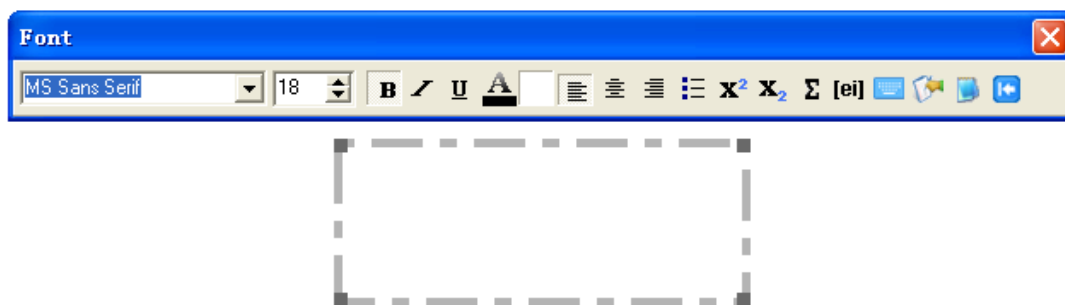
Circle Eraser  : Selectați "Circle Eraser" și trasați un cerc în jurul obiectului(lor) care trebuie șters(e).

Area Eraser  : Selectați "Area Eraser" și trasați un dreptunghi în jurul obiectului(lor) care trebuie șters(e).


Erase All  : Selectați "Erase All" și apăsați pe o pagină pentru a îndepărta toate obiectele din pagină.

3.3.9 Textul


Selectați  și apăsați unde doriți să înceapă textul pe pagină. Vor apărea bara de instrumente Text Box și Font.

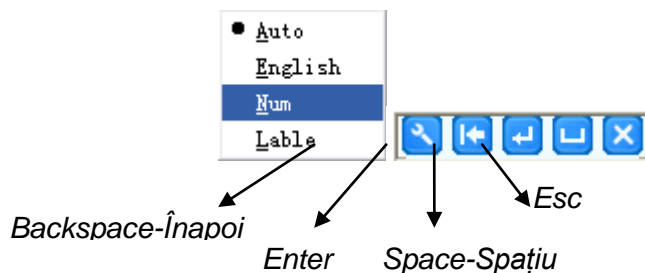


3.3.9.1 Introducerea textului

Puteți introduce text prin tastatura de pe ecran  sau Recunoaștere scris de mână . Puteți importa text din fișierul .txt în caseta de text.



IQ Interactive Education Platform poate recunoaște scrisul de mână ca litere, numere sau simbol. Puteți apăsa  pe bara de instrumente Handwriting Recognition și selecta tipul de recunoaștere.



3.3.9.2 Modificare format text

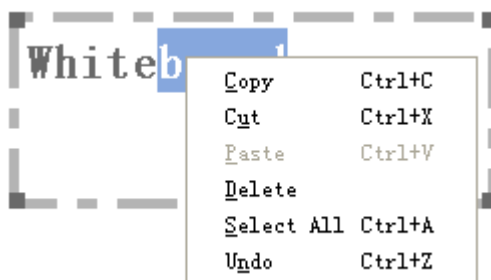
Modifică formatul textului, inclusiv tip font, mărime font, bold, italic, underline, color și altele, prin bara de instrumente Font dacă este necesar. Puteți, de asemenea, adnota simbolurile fonetice pentru textul în engleză apăsând **[ei]**.





Notă: Dacă predați limba chineză în clasă, trebuie să schimbați interfața limbii în chineză, mai întâi. Procedați la fel pentru instrumentul Text apoi apăsați pe **mă** pentru adnotarea simbolurilor fonetice (Pinyin) pentru textul în limba chineză. Totuși, trebuie să instalați Microsoft Pinyin IME 2003 pentru a activa această funcție.

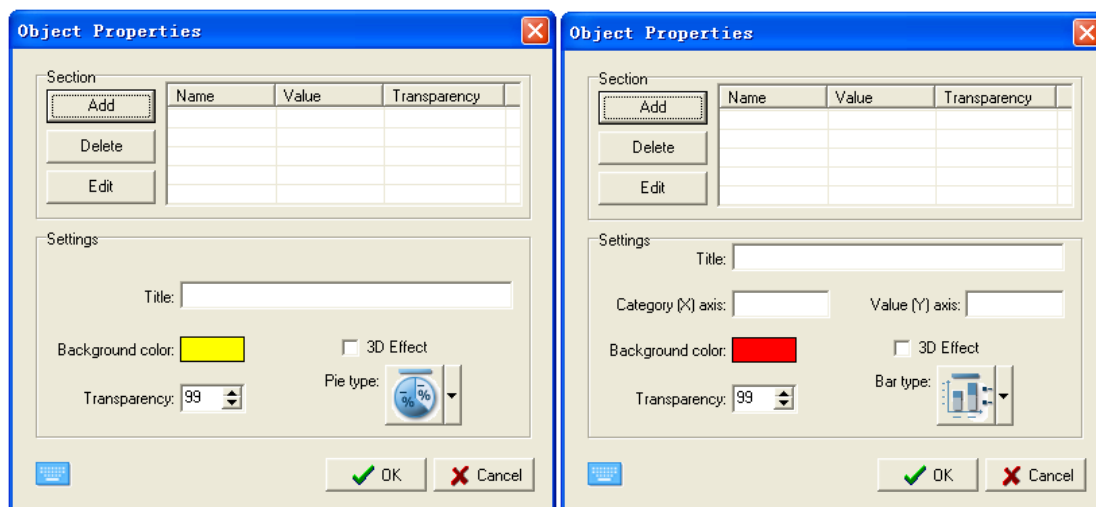
3.3.9.3 Editare text

Faceți clic dreapta pe textul selectat pentru copiere, tăiere, lipire, ștergere selectare tot sau anularea textului.



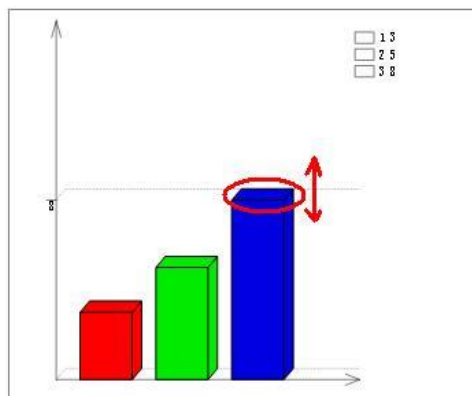
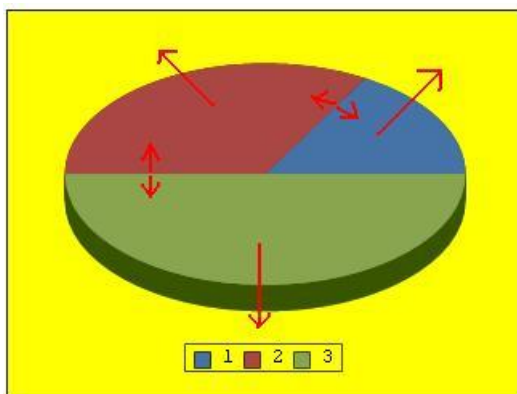
3.3.10 Diagrama circulară și diagrama în batoane

Selecționați  sau , apoi apăsați în spațiul în care doriți să amplasați diagrama circulară sau diagrama în batoane pe ecran.



În ferestrele de setare de mai sus, puteți seta denumirea (Name), valoarea (Value) și transparența (Transparency) pentru diagrame.

Puteți seta și titlul (Title), efect 3D (3D Effect), culoare fundal (Background Color) și stilul (Style) pentru diagrama circulară și titlul (Title), axa (X) categoriei (Category (X) Axis), axa (Y) valorii (Value (Y) Axis), culoare fundal (Background Color), efect 3D (3D Effect) și stilul (Style) pentru diagrama în batoane.

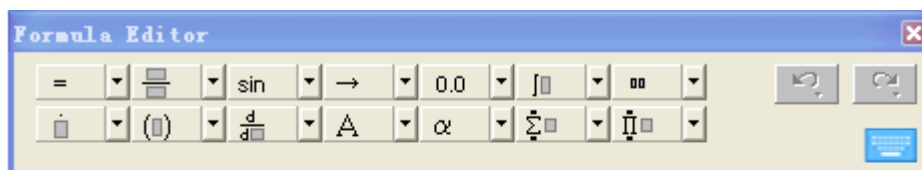


Pentru diagrama în batoane (Bar Chart), puteți modifica direct magnitudinea fiecărui baton; pentru Pie Chart, puteți modifica magnitudinea fiecărui sector și puteți separa unul sau mai multe sectoare de Pie Chart. Puteți utiliza, de asemenea, instrumentul Fill pentru modificarea culorii fiecărui baton sau sector.

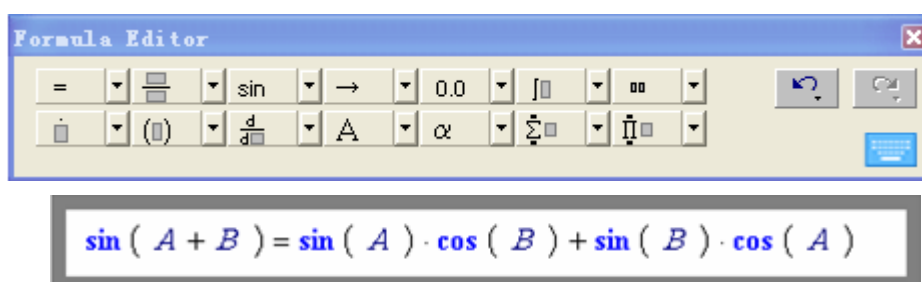
3.3.11 Editor de formule

Editorul de formule vă permite să adăugați formule matematice complexe sau ecuații chimice pe pagina de tabel.


Selecțai  și apăsați pe pagină, apoi va apărea fereastra Formula Editor.




Introduceți formula în caseta de editare Formula Edit.



Apăsați pe pagină și va apărea formula pe care o editați.

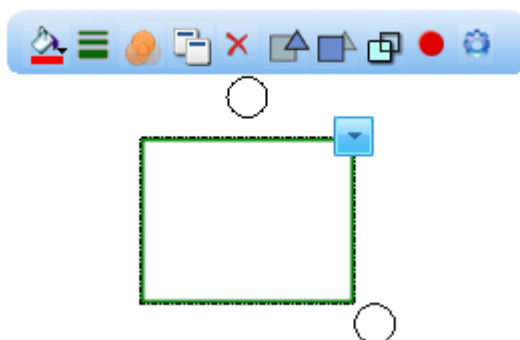


Notă: În sistemul Windows 7, puteți apăsa  în Formula Editor pentru activarea funcției Formula Recognition, care vă permite să introduceți formula prin scriere de mână.

3.4 Manipularea obiectelor




3.4.1 Marquee Handles

Instrumentele de editare utilizate frecvent vor fi prevăzute în Marquee Handles potrivit obiectului selectat. Puteți alege din aceste instrumente pentru a edita obiectul.

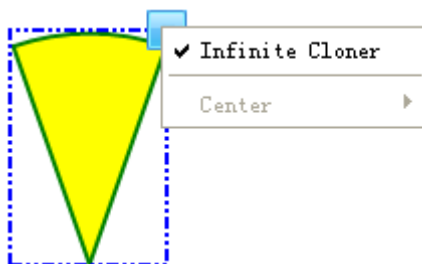


3.4.2 Meniul butonului drept



Copy , **Cut** , **Paste** , **Clone**: Puteți copia, tăia sau clona orice obiect pe o pagină și o puteți lipi pe aceeași pagină sau pe pagini diferite.

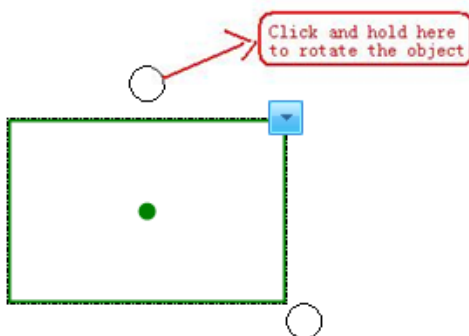
Infinite Cloner (Clonare infinit): Puteți clona unul sau mai multe obiecte de câte ori doriți.



Delete (Ștergere): Șterge unul sau mai multe obiecte selectate.

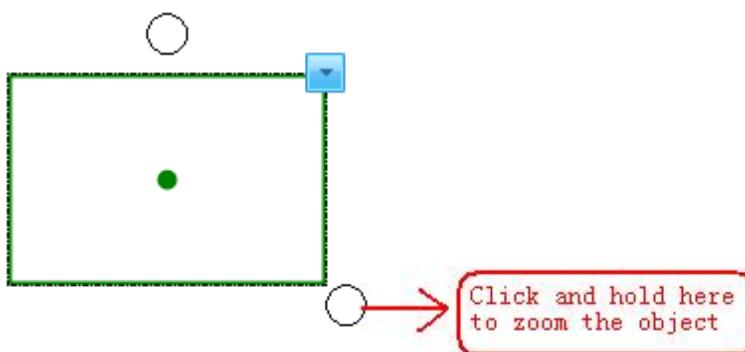
Select All (Selectare tot): Selectați toate obiectele de pe pagină.

Rotate Object (Rotire obiect): Atunci când este selectat un obiect, apare un dreptunghi de selecție în jurul obiectului. Puteți găsi un punct de rotire (Rotation Handle) deasupra dreptunghiului. Implicit, obiectul se rotește în jurul punctului central. Puteți defini un alt punct al bazei trăgând de punctul central.



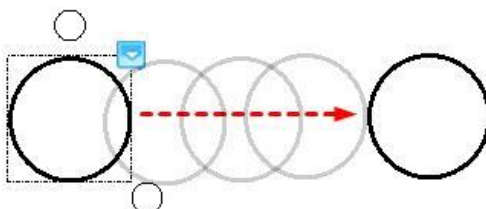
Center (Centrare): Puteți afișa sau ascunde punctul central al obiectului.

Resize Object (Redimensionare obiect): Puteți selecta unul sau mai multe obiecte și trage de punctul de redimensionare pentru a mări sau micșora dimensiunile.

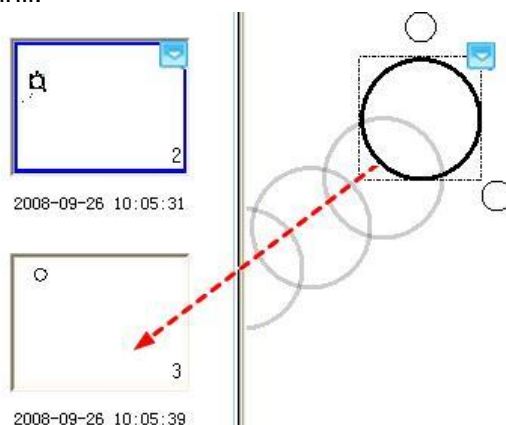


Move Object (Mutare obiect): Puteți muta obiectele în altă poziție pe aceeași pagină. Puteți, de asemenea, muta obiectele pe altă pagină.

Pentru a muta obiectul în altă poziție pe aceeași pagină, selectați unul sau mai multe obiecte și trageți obiectul(ele) într-o nouă poziție pe pagină.



Pentru a muta obiecte pe altă pagină, selectați unul sau mai multe obiecte, apoi trageți obiectul(ele) pe pictograma altei pagini pe fila paginii.



Group Objects (Grupare obiecte): Puteți grupa mai multe obiecte laolaltă și manevra sau edita ca și cum ar fi un singur obiect.



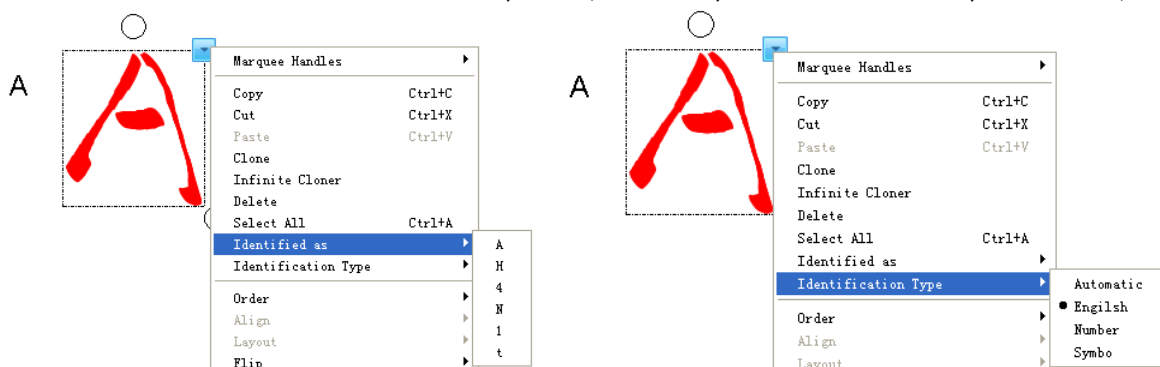
Notă: Nu puteți grupa Label Tools, Function Tools, Math Tools, Pie Chart și Bar Chart.

Arrange Objects (Aranjare obiecte): Dacă obiectele se suprapun pe o pagină, puteți schimba ordinea de aranjare, inclusiv “Bring to Front”, “Send to Back”, “Bring Forward”, sau “Send Backward”.

Align Objects (Aliniere obiecte): Puteți alinia obiectele selectate la partea de jos, de sus, stânga sau dreapta, sau central.

Layout

Identify Objects (Identificare obiecte): Puteți identifica un obiect cu instrumentele de trasare ca text afișat pe pagină prin selectarea “identified as” și puteți selecta și “tip identificare” așa cum doriți.



Layout Objects (Mod de prezentare obiecte): Sunt disponibile Auto Layout și Customized Layout.

Mirror Object (Oglindire obiect): Puteți obține rapid un obiect în oglindă selectând “Mirror Left”, “Mirror Right”, “Mirror Up” sau “Mirror Down”.

Show/Hide Object (Arată/ascunde obiect): Puteți alege să afișați sau să ascundeți un obiect.

Insert Annotation (Introducere adnotare): IQ Interactive Education Platform vă permite să adăugați propriile observații și adnotări unui obiect. Adnotările introduse pot fi re-editate sau eliminate.

Flip Object (Rotire obiect): Puteți roti obiectul orizontal sau vertical.

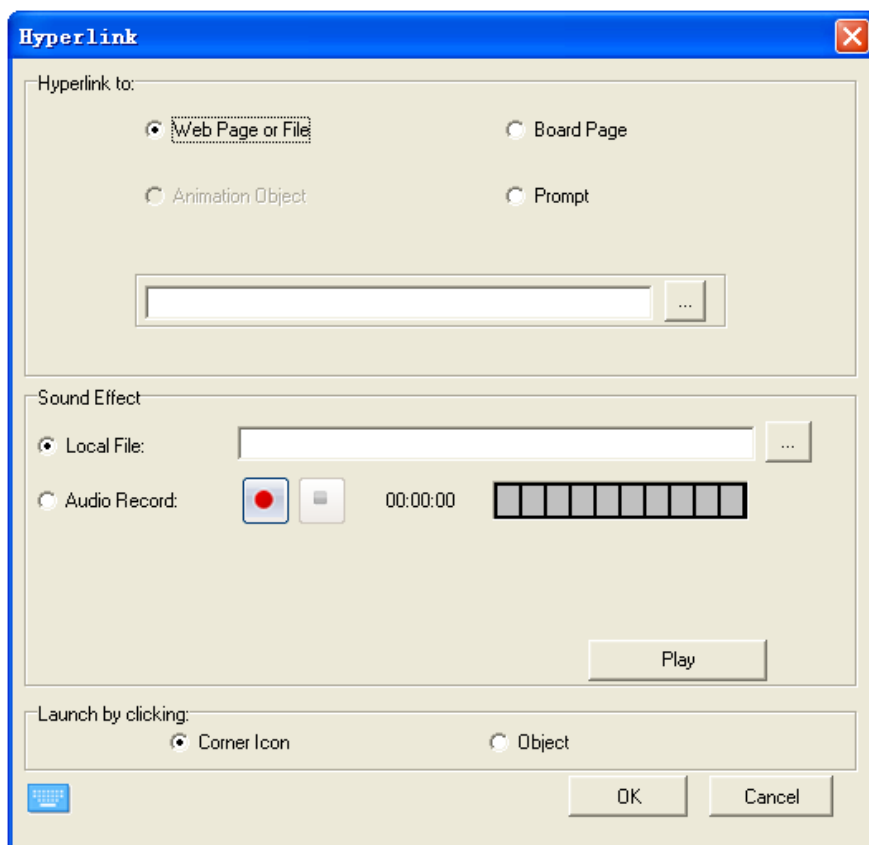
Insert Object to Background (Inserare obiect în fundal): Puteți insera unul sau mai multe obiecte selectate în fundal. Obiectul(e) introdus(e) în fundal nu pot fi manevrate și editate.

Save Object (Salvare obiect): Puteți salva unul sau mai multe obiecte ca fișiere imagine în format .bmp, .png, .gif, .jpg, .emf, .wmf sau .tif.

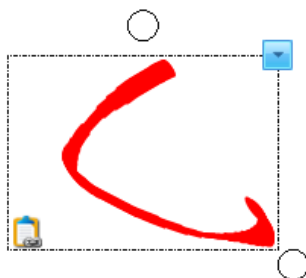
Lock Object (Blocare obiect): Puteți bloca un obiect pentru a împiedica modificarea, mișcarea sau rotirea acestuia. De asemenea, îl puteți debloca în orice moment.

Add Hyperlink to Object (Adăugare hiperlink la obiect): Puteți crea hyperlink pe orice obiect de pe pagina tablei către o pagină web, sau un fișier din computer.

1) Faceți clic dreapta pe obiectul selectat, apoi selectați “Hyperlink”, apare fereastra Hyperlink după cum urmează:

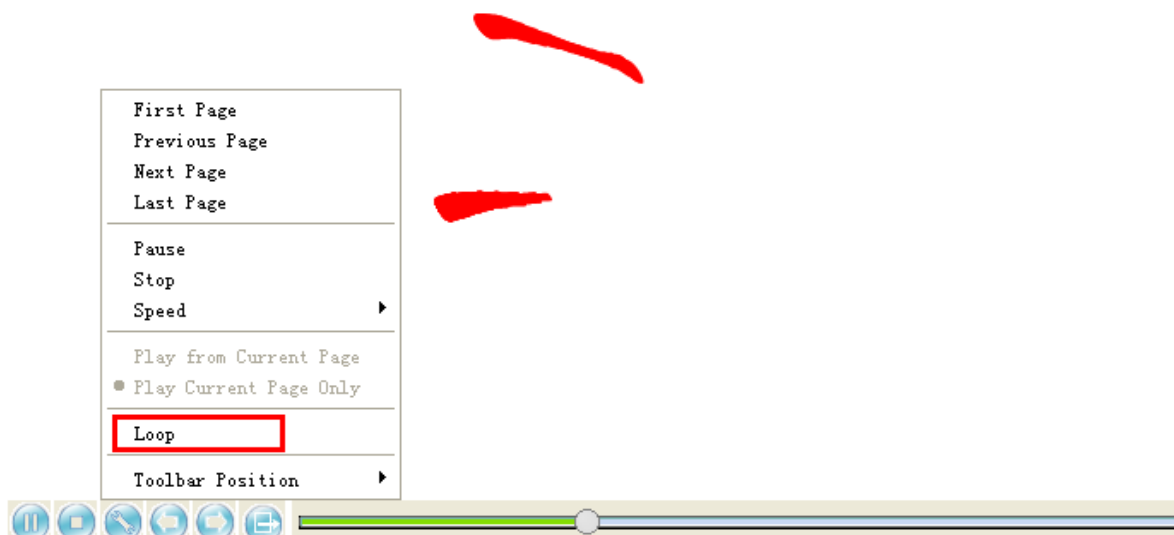


- 2) Puteți crea hyperlink de la obiect către un fișier, pagină web, pagină a tablei, FTP sau website (de exemplu www.iqboard.net).
- 3) Dacă doriți să adăugați efect de sunet la accesarea hyperlink-ului, puteți naviga și selecta un fișier de sunet local sau înregistrat pentru secțiunea Sound Effect.
- 4) Puteți alege să deschideți link-ul apăsând pictograma din colț sau obiectul în sine.



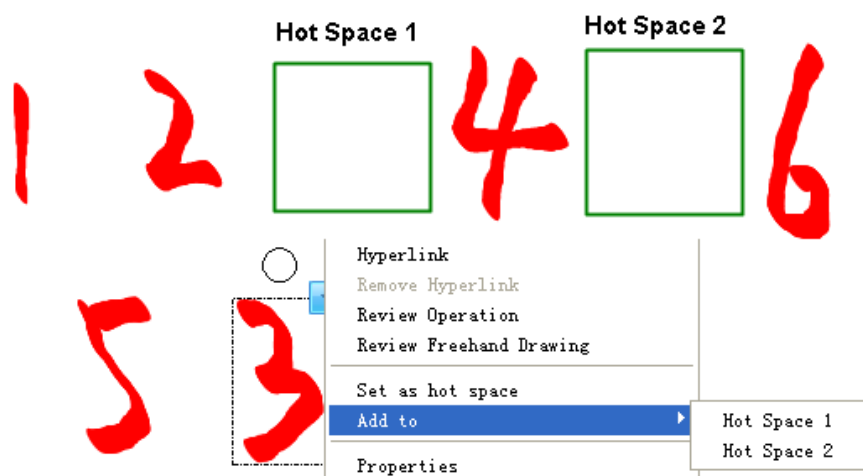
Review Operation (Revizuire operațiune): Atunci când generați și manevrați obiecte, IQ Interactive Education Platform înregistrează automat operațiunea și vă permite să le revizuiți oricând.

Review Freehand Drawing (Revizuire schițare freehand): Puteți revizui ordinea schițării pentru obiectele create prin instrumente Freehand Drawing. Puteți alege "Loop" din pictograma setărilor pentru a revizui în mod repetat schițarea freehand.

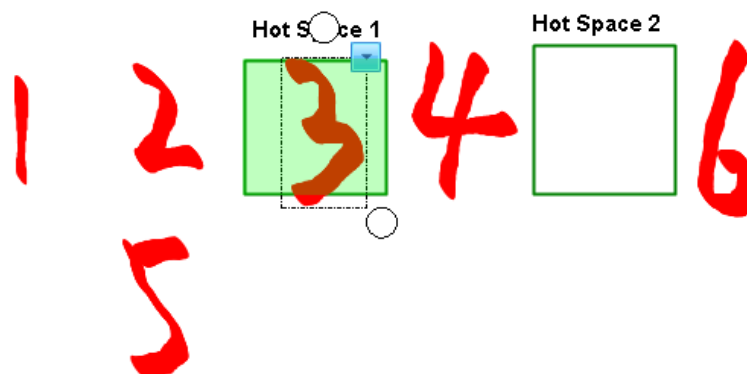


Hot space: puteți seta obiectele de pe pagină ca „hot space”, clasificând și realizând corespondența dintre acest obiect și altele.

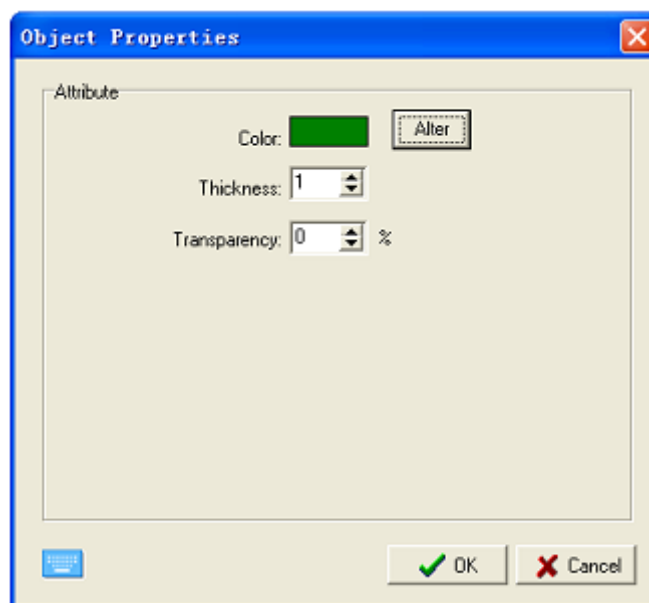
- 1) Hot space: alegeți unul sau mai multe obiecte pentru setare hot space prin selectarea “set as hot space” în meniul butonului drept.
- 2) Match: alegeți unul sau mai multe obiecte pentru a adăuga în „hot space” corespunzător în meniul butonului drept.



- 3) Atunci când adăugați obiectul în „hot space”, dacă există corespondență, acesta va clipi, având culoarea verde, dacă nu, va clipi, având culoarea roșie, apoi va reveni.



Change Object Properties (Schimbare proprietăți obiect): Puteți selecta un obiect pe pagină și îi puteți schimba proprietățile.



3.5 Operation Review (Revizuirea operațiunii)

Atunci când creați și manevrați obiecte, IQ Interactive Education Platform înregistrează automat operațiunea și vă permite să o revizuiți oricând.



Play/Pause (Redare/Pauză): redă sau pune pe pauză înregistrarea operațiunii din pagina tablei. Atunci când puneți pe pauză înregistrarea operațiunii, puteți face adnotări pe pagină.

Stop (Oprire): Oprește redarea înregistrării operațiunii.

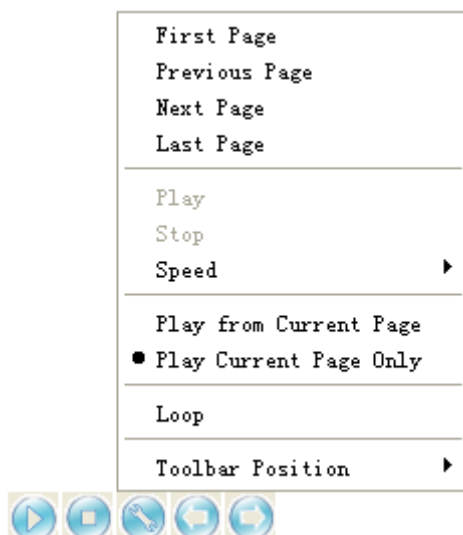
Speed (Viteza): Setarea vitezei de redare. Cu cât mai mare este multiplicarea, cu atât mai mare va fi și viteza.

Play Current Page Only (Redare doar pagina curentă): Redarea înregistrării operațiunii doar pe pagina curentă.

Play from Current Page (Redare din pagina curentă): Redarea înregistrării operațiunii din pagina curentă în ultima pagină.

Loop (Buclă): Repetă redarea atunci când este selectată.

Toolbar Position (Poziție bară de unelte): Reglați poziția barei de unelte Operation Review.

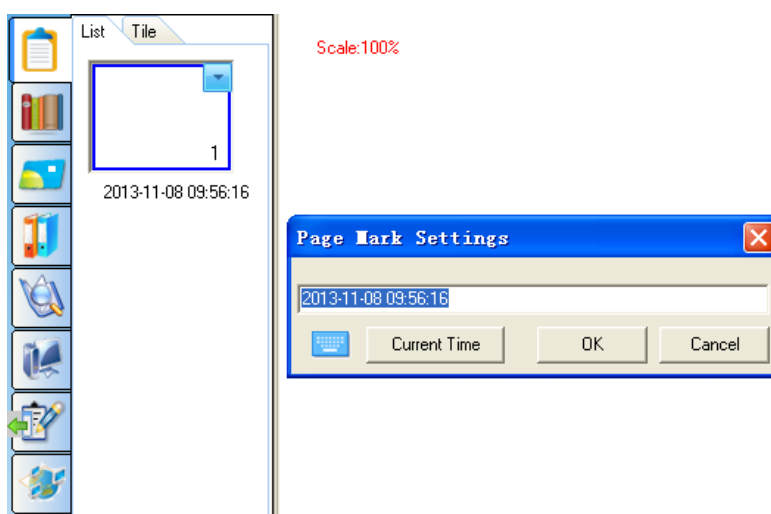


3.6 Panoul de resurse

Panoul Resource constă în 8 file, inclusiv Page, Subject Tools, Template, Resource Library, Search Tool, Local, Courseware Making și Interactive Response Panel.

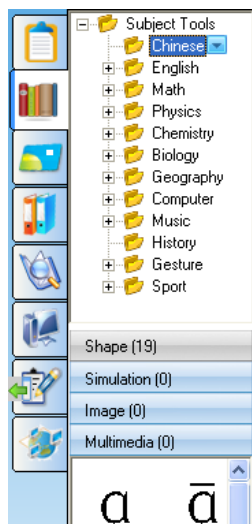
3.6.1 Pagina

Fila Page oferă 2 moduri de previzualizare: modul List și modul Tile. Pentru redenumirea paginii, faceți dublu clic pe titlu sub pictograma paginii, apoi introduceți o denumire nouă.



3.6.2 Instrumente după subiect

În fila Subject Tools, puteți găsi numeroase instrumente interactive utile clasificate după subiect. Din meniul butonului drept, puteți șterge, redenumi, importa fișier sau folder, adăuga folder nou. Puteți trage obiectul direct într-un folder pentru a-l salva.



Pentru a adăuga un instrument după subiect pe pagină, puteți selecta pictograma unui instrument după subiect și apăsați pe pagină, apoi instrumentul va apărea pe pagină; puteți select, de asemenea, pictograma unui instrument după subiect și trageți un dreptunghi pe pagina tablei, apoi instrumentul va apărea pe pagină.



Notă:

1. Fila *Subject Tools* este accesibilă doar după înregistrarea numărului de ordine,, IQBoard, o cheie USB sau receptor IQClick A/B este conectat la computer.
2. Puteți șterge și redenumi instrumentele sau folderele după subiect auto-adăugate.

3.6.3 Template (Șablon)

Fila Template oferă diverse șabloane în format cdf. Din meniul butonului drept, puteți șterge, crea un folder nou, importa fișier sau folder, exporta folder pentru șablon.

Pentru a deschide un șablon, selectați pictograma șablonului pe care doriți să îl inserați în tablă în zona de previzualizare, apoi apăsați pe pagină (puteți trage șablonul pe pagină), apoi șablonul relevant va fi introdus în pagina următoare.



Notă: Template are funcție de management utilizator. Pe lângă șabloanele implicite, fiecare utilizator poate vizualiza doar șabloanele salvate în contul său.

3.6.4 Resource Library (Arhiva de resurse)

Fila Resource oferă o mare cantitate de imagini și resurse multimedia pe care le puteți utiliza în prezentare. Puteți salva un obiect creat în Resource Library.

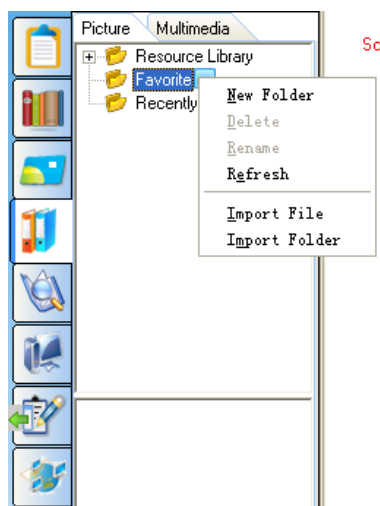
Există trei moduri de adăugare a unei imagini sau resurse multimedia în pagina tablei:

1. Selectați o pictogramă a resursei și apăsați pe pagină, apoi resursa va fi introdusă în pagină;
2. Selectați o pictogramă a resursei și trageți un dreptunghi pe pagina tablei, apoi resursa se va afișa potrivit dimensiunii dreptunghiului. Atunci când trageți obiectul, puteți apăsa tasta "Shift" pentru păstrarea raportului aspectului;
3. Selectați o pictogramă a resursei și trageți pe pagină, apoi resursa va fi introdusă în pagină.



Notă: Atunci când doriți să utilizați resurse de imagini în format .edf din folderul Favorite, doar prima și a treia metodă sunt accesibile.

Puteți realiza adnotări pe flash-ul sau clipul video introdus în pagină. Atunci când realizați adnotarea, fișierul flash sau video va staționa redarea; adnotarea va fi mutată în următorul layer atunci când fișierul flash sau video pornește.



Pentru redarea resursei de fișier audio/video în pagină:

Puteți seta redarea unui clip video sau capta o imagine din fișierul video și introduceți în pagină.

Pentru setarea unui clip video, apăsați butonul "Video Clip", atunci se va afișa o bară de cronometrare și lista.

Trageți bara de cronometrare pentru a seta punctele de începere și terminare, apoi apăsați "Clip", apoi fișierele video decupate vor fi adăugate în listă. Puteți redenumi sau șterge aceste fișiere video decupate din listă. Selectați un fișier video decupat și apăsați "Play" pentru a-l urmări. "Play in Order" este accesibil.



**Notă:**

1. Puteți șterge și redenumi doar folderele auto-adăugate.
2. Resource Library are funcție de management utilizator. Pe lângă resursele implicite, fiecare utilizator poate doar vizualiza resursele salvate în contul său.

3.6.5 Instrumentul de căutare (Search)

Cu instrumentul Search, puteți traduce un cuvânt sau o propoziție în limba țintă, puteți căuta în dicționar și puteți căuta imagini pentru acesta. Vă permite, de asemenea, să introduceți rezultatele căutării în pagină.



Translation/Dictionary (Traducere/Dicționar): Introduceți cuvântul sau propoziția pe care doriți să le traduceți sau să le căutați în dicționar și alegeți limba sursă și limba țintă, apoi apăsați "Search". Puteți introduce rezultatele căutării în pagina curent apăsând "Insert to Current Page". Rezultatul căutării introdus în pagină poate fi re-editat prin dublu clic pe acesta.

Gallery (Galerie): Introduceți cuvântul pe care doriți să îl căutați și apăsați "Search". Puteți selecta "Open from Webpage" pentru afișarea rezultatelor căutării într-o pagină web. Dacă doriți să introduceți o imagine în rezultatele căutării în pagină, puteți apăsa pe ea și o puteți trage în orice parte liberă a paginii.

3.6.6 Local

Fila Local vă permite să adăugați fișiere EDF, BMP, EMF, WMF, TIF, JPG, GIF, PNG, CDF, SWF, AVI, WMV, ASF, DAT, MPG, MPEG, RM, RMVB, MOV, VOB și FLV în computer în pagina tablei. Pentru un fișier într-un alt format, puteți face dublu-clic pe pictogramă pentru deschidere.

Pentru a introduce un fișier în pagină ca obiect, selectați fișierul relevant din zona de previzualizare, apoi apăsați pe pagină sau trageți fișierul pe pagină.

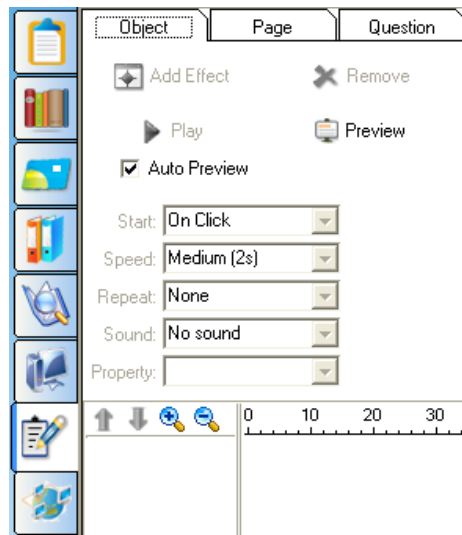


Notă: Pentru a imagine în format BMP, JPG, JPEG sau TIF, îi puteți ajusta transparența prin modificarea proprietăților.

3.6.7 Panoul Courseware Making

În panoul Courseware Making, puteți adăuga efecte de animație pentru obiecte și pagini și puteți introduce

întrebări în suportul de curs.

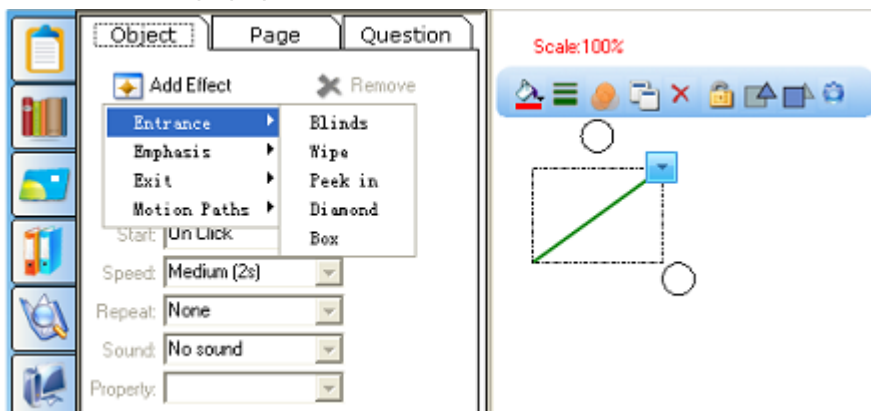


3.6.7.1 Efect pe obiect

Puteți seta efecte pentru orice obiect de pe pagină.

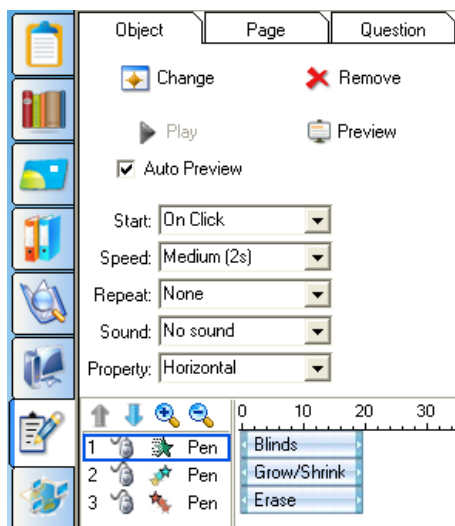
Add Effect (Adăugare efect): Puteți adăuga patru tipuri de animație, "Entrance", "Emphasis", "Exit" și "Motion Paths", pentru obiectul sau obiectele selectate pe pagina curentă.

Pentru a adăuga efect pe un obiect, selectați unul sau mai multe obiecte și apăsați "Add Effect", apoi selectați un tip de efect din meniul popup.

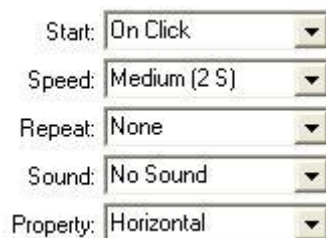


Notă: Atunci când adăugați efecte, puteți previzualiza efectele adăugate dacă bifați înainte "Auto Preview".

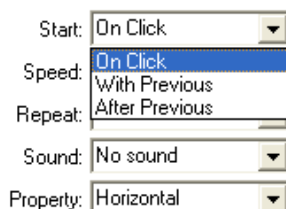
După adăugarea efectelor, efectele se vor afișa în lista Effects potrivit ordinii.



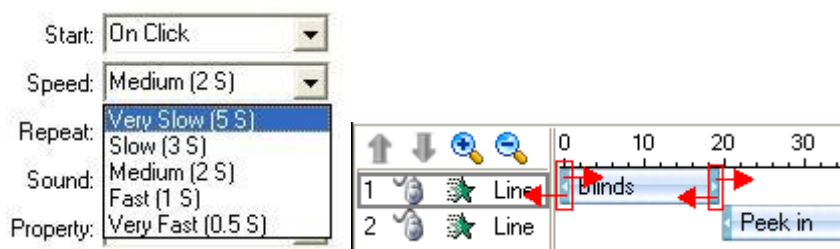
Set Effect (Setare efect): Puteți personaliza efectele curent selectate.



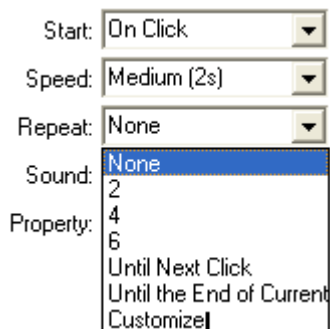
Puteți personaliza modul de redare a efectelor. Sistemul oferă trei moduri: *“On Click”* (implicit), *“With Preview”* și *“After Preview”*.



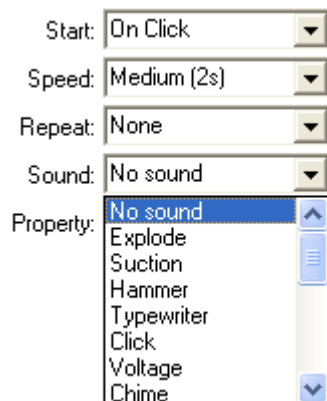
Puteți personaliza viteza de redare a efectelor din meniul derulant. Puteți de asemenea regla viteza de redare crescând și scăzând lungimea timeline pentru un efect.



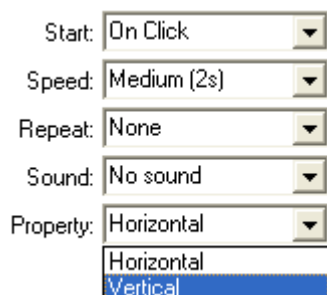
Sistemul oferă numeroase tipuri diferite de timpi de repetare.



Sistemul vă oferă peste 20 tipuri de efecte de sunet.

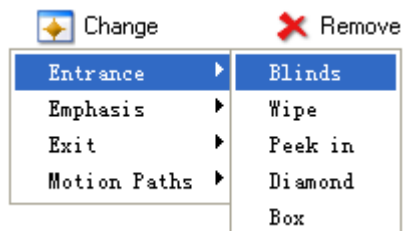


Meniul derulant al proprietății poate varia potrivit diferitelor efecte de animație. Puteți ajusta valoarea proprietății pentru a schimba efectul redării.



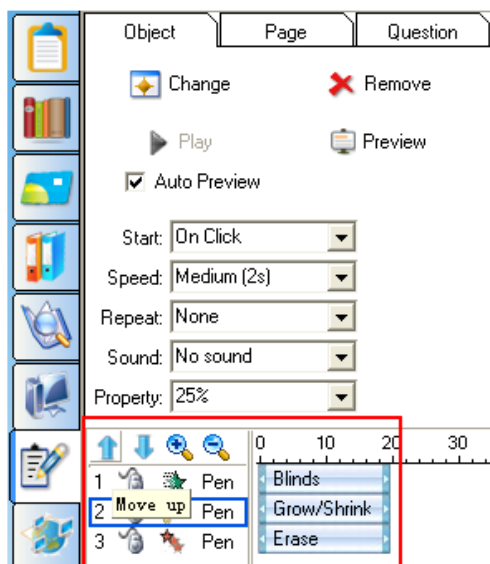
Edit Effect (Editare efect): Puteți schimba efectele de animație și puteți ajusta ordinea redării.

Pentru modificarea unui efect, selectați obiectul pe care doriți să îl modificați și apăsați “Change”, apoi selectați efectele de animație corespunzătoare din meniul derulant.



Pentru a schimba ordinea de redare, selectați obiectul din lista Animation Object, apoi apăsați “Move up”

↑ sau “Move down” ↓.



Remove Effect (Eliminare efect): Puteți îndepărta efectele de pe obiect de care nu aveți nevoie din lista Animation Object. Selectați obiectul animat pe care doriți să îl eliminați, apoi apăsați “Remove”.



Notă:

1. Atunci când obiectul este îndepărtat, toate efectele adăugate pe acesta vor fi șterse automat.
2. Puteți îndepărta numeroase obiecte animate în același timp apăsând tasta “Shift”.

Auto Preview (Previzualizare automată): Puteți previzualiza efectele pe obiectul selectat. Selectați obiectul pe care doriți să realizați previzualizarea, apoi apăsați “Current Preview”. După ce efectul previzualizării este finalizat, software-ul va opri automat previzualizarea.

Playing Preview (Redare previzualizare): Această funcție vă permite să previzualizați toate efectele pe obiect din pagina curentă.

3.6.7.2 Efect pe pagină

Add Page Effect (Adăugare efect pagină): Pentru a adăuga efecte pe o pagină, apăsați “Page” și selectați efectul relevant din meniul derulant.

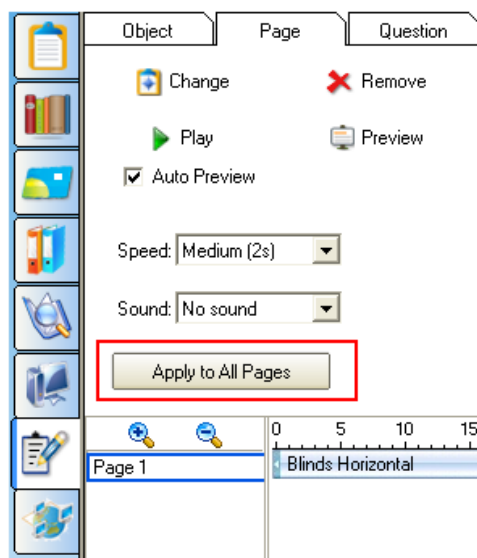
 Add

Blinds Horizontal
Blinds Vertical
Comb Horizontal
Comb Vertical
Cover down
Cover Left
Cover Right
Cover up
Split Horizontal in
Split Horizontal out
Split Vertical in
Split Vertical out

După adăugarea efectelor, efectele se vor afișa în lista Effects potrivit ordinii și va apărea o pictogramă mică în colțul din stânga sus al pictogramei paginii.

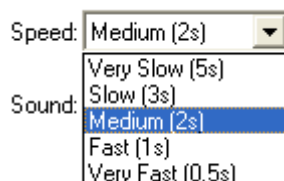


Apăsați “*Apply to All Pages*”, apoi tot restul paginilor vor împărtăși aceleași efecte cu cea curentă.

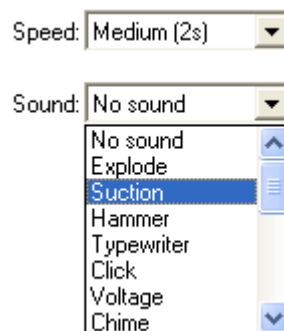


Customize Page Effect (Personalizare efect de pagină): Puteți personaliza efectele paginii, inclusiv viteza de redare și sunetul.

Selecționați efectul paginii pe care doriți să îl personalizați, apoi selecționați viteza dorită din lista Speed. Puteți regla, de asemenea, viteza de redare crescând și reducând lungimea timeline pentru un efect.



Puteți selecta efectul de sunet dorit din lista Sound.



Change Page Effect (Schimbare efect de pagină): Puteți schimba efectele paginii conform nevoilor propriu-zise. Apăsați “*Change*” și selecționați efectul paginii pe care doriți să îl schimbați, apoi alegeți un efect de pagină dorit.

Delete Page Effect (Ștergere efect de pagină): Puteți șterge orice efect de pagină dorit. Selecționați efectul paginii pe care doriți să îl ștergeți, apoi apăsați “*Remove*”.

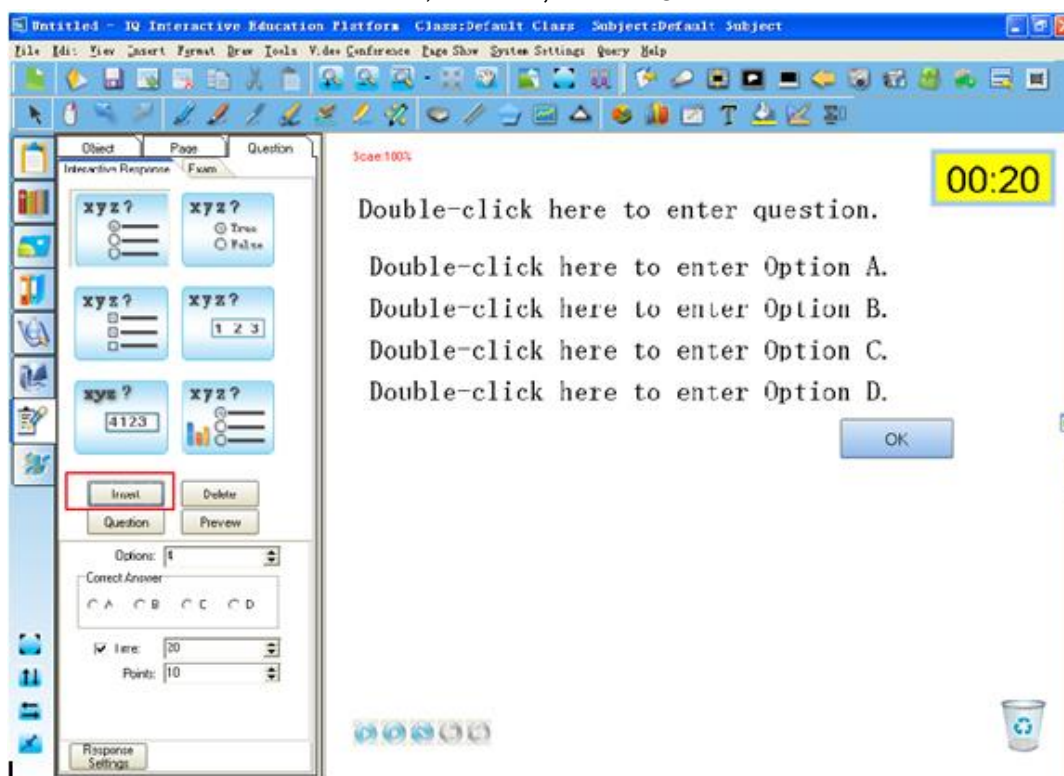


Notă: Puteți, de asemenea, îndepărta efectele de pagină prin ștergerea paginii. Pentru a șterge mai multe efecte de animație în același timp, apăsați tasta "Shift" și selectați-le una după

3.6.7.3 Adăugare chestionar interactiv


IQ Interactive Education Platform prevede șase tipuri de întrebări, inclusiv variantă unică de răspuns (Monomial Choice), variantă multiplă de răspuns (Multiple Choice), adevărat sau fals (True or False), completare de spații libere (Gap Filling) și sortare în ordine (Sort in Order), care vă pot ajuta să treziți interesul cursanților în măsură mai mare.

Apăsați pictograma tipului de întrebare pe care doriți să o introduceți în panoul Question Setting și apăsați "Insert", apoi tipul întrebării pe care o selectați va fi afișat pe pagina curentă.



Edit Question (Editare întrebare): Puteți edita întrebările interactive pe care le introduceți.

Pentru activarea casetei de text Title sau Option, puteți faceți dublu clic pe caseta de text, sau apăsați "Insert

Text" și caseta de text în consecință, sau selectați caseta de text și apăsați  în Marquee Handles.

Double-click here to enter question.

Double-click here to enter question.
Double-click here to enter question.
Double-click here to enter question.
Double-click here to enter question.

OK

Editati întrebarea din caseta de text. Pentru editarea casetei de text, apăsați pur și simplu partea albă a paginii. Puteți trage titlul sau caseta de text a opțiunii pentru schimbarea poziției.

Scale: 71%

00:20

1+1=?

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

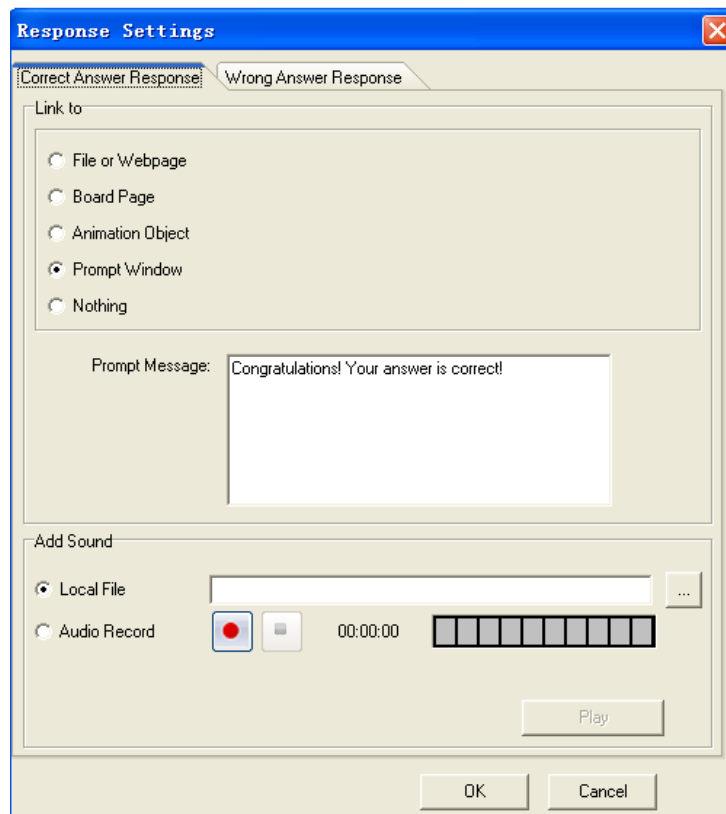
OK

Customize Question (Personalizare întrebare): Puteți schimba proprietățile întrebării.

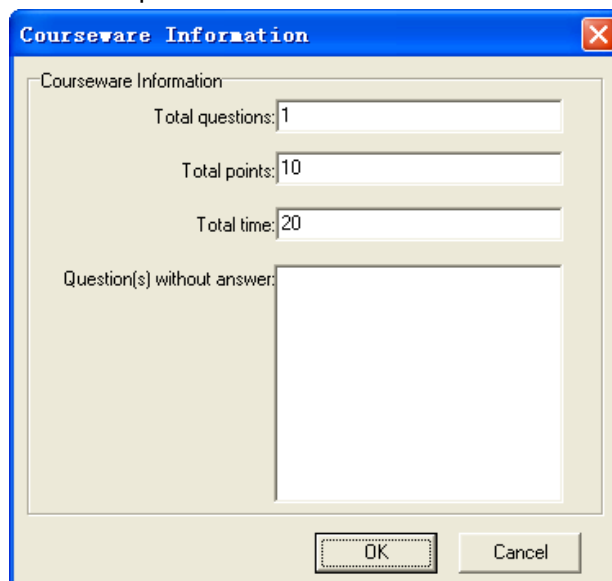


Notă: În Gap Filling, puteți stabili unul sau mai multe răspunsuri corecte pentru o întrebare. Fiecare linie reprezintă un răspuns corect (de exemplu, $1+1=2$, răspunsul poate fi 1, 1; 0, 2; 2, 0.). Consultați exemplul de imagine de mai sus.

Response Settings (Setări răspuns): Puteți adăuga link și sunet pentru răspunsurile corecte și greșite.



Courseware Information (Informații suport de curs): Puteți verifica totalul întrebărilor, totalul punctelor, totalul încercărilor și numărul întrebărilor fără răspunsuri aici.





Apăsați “exam” pe panou pentru a verifica răspunsul tuturor întrebărilor și setările de scor din actualul suport de curs.

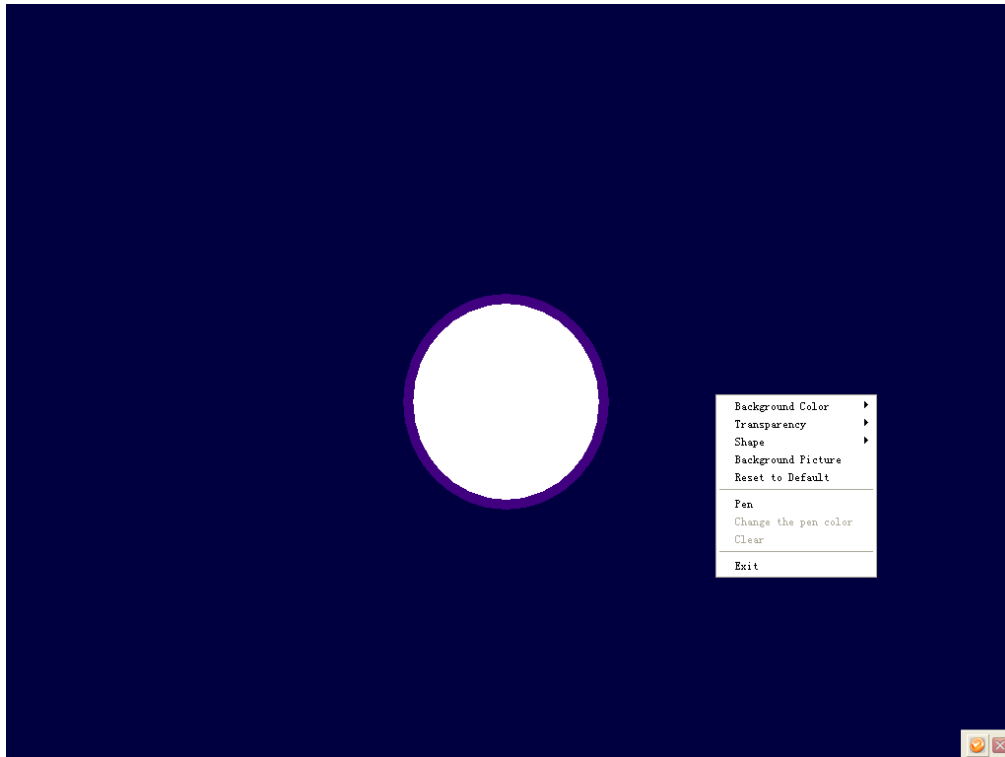
Object	Page	Question
Interactive Response	Exam	
No.	Answer	Score
1	A	10
2	True;	10
3	AB	10


3.7 Instrumente de asistare (Assistant Tools)

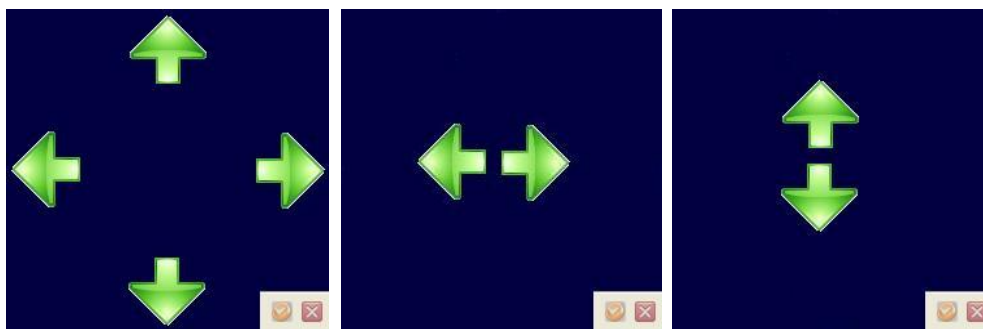
3.7.1 Instrumente ecran (Screen Tools)

IQ Interactive Education Platform vă oferă tipuri de instrumente de ecran, inclusiv Spotlight, Reveal Screen, Screen Arrow, Highlight și Black Screen. Puteți selecta aceste instrumente din bara de meniu „Tools”, bara Assistant Tools sau bara de instrumente mobilă. De asemenea, puteți utiliza instrumente de trasare pentru a face adnotări atunci când folosiți aceste instrumente de ecran.

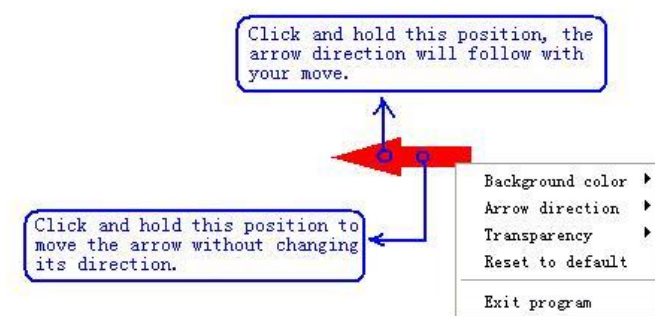
Spotlight (Spot luminos) : Puteți trage marginea pentru a face zoom și muta Spotlight. Se poate utiliza layer-ul inferior al zonei evidențiate. Puteți apăsa  în partea dreaptă jos pe ecran pentru ajustarea proprietăților Spotlight.



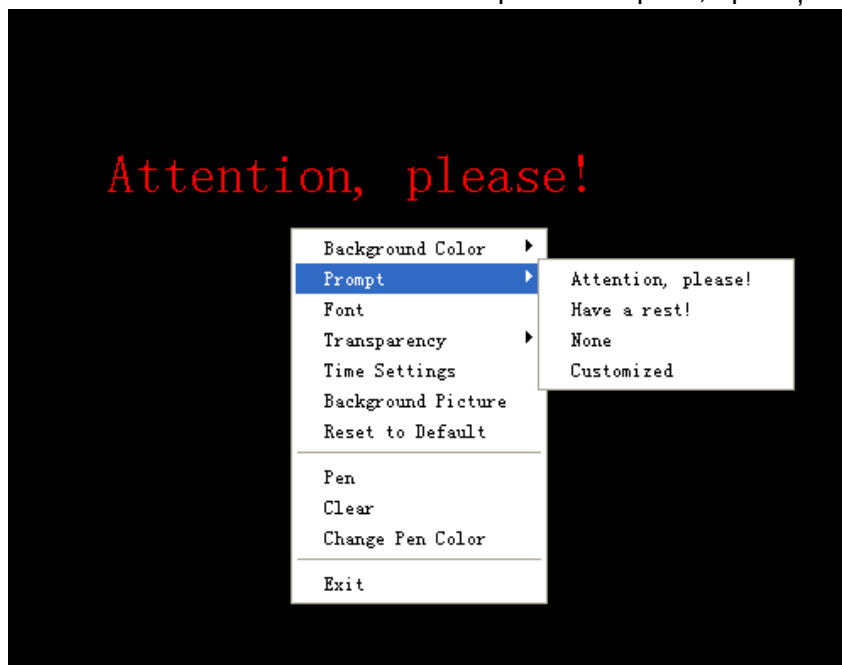
Reveal Screen (Afișare ecran): Sunt prevăzute trei metode de afișare: sus-jos, stânga-dreapta, toate direcțiile. Se poate utiliza zona neacoperită. Puteți apăsa  în partea dreaptă jos pe ecran pentru ajustarea proprietăților funcției Reveal Screen.




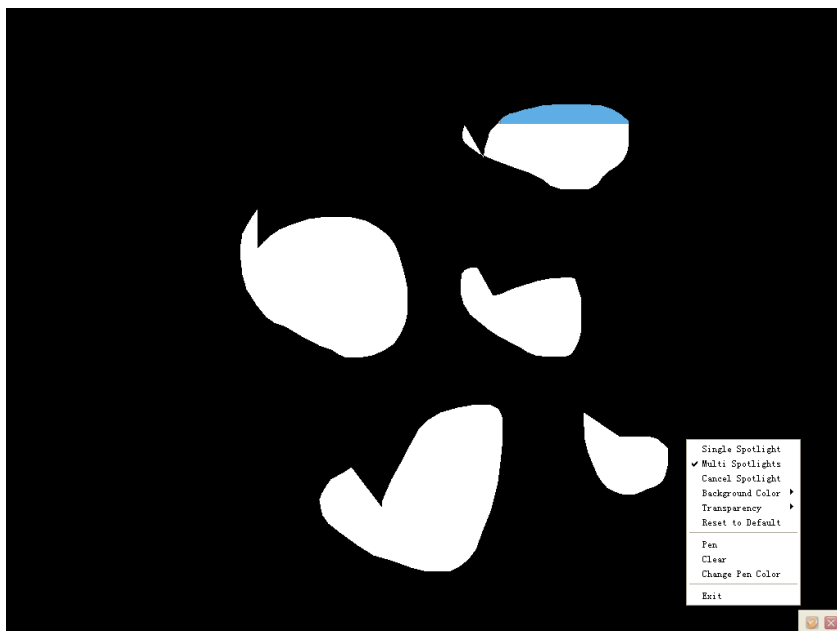
Screen Arrow (Săgeată ecran): Puteți plasa o săgeată mare pe ecranul interactiv pentru a atrage atenția asupra zonei ecranului. Faceți clic dreapta pe săgeată, puteți schimba culoarea fundalului, direcția și transparența săgeții.




Black Screen (Ecran negru): Puteți afișa un fundal de ecran negru, cum ar fi culoare, imagine, mesaj de instrucțiuni, pentru a atrage atenția sau indicarea următorului pas în instruire. Puteți seta timpul pentru ecranul negru. Pentru a selecta Black Screen înainte de expirarea timpului, apăsați "Ctrl+Alt+E".



Highlight (Evidențiere): Puteți apăsa  în partea dreaptă jos a ecranului pentru ajustarea proprietăților Highlight, cum ar fi culoarea fundalului și transparența. Și puteți selecta Single Spotlight sau Multi Spotlights pentru a evidenția una sau mai multe zone de atenție.

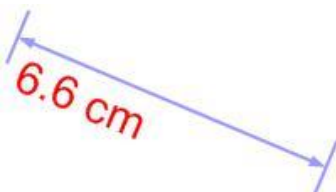


3.7.2 Instrumente etichetare (Label Tools)

IQ Interactive Education Platform vă oferă tipuri de instrumente de etichetare, inclusiv Dimension Label, Angle Label, Dividers, Ruler, Protractor, Isosceles Right Triangle și 30°Right Triangle. Puteți selecta Label Tools prin selectarea  din bara de meniu "Tools", bara Assistant Tools sau bara de instrumente mobilă.



Dimension Label (Etichetă dimensiune): Realizați o etichetă de dimensiune (Dimension Label) pentru adnotarea distanței dintre două puncte. Pentru adăugarea unei etichete de dimensiune (Dimension Label) pe pagină, mutați cursorul pe pagină, determinați punctul de pornire a dimensiunii și apăsați, apoi mutați cursorul în alt punct pe pagină și apăsați. Aceste două puncte vor fi conectate automat, iar lungimea va fi afișată.



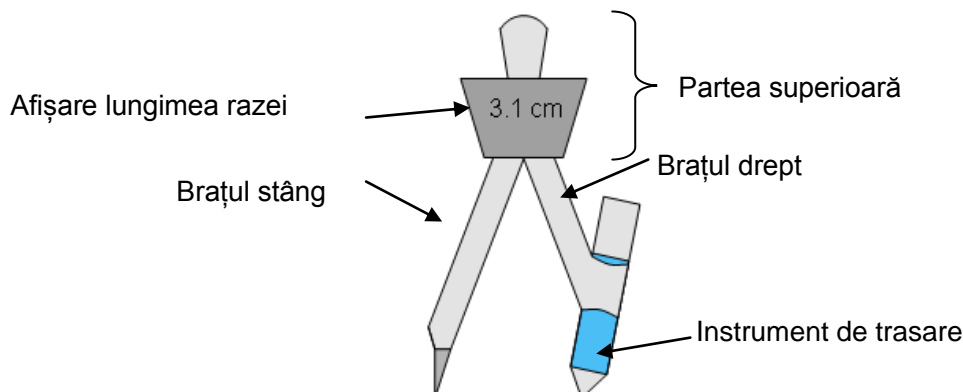
Angle Label (Etichetă unghi): Puteți utiliza instrumentul Angle Label pentru măsurarea unui unghi și modificați din nou amplitudinea unghiului. Pentru adăugarea unui Angle Label pe pagină, mutați cursorul pe pagină și apăsați pentru a determina vertexul, apăsați din nou pentru a determina o latură a unghiului, apoi mutați cursorul, se va afișa pe pagină unghiul relevant.





Notă: Gradul afișat al Angle Label este gradul creat de rotirea celei de-a doua laturi în sens invers acelor de ceasornic față de prima.

Dividers (Divizori): Puteți utiliza instrumentul Dividers pentru a trasa un arc de cerc sau un sector.



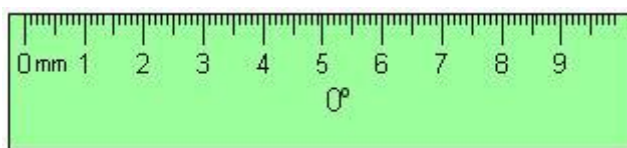
Pentru mutarea divizorilor, apăsați brațul stâng sau drept al divizorilor și țineți apăsat pentru a muta divizorii pentru schimbarea poziției;

Pentru schimbarea razei, apăsați brațul drept al divizorilor și țineți apăsat pentru a muta orizontal la stânga sau la dreapta, apoi lungimea razei se va schimba și va fi afișată pe divizori;

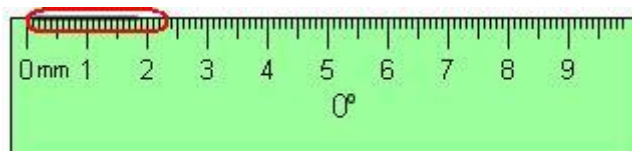
Pentru a trasa un arc de cerc sau un sector, apăsați și țineți apăsat instrumentul de trasare pe divizori, apoi rotiți pentru trasare.

Puteți modifica proprietățile din meniul butonului drept, cum ar fi culoare, transparență, cifre zecimale, unități (există cm, mm, pix, inci în lista derulantă; puteți tasta manual o unitate de care aveți nevoie),

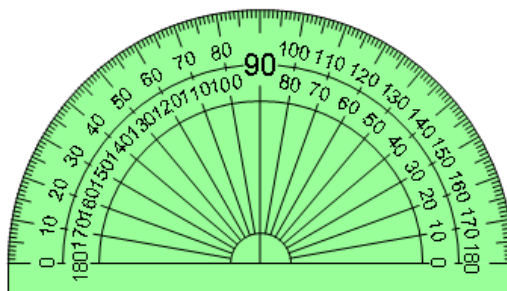
Ruler (Riglă): Puteți utiliza Ruler pentru măsurarea obiectelor și trasați o linie de orice dimensiune particulară (10 cm implicit; aptă de extindere la infinit). Pentru adăugarea unei rigle pe pagină, mutați cursorul pe pagină, determinați poziția riglei și apăsați, apoi rigla se va afișa pe pagina tablei.



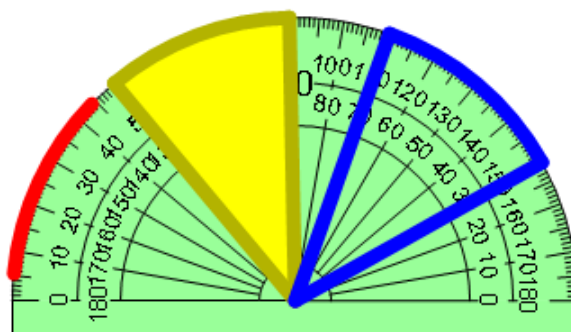
Puteți utiliza, de asemenea, instrumentele Freehand Drawing sau instrumentul Line pentru trasarea unei linii drepte de o anumită lungime în lungul scalelor riglei. Atunci când este rotită rigla, unghiul curent de rotație este afișat în centrul riglei.



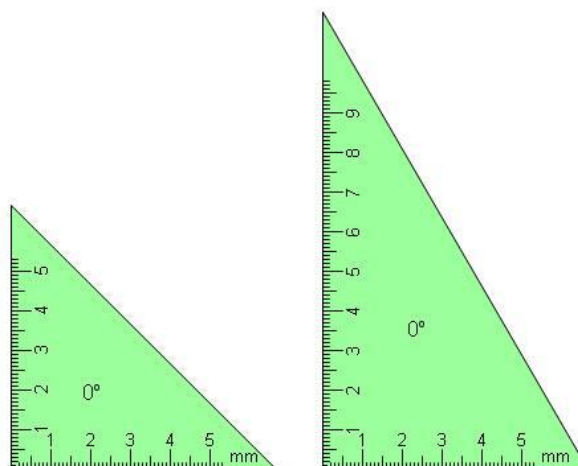
Protractor (Raportor): Puteți adăuga un raportor pe pagina tablei. Puteți utiliza raportorul pentru a măsura unghiul și trasa arce de cerc cu un anumit unghi. Pentru adăugarea unui raportor pe pagină, mutați cursorul pe pagină, determinați poziția raportorului și apăsați, apoi se va afișa pe pagină raportorul.



Puteți selecta și Arc, Solid Sector sau Hollow Sector din meniul butonului drept, apoi folosiți instrumentele Freehand Drawing sau instrumentul Line pentru a trasa forma selectată de-a lungul scalei raportorului.





Right Triangle (Triunghi dreptunghic): Sunt prevăzute două instrumente Right Triangle, Isosceles Right Triangle și 30° Right Triangle. Pentru a adăuga un triunghi dreptunghic (Right Triangle) pe pagină, mutați cursorul pe pagină, determinați poziția triunghiului dreptunghic și apăsați, apoi se va afișa triunghiul dreptunghic pe pagină.



Triunghi dreptunghic isoscel Triunghi dreptunghic cu unghi de 30°


Puteți utiliza instrumentele Freehand Drawing și instrumentul Line pentru a trasa o linie dreaptă de-a lungul scalelor triunghiului dreptunghic. Atunci când rotiți triunghiul dreptunghic, unghiul curent de rotație se va afișa în centrul triunghiului dreptunghic.


3.7.3 Captura ecranului (Screen capture)


Pentru accesarea funcției Screen Capture, puteți apăsa “Tools” în bara de meniu, sau apăsați  în bara de instrumente Assistant Tools, sau apăsați  în bara de instrumente mobilă.




Pentru o captură a ecranului complet: apăsați “Full Screen Capture”  pentru captura întregului ecran.

Pentru o captură ferestrei pe ecran: apăsați butonul “Window Capture”  pe bara de instrumente, selectați fereastra pe care doriți să o captați și apăsați fereastra.



Pentru o captură a zonei dreptunghiulare a ecranului: apăsați “Area Capture” , apoi apăsați și trageți cursorul pentru a defini zona dreptunghiulară pe care doriți să o captați;

Pentru o captură a zonei freehand: apăsați “Freehand Capture” , apoi apăsați și trageți cursorul pentru definirea liberă a zonei pe care doriți să o captați.

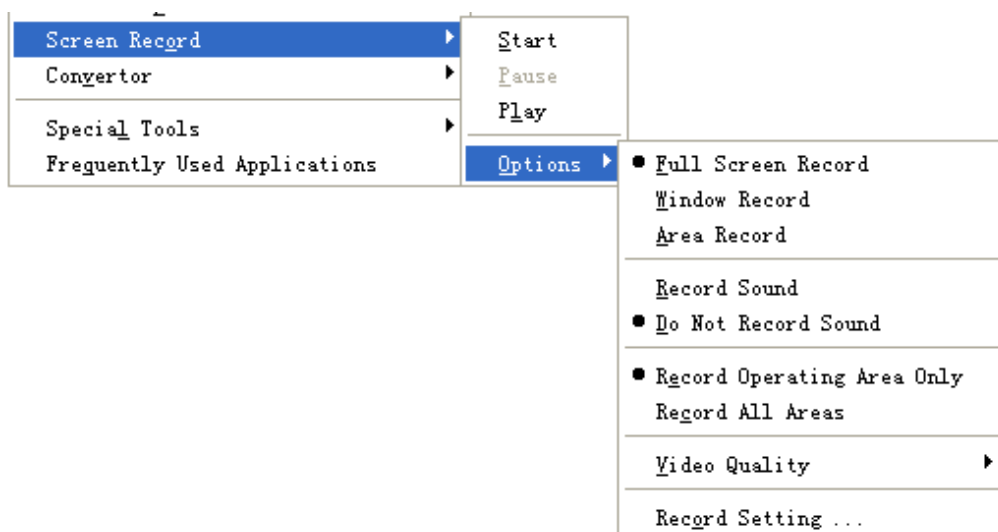
Puteți apăsa și  pentru a selecta metoda de introducere a capturii ecranului. Sunt accesibile “Insert to current page” și “Insert to new page”.


● Insert to Current Page
Insert to New Page

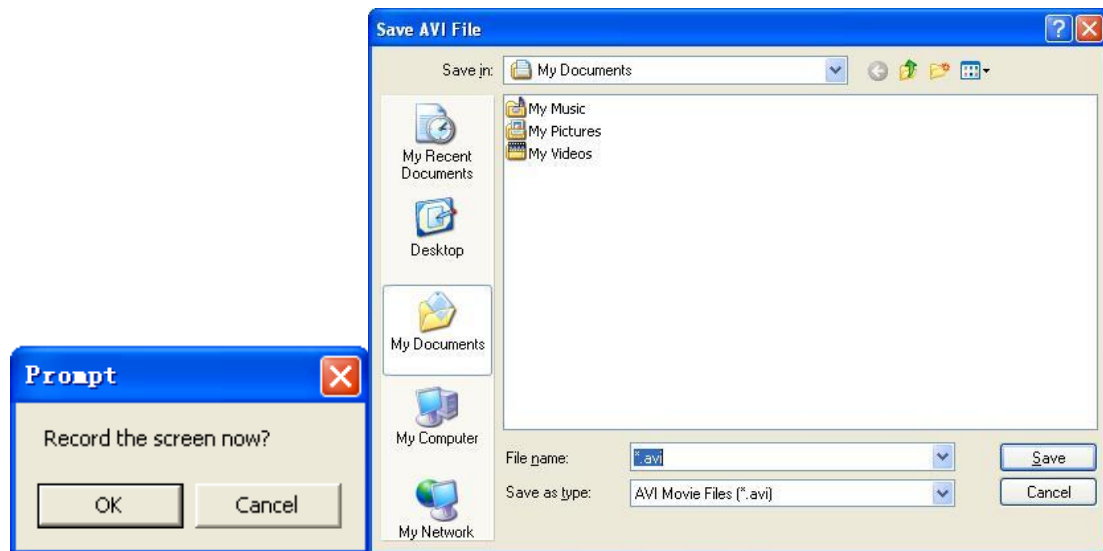
3.7.4 Înregistrarea și redarea ecranului (Screen Record and Playing)

Pentru funcția Screen Record, puteți apăsa “Tools” în bara de meniu, sau apăsați  în bara de instrumente Assistant Tools, sau apăsați  în bara de instrumente mobilă.



Screen Record (Înregistrare ecran): Pentru o înregistrare a ecranului, selectați stilul de înregistrare dorit din “Options”. Se poate ajusta și calitatea clipului video.



Apăsați , apare o fereastră Prompt, apăsați “OK”, atunci apare o fereastră de salvare a fișierului. Determinați denumirea și calea fișierului, apoi apăsați “Save” pentru a începe înregistrarea.



Notă: Puteți salva calea implicită a clipului video din "Options > Save Path > Default Path".

În timpul înregistrării, puteți apăsa  pentru a staționa înregistrarea și puteți apăsa  pentru finalizarea înregistrării.

Video Player (Player video) :





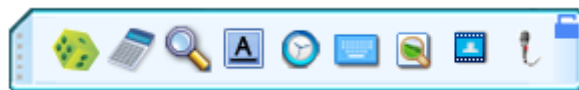
Convertor: Puteți converti fișierul avi înregistrat în format swf, wmv, flv și exe.


AVI to SWF AVI to WMV/FLV SWF to EXE
--

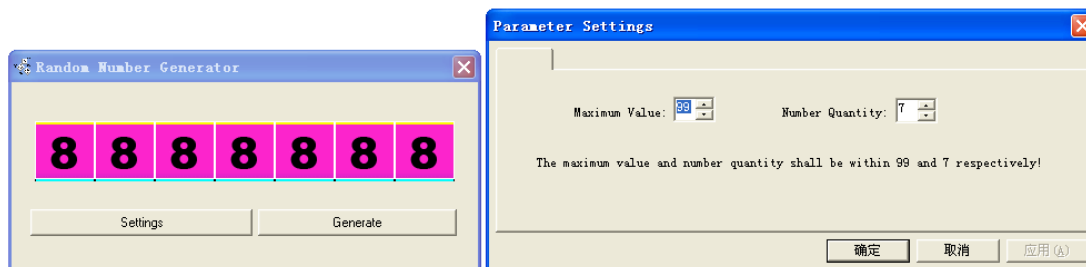
3.7.5 Instrumente speciale (Special Tools)


IQ Interactive Education Platform oferă și instrumente utile, inclusiv Dice, Calculator, Magnifier, Tickertape Scrolling, Clock și On-Screen Keyboard, Layer Perspective, Video Capture și Audio Record.


Pentru accesarea instrumentelor Special Tools, puteți apăsa “Tools” în bara de meniu, sau apăsați  în bara de meniu Assistant Tools, sau apăsați  în bara de instrumente mobilă.




Dice (Zaruri) : Puteți utiliza Dice pentru a genera 1-7 numere aleatorii. Și puteți apăsa “Parameter setting” pentru a seta valoarea maximă și cantitatea numerică.

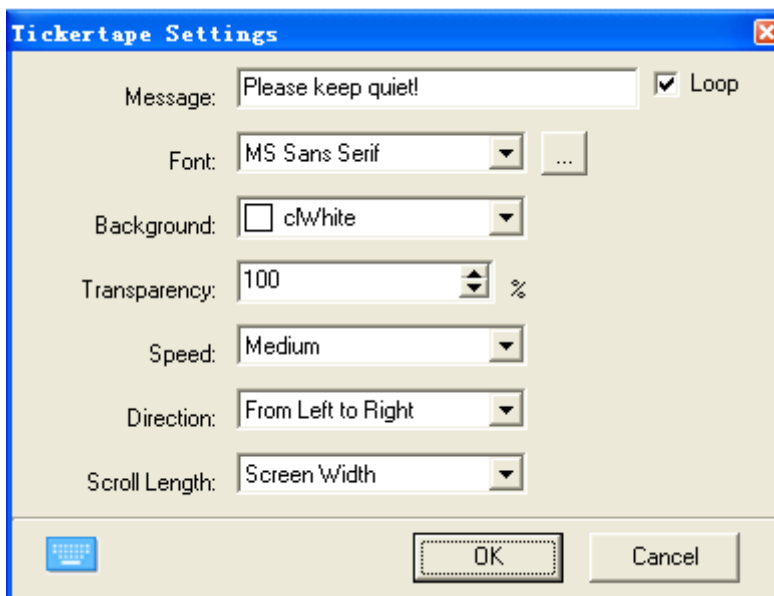




Calculator (Calculator) : IQ Interactive Education Platform poate apela calculatorul din sistemul de operare.

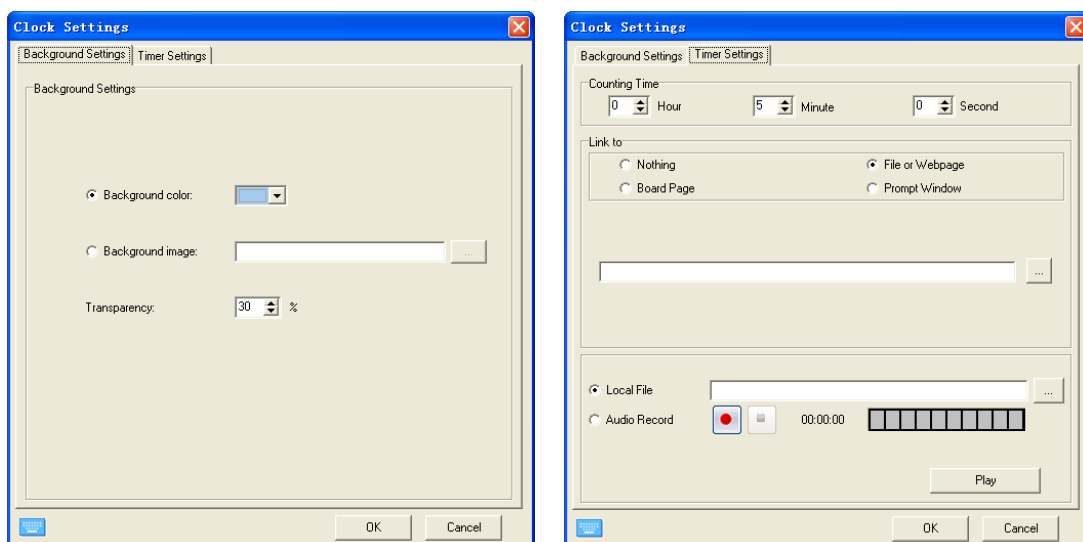
Magnifier (Lupă) : Lupa poate focaliza ușor pe anumite zone ale ecranului. Din meniul butonului drept puteți modifica proprietățile lupei (Magnifier Properties), cum ar fi forma lupei, scala, dimensiunea ferestrei etc.


Tickertape (Bandă) : Puteți crea banda cu derulare pe ecran pentru afișarea mesajului.


Apare fereastra Tickertape Settings după cum urmează, puteți schimba proprietățile, dacă este necesar:

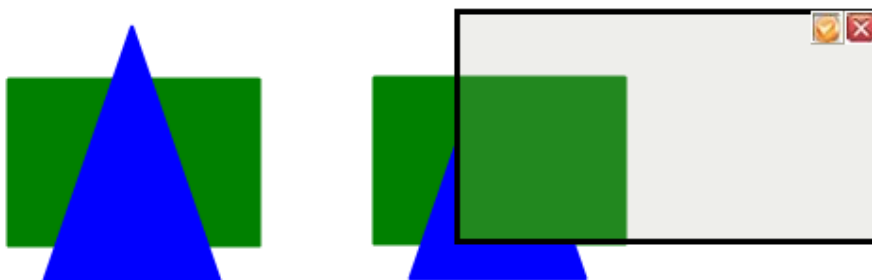



Clock and Timer (Ceas și temporizator) : Instrumentul Clock vă permite să afișați un ceas sau un temporizator pe ecran. Puteți personaliza Clock apăsând pictograma .

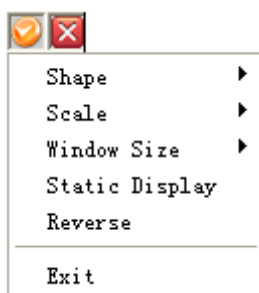


On-screen Keyboard (Tastatura ecranului) : IQ Interactive Education Platform poate apela tastatura de pe ecran din sistemul de operare.



Layer Perspective (Perspectiva layer-ului) : Cu Layer Perspective, perspectiva layer-elor de obiecte multiple și se poate obține afișarea obiectului sau imaginii de mai jos. Pentru utilizarea Layer Perspective, mutați pe layer-ele suprapuse.



Implicit, numărul de layer-e de perspectivă este de unul; dar puteți face clic dreapta pe instrument sau apăsați  dreapta sus pentru a seta layer-ele de formă, transparență și perspectivă.





Video Capture (Captură video): Cu Video Capture, camera de conectare sau clipul video DV se poate afișa. Și puteți captura clipul video pe pagina tablei.

Pentru utilizarea Video Capture, apăsați  pe fereastra Video Capture, camera de conectare sau video DV se va afișa pe software. Și puteți apăsa  pentru a seta rezoluția clipului video.



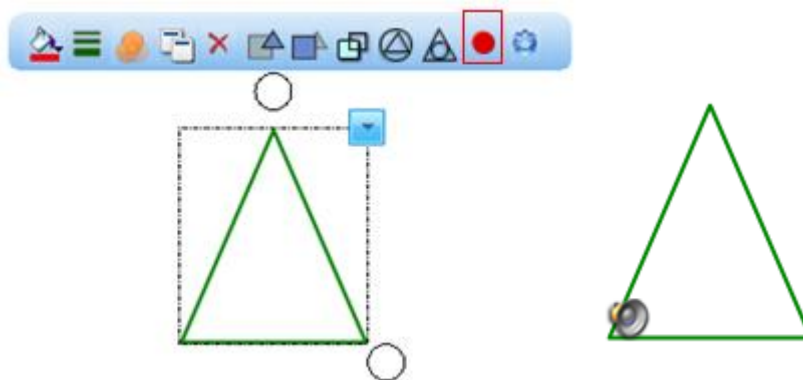
Notă: Dacă există mai multe camera și clipuri video DV care se conectează la computer în același timp, puteți schimba sursa video.

Puteți apăsa, de asemenea  seta să introduceți clipul video capturat la pagina curentă sau la pagina nouă, apoi apăsați  pentru a porni captura.

Audio Record (Înregistrare audio): puteți înregistra clipul audio și reda prin introducerea fișierelor audio în pagină.



Puteți apăsa, de asemenea, pictograma de înregistrare audio pentru înregistrarea audio în bară, apăsați din nou pentru oprire, iar fișierul audio înregistrat va conecta obiectul automat.



3.7.6 Tastă de asistent (One-key Wizard)

Apăsați  în bara de instrumente mobilă pentru închiderea ferestrei curente.



Apăsați  în bara de instrumente mobilă pentru minimizarea ferestrei curente.




Notă: Implicit, aceste două pictograme nu sunt în bara de instrumente Floating Tools, puteți personaliza bara de instrumente Floating Tools în System Settings>Toolbar din bara de meniu.

3.7.7 Acces rapid la aplicațiile utilizate frecvent (Frequently Used Applications)


Cu Frequently Used Applications, puteți obține accesul rapid la orice program și fișier extern.



Pentru accesarea Frequently Used Applications, apăsați "Frequently Used Applications" în bara de meniu, sau apăsați  în bara de instrumente Assistant Tools, sau apăsați  în bara de instrumente mobilă, și apare bara de instrumente Application (afișează implicit IE Program).

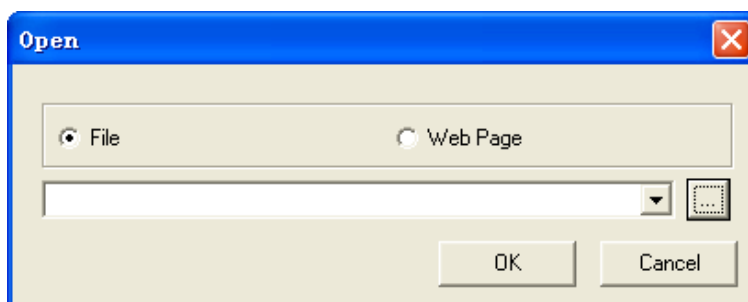


Apoi apăsați pictograma unei scurtături în bara de meniu pentru a deschide direct programul extern sau fișierul. Între timp, puteți apăsa  pentru a adăuga sau șterge orice aplicație.

3.7.8 Fereastra încorporată (Embedded window)

Cu Embedded Window , puteți încorpora documente office (doc, xls, ppt, docx, xlsx și pptx) în pagina tablei și le puteți edita, de asemenea.

Pentru a adăuga o fereastră încorporată (Embedded Window) pe pagină, selectați "Embedded Window" în bara de meniu, sau apăsați  în bara de instrumente Assistant Tools, sau apăsați  în bara de instrumente mobilă; apoi mutați cursorul în poziția pe care doriți să o încorporați și apăsați o singură dată. Apare fereastra Open, după cum urmează:



Puteți selecta un fișier sau o pagină web pe care doriți să le deschideți, apoi apăsați "OK", fișierul sau pagina web selectate vor fi încorporate în pagina tablei.



Apăsați pictogramele de la partea inferioară pentru operațiunea corespunzătoare:



Open (Deschidere)		Pentru a redeclina fișierul sau pagina web pe care doriți să o încorporați.
Read (Citire)		Pentru citirea fișierului sau pagina web deschisă.
Play (Redare)		Pentru redarea fișierului deschis.
Pause (Pauză)		Pentru staționarea redării curente.
Stop (Oprire)		Pentru oprirea redării curente.
Save (Salvare)		Pentru salvarea word și excel revizuite de utilizatorul curent.
Zoom in (Mărire)		Pentru focalizarea pe documentul sau pagina web office deschisă.
Zoom out (Micșorare)		Pentru mărirea documentului office sau paginii web deschise.
Maximize (Maximizare)		Pentru Maximizarea ferestrei.
Restore (Restabilire)		Pentru restabilirea ferestrei maximizate la cea inițială.
Close (Închidere)		Pentru închiderea ferestrei încorporate și se va afișa pe pagina tablei ca obiect.




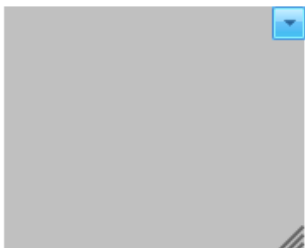
Notă: Pentru windows XP, este necesară actualizarea pe IE7 pentru mărirea/micșorarea pagina web.

3.7.9 Instrumentul Shade Tool

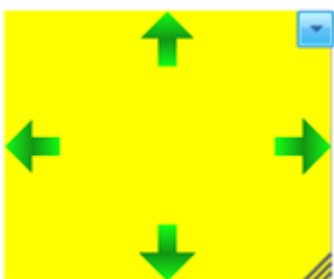
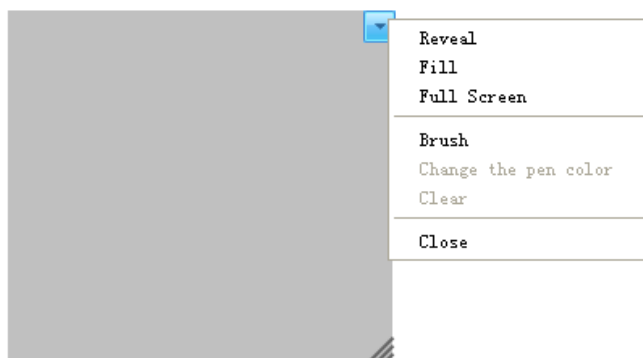
Cu Shade Tool, puteți nuanța conținutul de pe pagina tablei. Uneori, este util în instrumente sau demo.

Pentru adăugarea Shade Tool pe pagină, selectați “Shade Tool” în bara de meniu, sau apăsați  în bara de instrumente Assistant Tools, sau apăsați  în bara de instrumente mobilă.

Pentru a trage un dreptunghi pentru nuanțarea conținutului pe pagina tablei, puteți modifica dimensiunea nuanțării apăsând dreptunghiul și ținând apăsat și mutați sau apăsați butonul de tragere  în colțul din dreapta jos și ținând apăsat pentru a muta.



Faceți clic dreapta pe instrumentul Shade Tool, puteți seta efectul de afișare prin selectarea “Reveal” sau “Fill” sau “Full Screen”. Puteți, de asemenea, realiza adnotarea pe zona de fundal a instrumentului Shade Tool apăsând “Annotation”. Apăsați “Clean Annotation” pentru a elimina adnotarea. Dacă închideți Shade Tool fără selectarea “Clean Annotation” sau “Reset to Default”, adnotarea va fi afișată data următoare atunci când utilizați instrumentul Shade Tool.



Pentru închiderea instrumentului Shade Tool, puteți face dublu clic pe acesta sau selectați “Close” în meniul butonului drept.




Notă: Instrumentul de nuanțare nu poate nuanța ferestrele suspendate inclusiv video, flash, embedded window și imagine dinamică gif.




3.7.10 Text to Speech (Redare vocală text)

Cu instrumentul Text to Speech, textul de pe pagina tablei poate fi citit cu voce tare.

Pentru utilizarea instrumentului Text to Speech, selectați “Text to Speech” în bara de meniu, sau apăsați 

În bara de instrumente Assistant Tools, sau apăsați  în bara de instrumente mobilă.



Mutați cursorul pe textul pentru care doriți citirea și apăsați pe text, va începe citirea textului. Implicit, textul este citit în limba chineză. Puteți apăsa  pe bara de setări de mai sus pentru a modifica din limba chineză în limba engleză. Puteți ajusta viteza  și volumul  pentru citire.



Notă: Utilizatorul poate descărca și instala altă bază de date de voce TTS de pe internet. După instalare, limba instalată va fi adăugată în lista Setting .

3.8 Video-conferința (Video conference)

Video-conferința poate aduce împreună oameni din locuri diferite pentru o întrunire. Cu această funcție, se pot obține tot felul de caracteristici interactive în timp real, cum ar fi conversații video, partajarea ecranului, intercomunicații de voce și text chat.

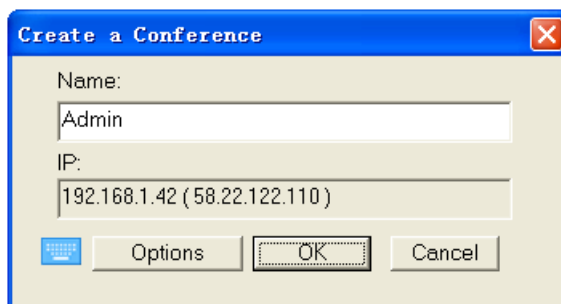


Notă: Această funcție este disponibilă doar atunci când o tablă interactivă IQBoard sau un adaptor USB sunt conectate.

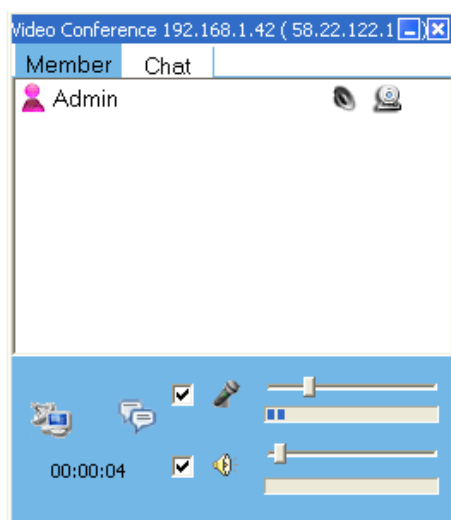
3.8.1 Crearea unei conferințe (Create a Conference)

Pentru crearea unei conferințe:

Selecționați “Video Conference > Create Conference” în bara de meniu, apoi va apărea o fereastră Conference.

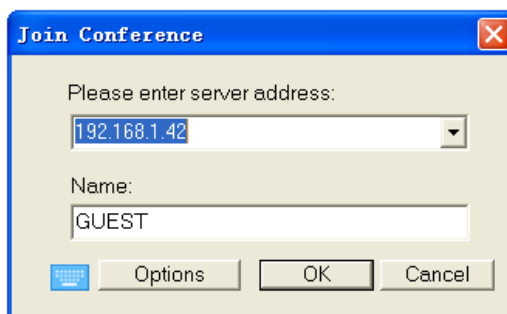


Puteți modifica denumirea dacă este necesar și dacă aveți numeroase IP-uri, puteți selecta un IP prin caseta de introducere a adresei IP. Apăsați “OK”. Video-conferința este creată.

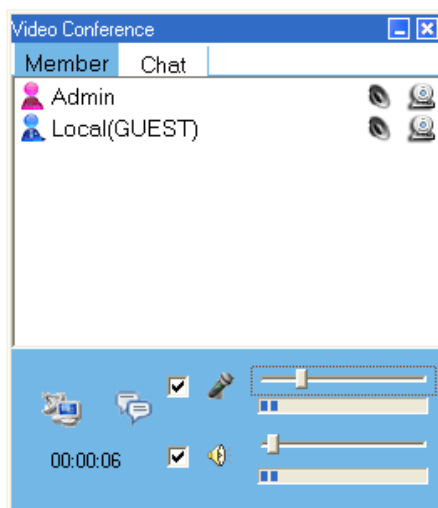


3.8.2 Participarea la o conferință (Join a Conference)


Pentru alăturarea într-o conferință creată, selectați "*Video Conference > Join Conference*" în bara de meniu, apoi va apărea fereastra Join Conference.






Apăsați butonul "*Options*" în fereastra Join Conference și setați IP-ul local, dispozitivul de intrare audio și dispozitivul video. Apăsați "*OK*", acum puteți accesa fereastra conferinței pentru a participa.






3.8.3 Pe durata conferinței

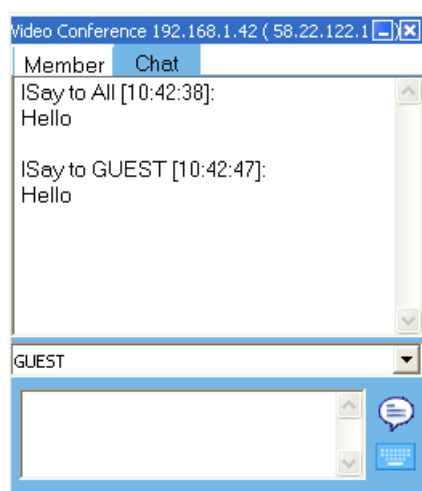
Ascunde/afișează fereastra video a oricărui participant (Hide/Show The Video Window of Any Participant): După alăturarea într-o conferință, fereastra video locală și fereastra video a prezentatorului conferinței sunt afișate automat pe desktop. Puteți ascunde și afișa fereastra video a oricărui participant apăsând  lângă numele participantului.

Partajare desktop participanți (Share Desktops of Participants): Participanții pot partaja desktop-urile între ei, apăsând . Participanții pot utiliza această funcție doar după confirmarea prezentatorului.



Activare/dezactivare microfon și difuzor (Enable/Disable Microphone and Speaker): Puteți bifa  și  sau nu să activați sau să dezactivați microfonul și difuzorul. Puteți utiliza și cursoarele de lângă pentru reglarea volumului microfonului și difuzorului.

În plus, puteți activa și dezactiva microfonul și difuzorul apăsând  lângă numele participantului în tab-ul User.

Trimitere mesaj către alți participanți (Send Message to Other Participants): Orice participant poate trimite mesaje altora. Selectați tab-ul “Chat” sau apăsați butonul  și introduceți mesajul în caseta de text, apoi apăsați  pentru a trimite mesajul.



3.8.4 Părăsirea unei conferințe

Orice participant poate apăsa  din dreapta sus a ferestrei Video Conference pentru a părăsi conferința; Prezentatorul unei conferințe poate forța un participant să părăsească conferința apăsând  lângă numele participantului în tab-ul User.

3.9 Setările sistemului (System Settings)

Panoul System Settings vă permite să modificați proprietățile implicite ale instrumentelor Drawing Tools, Toolbars, Quick access, Operating setting și alte setări.

Pentru a deschide panoul System Settings, puteți apăsa “System Settings” în bara de meniu; sau apăsați pictograma barei de sarcini IQ Interactive Education Platform în colțul din dreapta jos, apoi selectați “System Settings”.

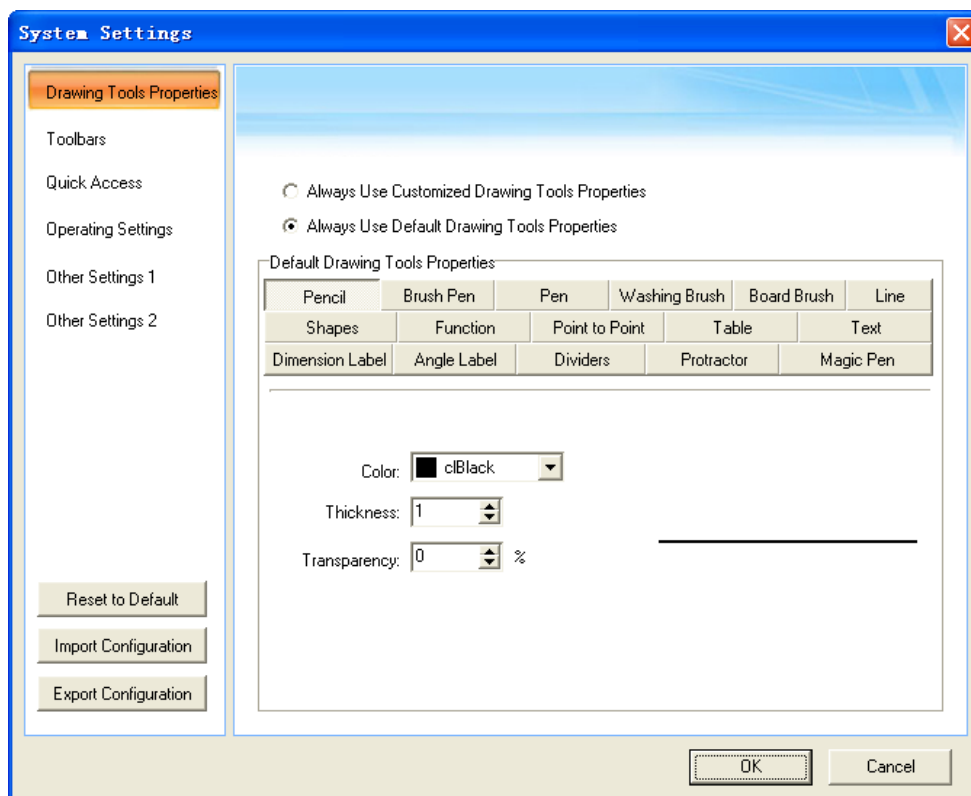
Reset to Default (Resetare la valoare implicită): Restabilește toate setările sistemului la setările din fabrică.

Export Configuration (Configurare export): După finalizarea tuturor setărilor, puteți exporta setarea și o

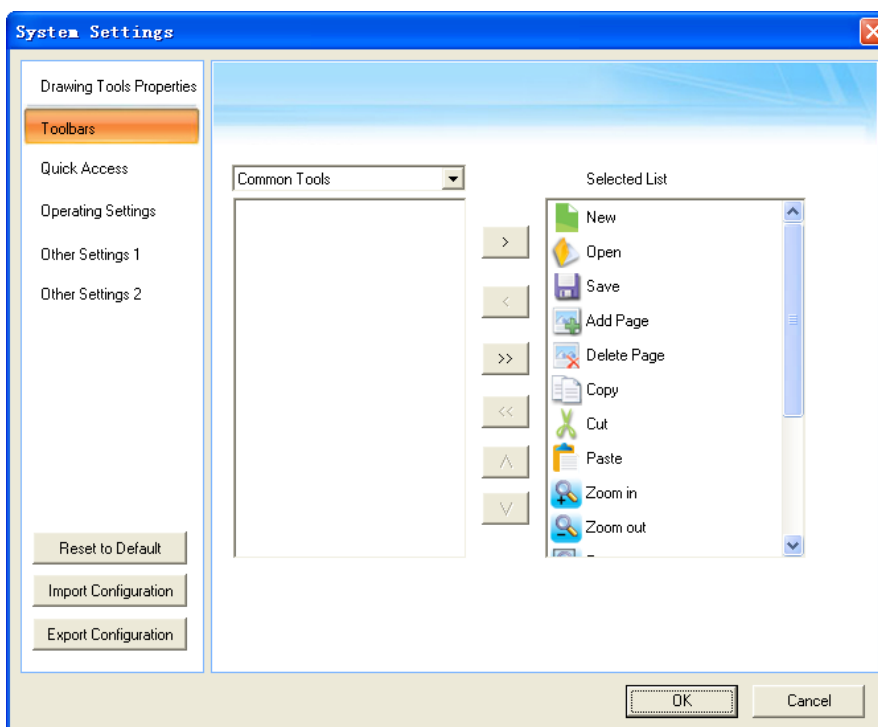
puteți salva ca fișier de configurare pentru utilizare ulterioară.

Import Configuration (Configurare import): Puteți importa fișierul de configurare salvat înainte.

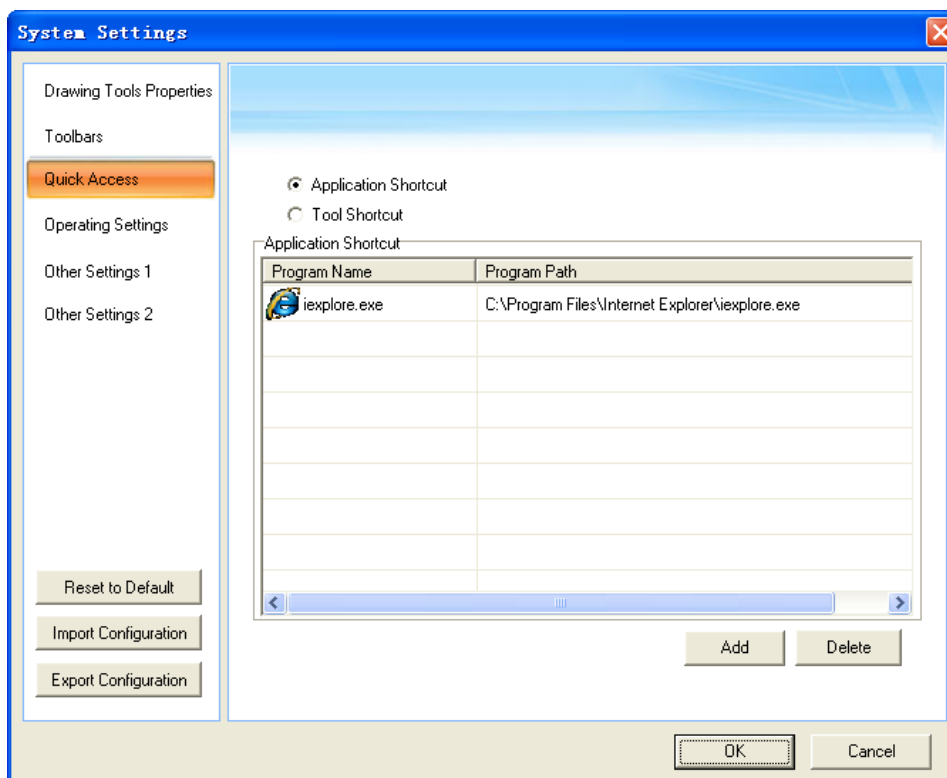
Freehand Drawing Tool Properties (proprietăți instrumente Freehand Drawing): Puteți schimba proprietățile implicite ale instrumentelor Drawing Tools, cum ar fi culoare, grosime, transparență.



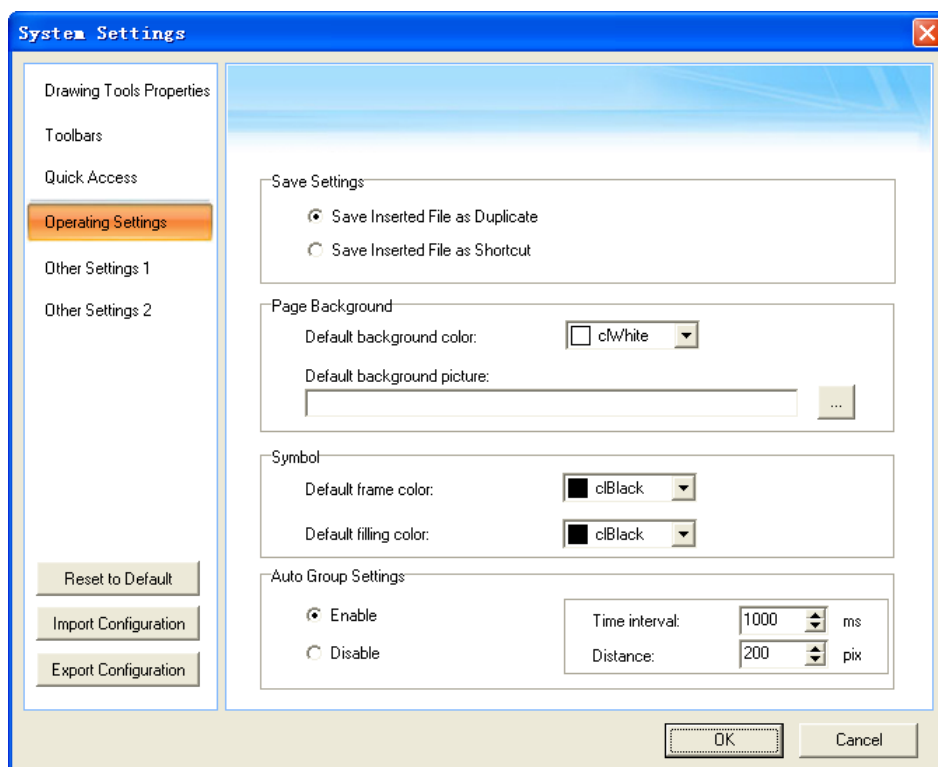
Toolbar Settings (Setările barei de instrumente): Puteți personaliza pictogramele în bara de instrumente Drawing Tools, bara de instrumente Common Tools, bara de instrumente Assistant Tools, bara de instrumente mobilă, panoul Resources și Subject Tools.



Quick Access Settings (Setări acces rapid): Puteți adăuga cel mult 20 aplicații în sistemul de operare din scurtăturile de aplicație (Application Shortcuts). Tool Shortcut este pentru taste scurte pe tabla interactivă IQBoard. Cel mult 8 instrumente se pot adăuga în Tool Shortcut.



Operating Settings (Setări de operare): Apăsând "Operating Setting" în panoul System Settings, puteți accesa Save Setting, Page Background Setting, Symbol Setting și Auto Group Setting.



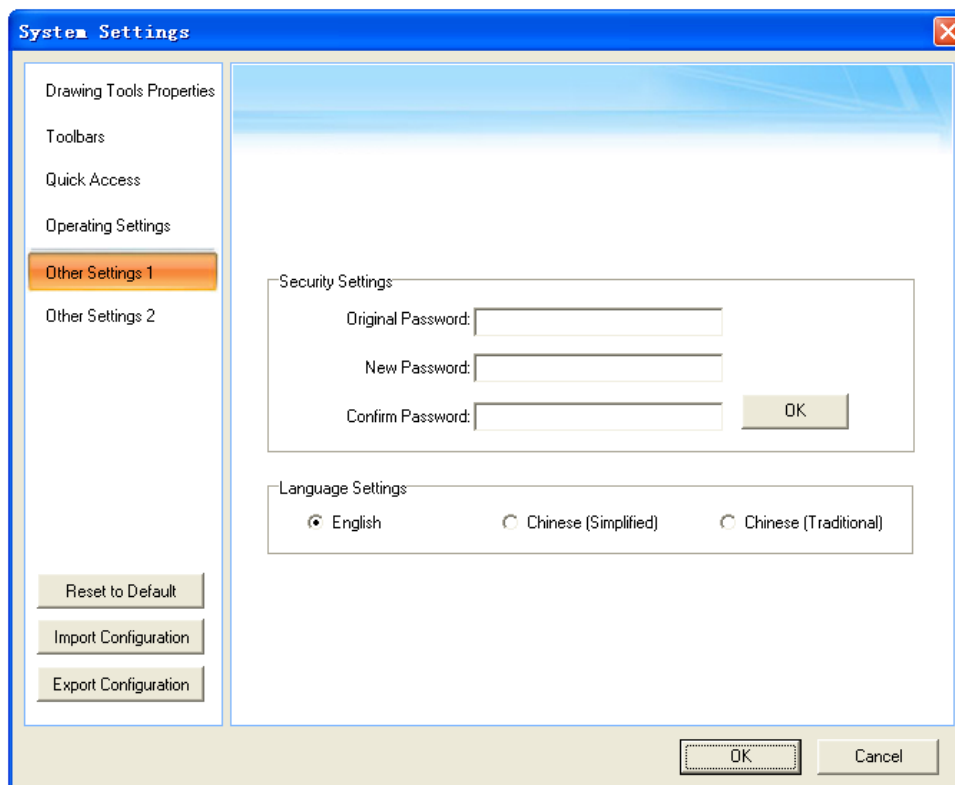
Pentru salvarea setărilor, dacă alegeți “Save Inserted File as Duplicate”, fișierul introdus cum ar fi video, Flash, și fișierele deschise în fereastra încorporată vor fi salvate ca duplicat în lista resurselor cdf sau cdp; Dacă alegeți “Save Inserted File as Shortcut”, fișierul introdus cum ar fi video, Flash, și fișierele deschise în fereastra încorporată vor fi salvate prin memorarea locației fișierelor.

Cu funcția Set Default, puteți, de asemenea, seta culoarea implicită a fundalului și imaginea implicită a fundalului.

Cu funcția Symbol, puteți seta culoarea implicită a cadrului și culoarea implicită de umplere a simbolului.

Dacă activați Auto Group Settings, atunci când desenați sau scrieți pe un ecran interactiv cu instrumente Freehand Drawing (inclusiv pencil, pen, brush pen, washing brush și creative pen), IQ Interactive Education Platform va grupa automat obiectele pe care le creați în imediata vecinătate, permițându-vă să interacționați cu aceste obiecte ca și cu unul singur. Există două setări pentru această funcție: Time Interval (durata dintre crearea a două obiecte diferite) și Distance (spațiul dintre două obiecte diferite).

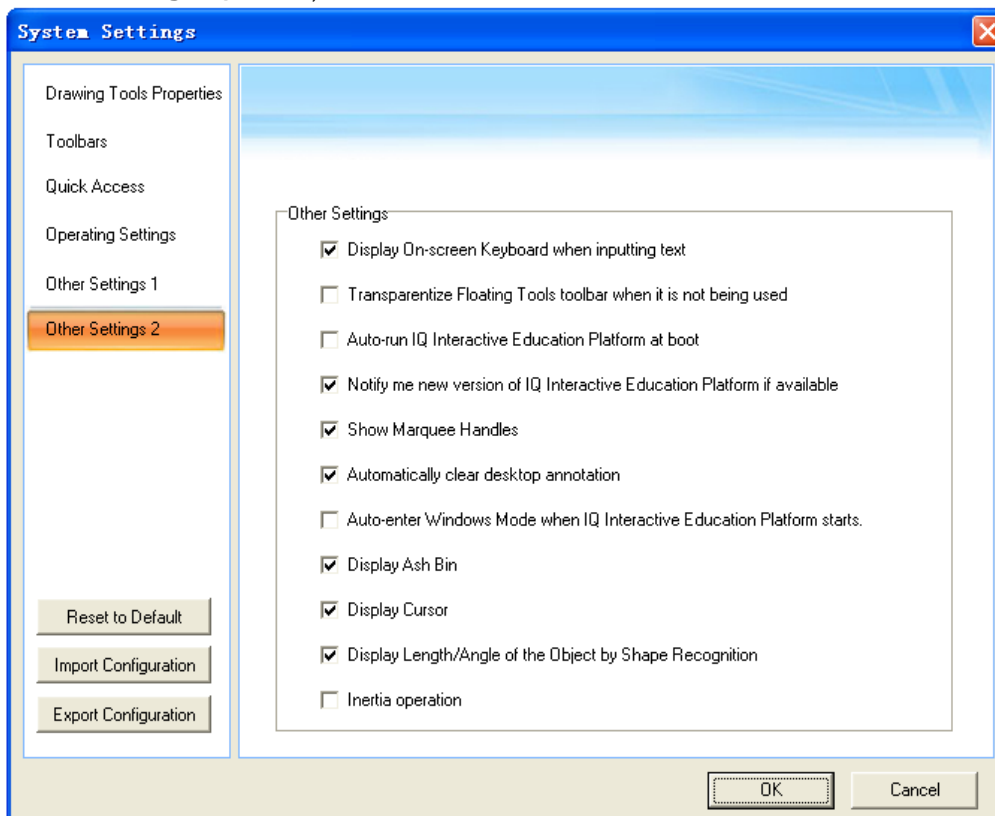
Alte setări 1: Apăsând “Alte setări 1” pe panoul System Settings, puteți realiza setările pentru limbă și securitate.



Security Settings (Setări securitate): puteți schimba parolele contului curent de utilizator.

Language Settings (Setări limbă): puteți schimba limba interfeței software alegând dintre chineză simplificată (Simplified Chinese), engleză (English) și chineză tradițională (Traditional Chinese).

Alte setări 2 (Other Settings 2): puteți face alte setări, după cum urmează



Partea III Ghidul de utilizare IQClick

Capitolul 1 Instalarea și dezinstalarea hardware-ului

1.1 Configurarea standard

1 Receptor;

1 Teacher IQClick;

24/32/64 Student IQClicks (suport personalizat);

1 CD de instalare (inclusiv IQ Interactive Education Platform și ghid de utilizare).

1.2 Specificații

IQClick Seria A

Receptor		
Descrierea caracteristicii	Primește semnal de la IQClicks și îl transferă către PC.	
Dimensiune (mm)	73×26×14	
Temperatura de lucru	0-40 °C	
Umiditatea de lucru	0-90%	
Sursa de alimentare	USB (5V)	
Unghi efectiv	360°(100 m fără obstacole)	
Indicator	Indicatorul se aprinde atunci când primește semnal.	
Teacher IQClick		
Descrierea caracteristicii	Teacher IQClick este utilizat pentru controlul procesului de predare, pornirea răspunsurilor și examinării interactive și obținerea feedback-ului și raportului de activitate.	
Dimensiune (mm)	130×51×22	
Temperatura de lucru	0-40°C	
Umiditatea de lucru	0-90%	
Sursa de alimentare	2 baterii AAA <i>Notă: dacă pictograma bateriei</i>	

	<i>clipește În colțul din dreapta sus pe LCD, Indică nivel scăzut al bateriei. (Înlocuiți bateriile în timp utuil pentru a asigura funcționarea normală).</i>	
Unghi efectiv	360°	
Distanța	100m fără obstacole	

Pornire: Apăsați  o dată pentru a porni IQClick;

Taste de comandă:

Pe durata răspunsului interactiv sau a examinării interactive, puteți schimba întrebările și porniți /puneți pauză/opriți activitatea.


Apăsați OK pentru a confirma o selecție în software; trimiteți răspunsuri în LCD către Receptor.

Opțiunea Enter:

Opțiuni implicite pentru introducere, puteți accesa A、B、C、D、E、F、Yes、No și puteți, de asemenea, utiliza F1, F2 pentru a afișa *fereastra de rezultate, fereastra clasamentului*, Black Screen și modurile de schimbare în software.

În modul de input digital, apăsați (Fn+ ) mutați în *modul de input opțiune*.

Enter digital: apăsați (Fn+ ) schimbați în modul de input digital.

Oprire: apăsați și țineți apăsat  timp de 3 secunde pentru a opri IQClick. (IQClick se va opri automat dacă staționează timp de 20 minute.)

Student IQClick	
Descrierea caracteristicii	Student IQClick este prevăzut ca toți cursanții să poată lua parte la răspunsurile interactive și la examinarea interactivă.
Dimensiune (mm)	130×51×22
Temperatura de lucru	0-40°C
Umiditatea de lucru	0-90%
Sursa de alimentare	2 baterii AAA <i>Notă: dacă pictograma bateriei clipește la partea dreaptă sus a LCD-ului, indică</i>



	<i>nivel scăzut al bateriei. (Înlocuiți în timp util bateriile, pentru a asigura funcționarea normală.</i>	
Unghi efectiv	360°	
Distanța	100m fără obstacole	

Mod Interactive Response și Interactive Exam

Pornire: Apăsați  o dată pentru a porni IQClick;

Taste de comandă: puteți trimite răspunsuri, lua parte la răspunsurile anticipative în Interactive Response și schimba întrebările.


Opțiunea Enter:


Opțiuni implicite pentru introducere, puteți accesa A、 B、 C、 D、 E、 F、 Yes、 No și puteți utiliza, de asemenea, F1,F2 pentru a afișa *fereastra de rezultate, fereastra de clasament, Black Screen* și puteți schimba modurile în software.

În modul input digital, apăsați (Fn+ ) și schimbați în mod input opțiune.

Enter Digital: apăsați (Fn+ ) și schimbați în mod input digital.

Combinăție de taste

Fn + : schimbați în mod input digital.

Fn + : Schimbați în mod input opțiune.


Fn+ : trimite mesaj cu întrebarea

Fn+ : După activitate, arată rezultatul întrebării curente în LCD.


De ex

întrebare: 1+1=?


Când ați șters de pe LCD după trimitere răspunsul „2”.

Apăsați (Fn+ ), serverul va returna răspunsul „2” pe LCD-ul dvs.


Fn+2: apăsați o dată această tastă, apoi introduceți numărul întrebării la care doriți să treceți și apăsați OK pentru a omite întrebarea.

Oprire: apăsați și țineți apăsat  timp de 3 secunde pentru a opri IQClick. (IQClick se va opri automat dacă staționează timp de 20 minute).


IQClick Seria B

Receptor	
Descrierea caracteristicii	Primește semnal de la IQClicks și îl transferă către PC.
Dimensiune (mm)	73×26×14
Temperatura de lucru	0-40°C
Umiditatea de lucru	0-90%
Sursa de alimentare	USB (5V)
Unghi efectiv	360°(100m fără obstacole)
Indicator	Indicatorul se aprinde atunci când primește semnal.

Teacher IQClick	
Descrierea caracteristicii	Teacher IQClick este utilizat pentru controlul procesului de predare, pornirea răspunsurilor și examinării interactive și obținerea feedback-ului și raportului de activitate.
Dimensiune (mm)	100×49×22
Temperatura de lucru	0-40°C
Umiditatea de lucru	0-90%
Sursa de alimentare	2 baterii AAA
Unghi efectiv	360°
Distanța	100m fără obstacole



Modul Interactive Response și modul Interactive Exam

 **Select response modes (Selectare moduri răspuns):** În modul interactive response, deschide/închide panoul Mode.

 **Start/Pause (Pornire/pauză):** Pornește sau staționează activitatea.

 **Up Key (Tastă sus):** Schimbă întrebări și selectează moduri de răspuns.


 **Down Key (Tastă jos):** Schimbă întrebări și selectează moduri de răspuns.


 **OK:** Confirmă o selecție în software; trimite răspunsuri către Receptor.

 **Result:** Deschide/închide fereastra *Result*.

 **Rank:** Deschide/închide fereastra *Rank*.

 **F1:** Schimbă modurile de afișare în panoul ID.

 **F2:** După activitate, apăsați F2 pentru afișarea (sau ascunderea) răspunsului corect al întrebării curente.


 **Del:** Șterge opțiunea sau trimite cifra către Receptor. (de ex., la acordarea notei pentru Răspuns oral, profesorul introduce 10 puncte, apoi poate apăsa Del pentru a șterge și reintroduce.)

0~9: Introduce ID Student, acordă notă, omite întrebare, introduce răspuns standard pentru completarea spațiilor și așa mai departe.

A~F: Introduce răspuns standard pentru întrebare cu mai multe variante de răspuns și așa mai departe.

Y/N: Introduce răspuns standard pentru întrebare cu răspuns Adevărat sau Fals și așa mai departe.

Student IQClick	
Descrierea caracteristicii	Student IQClick este prevăzută ca toți cursanții să poată lua parte la răspunsurile și examinarea interactive.
Dimensiune (mm)	100×49×22
Temperatura de lucru	0-40°C
Umiditatea de lucru	0-90%
Sursa de alimentare	2 baterii AAA
Unghi efectiv	360°
Distanța	100m fără obstacole



Taste

Up Key (Tastă sus): Schimbă la întrebarea anterioară.

Down Key (tastă jos): Schimbă la întrebarea următoare.

Hand-up (Mâna sus): Utilizată pentru a lua parte la răspunsurile anticipative în Interactive Response.

0~9: Introduce răspunsul pentru întrebarea cu spații de completat; schimbă întrebarea.

A-F: Introduce răspunsul pentru întrebarea cu mai multe variante de răspuns.

Y/N: Introduce răspunsul pentru întrebarea cu variantă de răspuns Adevărat sau Fals.

Fn: Schimbă tasta în combinația de taste.

Del: Șterge opțiunea sau trimite cifra către Receptor.

Fn+Hand-up: Pune o întrebare în timpul activității.

Capitolul 2 Conectarea receptorului USB

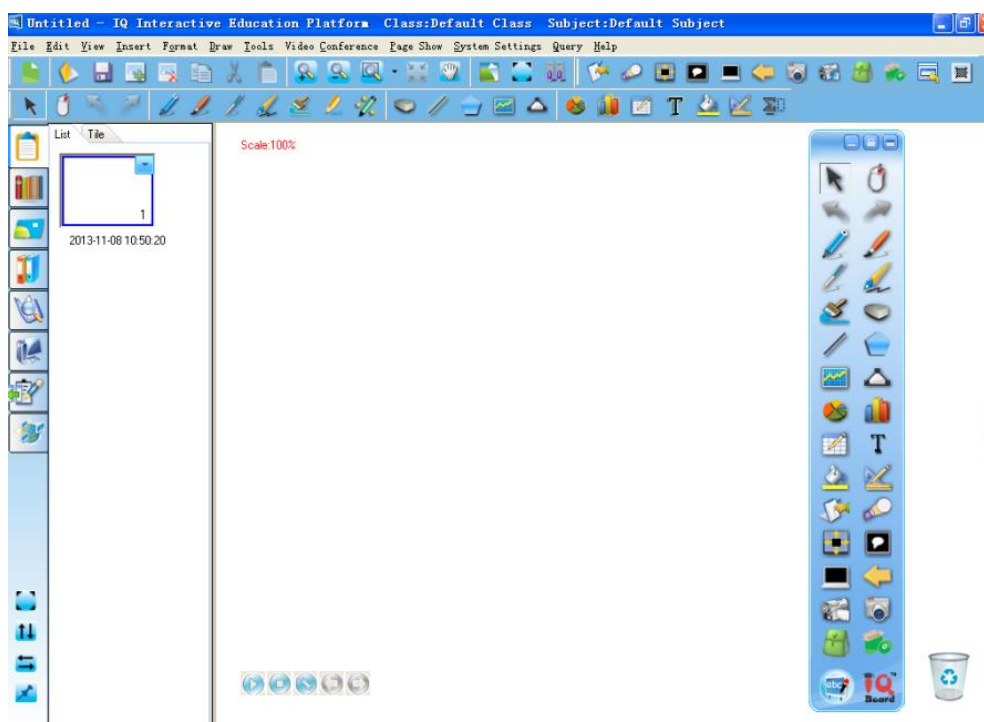
Conectați receptorul USB într-un port USB liber al PC-ului înainte de pornirea IQ Interactive Education Platform. Receptorul USB este utilizat pentru primirea semnalului emis de la IQClicks și înregistrarea IQ Interactive Education Platform cu verificarea hardware.



Notă: Software-ul IQClick va afișa un mesaj de eroare "Hardware isn't connected!" dacă nu este conectat niciun receptor USB.

Capitolul 3 IQ Interactive Education Platform (pentru IQBoard)

3.1 Pornirea IQ Interactive Education Platform




Interactive Response (Răspuns interactiv): oferă peste 10 moduri diferite de răspuns, cum ar fi Preemptive Response, Elimination și așa mai departe.

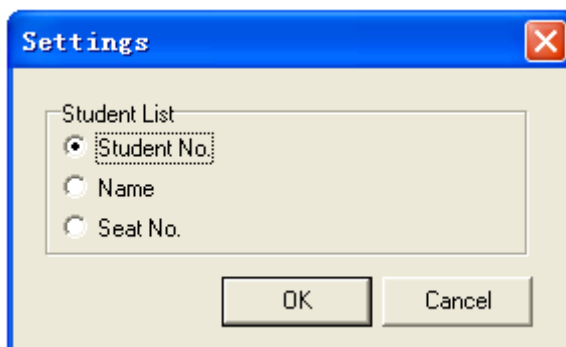
Interactive Exam (Examinare interactivă): Realizează o examinare pentru clasă și bifează automat și marchează testele.

Response Setting (Setare răspuns): Setează Interactive Response și Interactive Exam.

Hardware Setting (Setare hardware): Autentifică Teacher IQClick și Student IQClick în sistem și butoanele de test.

 **Query:** Creează și exportă rapoarte de activitate după clasă, cursant sau activitate.

 **Apăsăți “list settings”:** lista cursanților se poate stabili să afișeze după nume, nr. cursant sau nr. loc.



3.2 Setare pentru IQClick

3.2.1 Setarea IQClick

Fiecare IQClick are un nr. după setările din fabrică. Puteți schimba sau reseta nr. pentru Teacher IQClick și Student IQClick. Puteți reseta IQClick No. după cum urmează:

Seria A

Teacher IQClick:

1. Apăsăți “*Mode+Up*” pentru a schimba în mod input digital;
2. Introduceți Nr. profesor (Teacher No.) de care aveți nevoie;
3. Apăsăți “*OK*”; apoi pătratul Teacher No. corespunzător din zona Teacher Setting va deveni verde, în timp ce acest Teacher No. va fi afișat în colțul din stânga sus al LCD-ului.

Student IQClick:

1. Apăsăți “*Fn+Up*” pentru a schimba în mod input digital;
2. Introduceți Seat No. de care aveți nevoie;
3. Apăsăți “*Send*”, apoi acest Seat No. va fi afișat în zona Student Setting.
4. Apăsăți “*Hand-up*” pentru a confirma, apoi pătratul Seat No. corespunzător din zona Student Setting va deveni verde, în timp ce acest Seat No. va fi afișat în colțul din stânga sus al LCD-ului.

Seria B

Teacher IQClick:

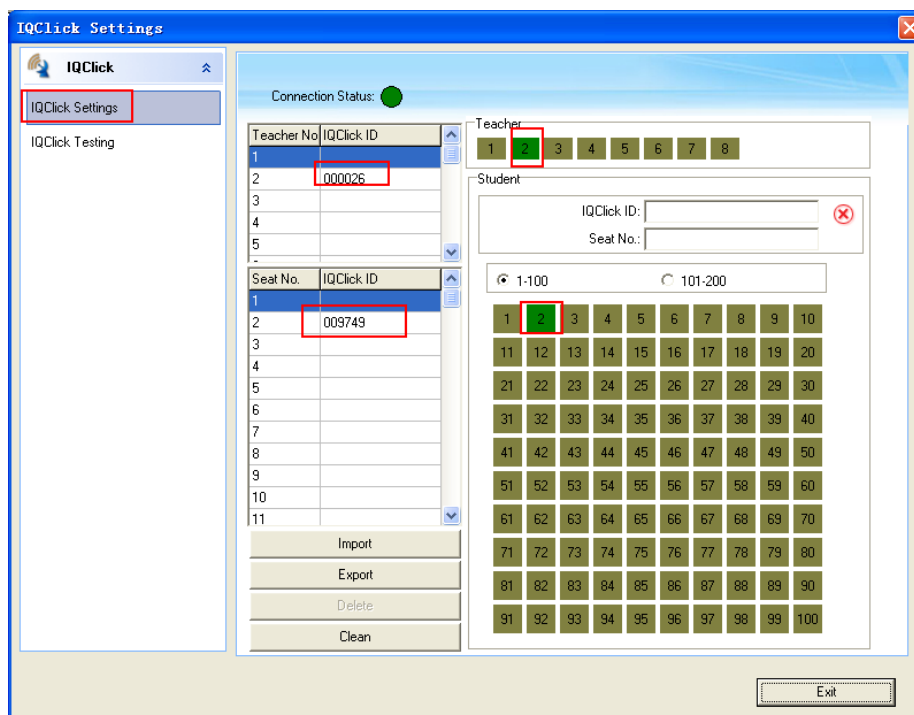
Apăsăți Teacher No. de care aveți nevoie, apoi pătratul Teacher No. corespunzător din zona Teacher Setting va deveni verde.

Student IQClick:

1. Apăsăți Seat No. de care aveți nevoie, apoi acest Seat No. va fi afișat în zona Student Setting.
2. Apăsăți “*Hand-up*” pentru a confirma, apoi pătratul Seat No. corespunzător din zona Student Setting va deveni verde.

**Notă:**

1. Înainte de setarea IQClick, asigurați-vă că indicatorul Connection Status este verde, ceea ce înseamnă reușita conexiunii dintre Receptor și IQClick. În caz contrar, re-conectați Receptorul.
2. În timpul setării Student IQClick, puteți apăsa pentru a elimina conținutul zonei No. Student Settina și a reintroduce.



Export: exportă setările IQClick și salvează ca format de fișier cdh în computer pentru utilizarea ulterioară.

Import: importă fișierul de format cdh salvat înainte.

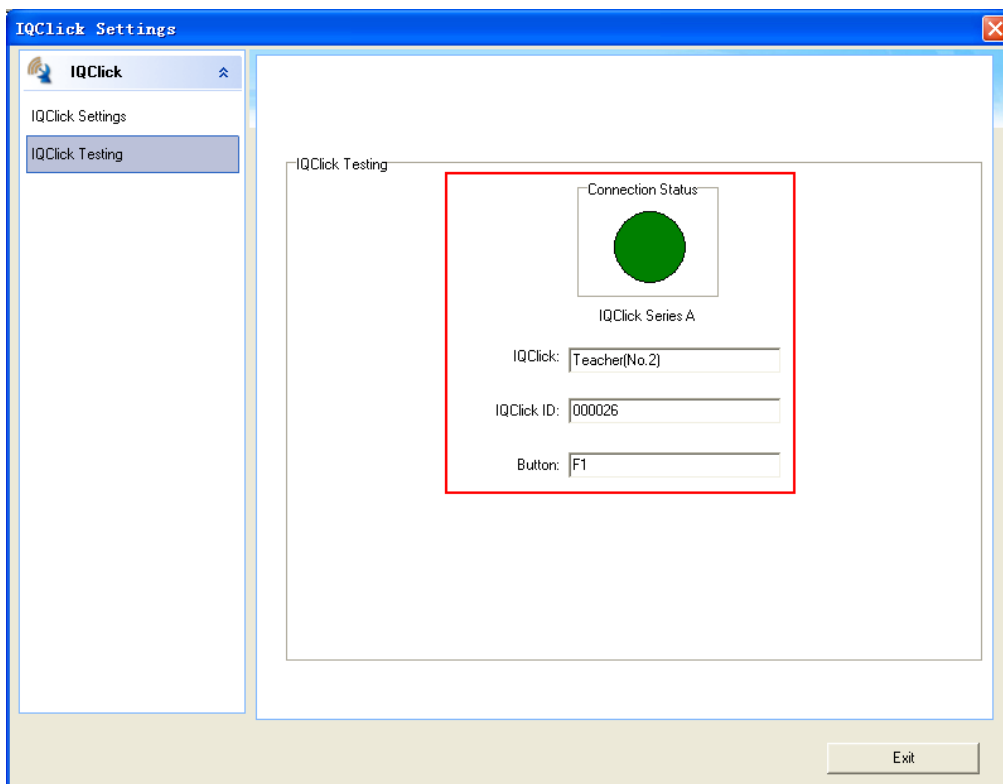
Delete: șterge un Teacher No. sau Seat No. selectate.

Clean: șterge toate setările Teacher IQClick și Student IQClick.

3.2.2 Testarea IQClick

Puteți testa fiecare buton de pe IQClick atunci când indicatorul Connection Status are culoarea verde iar setarea IQClick a fost finalizată. Procedați după cum urmează:

1. Dacă utilizați Seria A, apăsați un buton de pe IQClick, apoi apăsați "OK" sau "Send".
Dacă utilizați Seria B, apăsați un buton de pe IQClick.
2. IQClick Name, No. ID, și denumirea butonului vor fi afișate pe zona de testare (Testing).
3. Verificați dacă informațiile din zona IQClick Testing pot corespunde butonului pe care l-ați apăs.

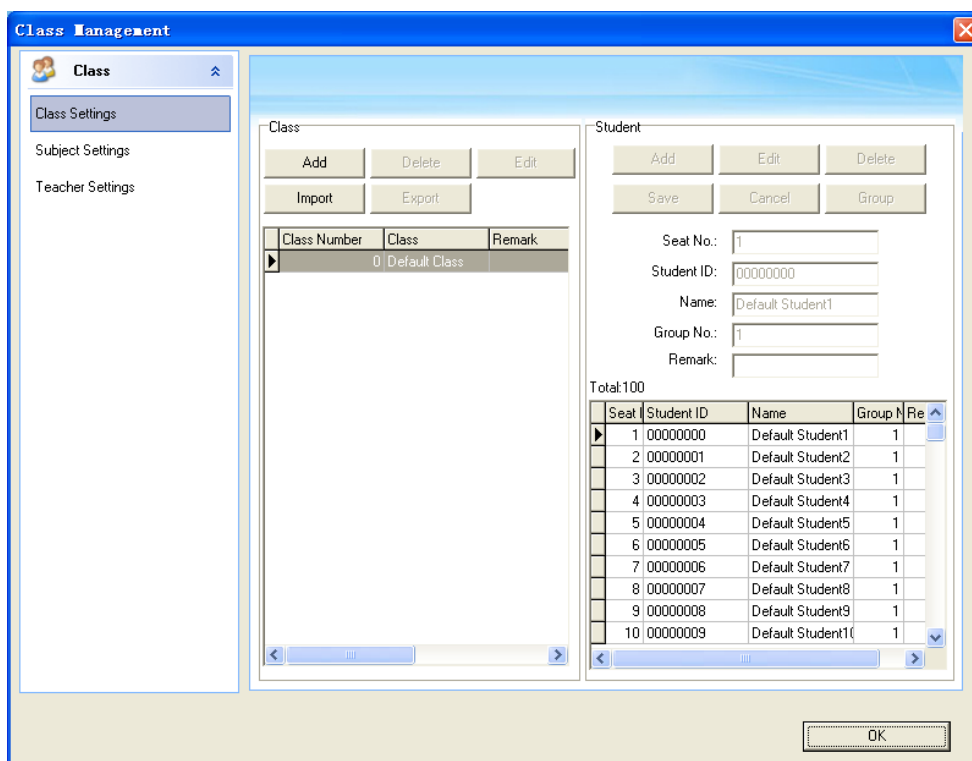


3.2.3 Managementul clasei (Class Management)

Apăsați “System Settings “, introduceți fereastra “Class Management”. Puteți regăsi Class Settings, Subject Settings și Teacher Settings în Class Management.

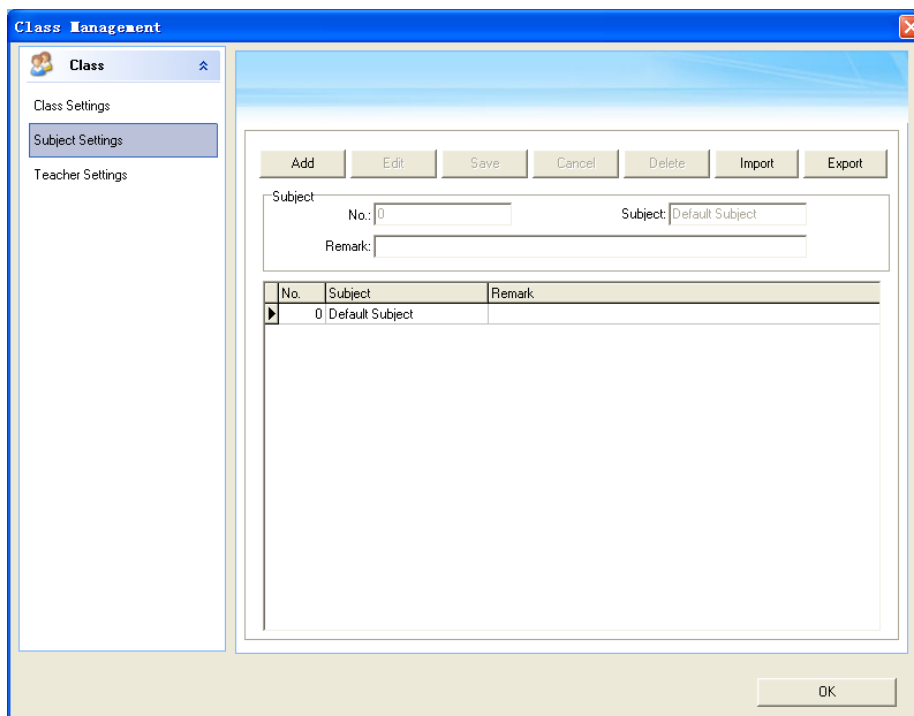
3.2.3.1 Setări clasă (Class Settings)

În Class Settings, puteți adăuga, șterge, edita, importa sau exporta baze de date despre clasă și puteți adăuga, șterge, edita sau grupa informații privind cursanții.



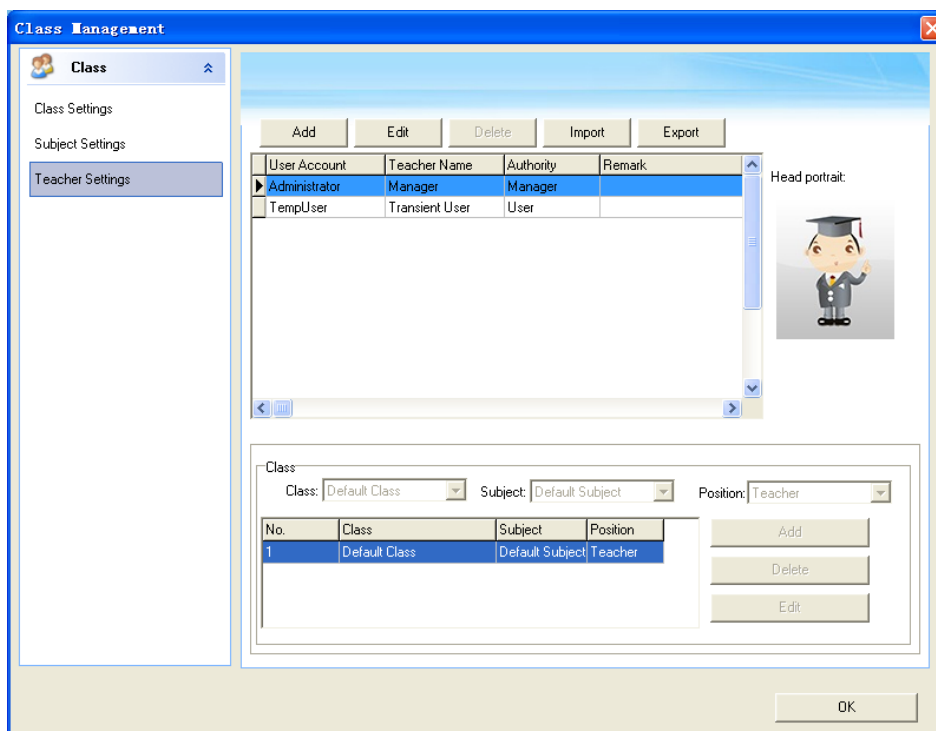
3.2.3.2 Subject Settings (Setări subiecte)

În Subject Settings, puteți adăuga, șterge, edita, importa sau exporta baze de date cu subiecte.



3.2.3.3 Teacher Settings (Setări profesor)

În Teacher Settings, puteți adăuga, șterge, edita, importa sau exporta baze de date privind profesorii. În plus, profesorul poate fi raportat la clasa și materia de care acesta/aceasta se ocupă.



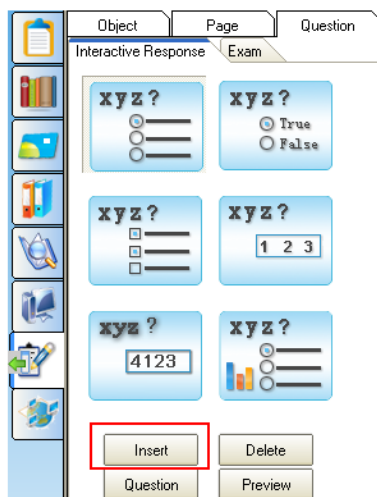
Notă: Doar administratorul IQClick Software poate introduce setări în IQClick și Class Management.

3.2.4 Editare chestionar interactiv (Edit Interactive Quiz)

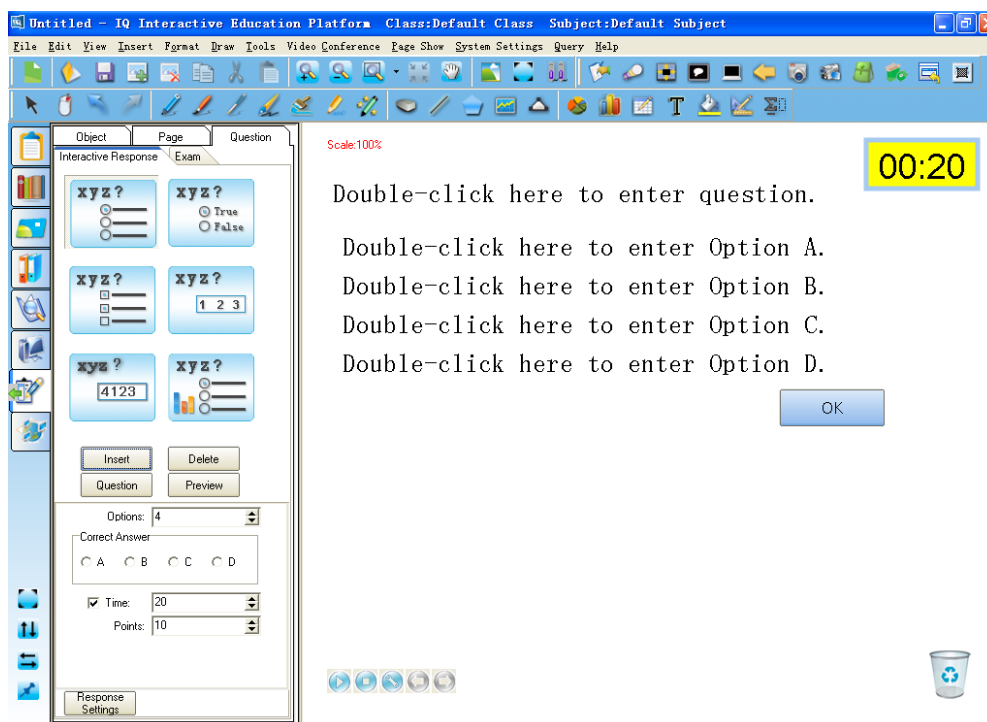
3.2.4.1 Introducere întrebare (Insert Question)

Puteți adăuga una sau mai multe întrebări în pagini. Operațiunea este după cum urmează:

1. Apăsați pictograma tipului de întrebare pe care doriți să o introduceți în panoul Question Setting.
2. Apăsați "Insert".



3. Tipul întrebării selectate va fi indicat pe pagina curentă.




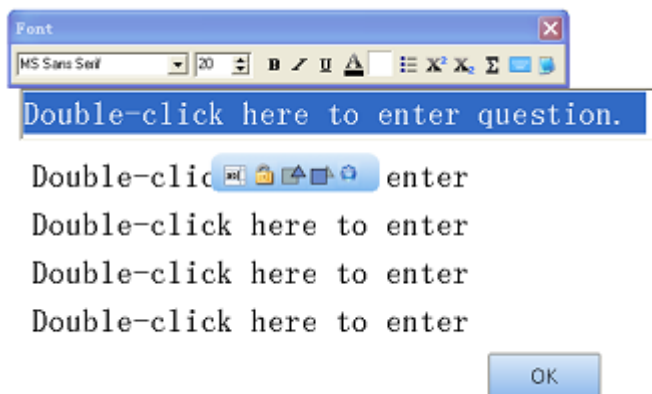
Notă:

1. Puteți introduce doar o întrebare interactivă per pagină.
2. Pentru a schimba tipul întrebării, selectați pur și simplu o altă pictogramă de întrebare și apăsați pe "Insert".
3. Puteți șterge întrebarea introdusă apăsând "Delete".

3.2.4.2 Editare întrebare (Edit Question)

Puteți edita întrebările interactive pe care le introduceți. Operațiunea este după cum urmează:

1. Activați caseta de text Title sau Option. Realizați una dintre următoarele acțiuni:
 - 1) Faceți dublu clic pe caseta de text Title sau Option;
 - 2) Apăsați "Insert Text" și caseta de text Title sau Option.
 - 3) Selectați caseta de text Title sau Option și apăsați  în Marquee Handles.



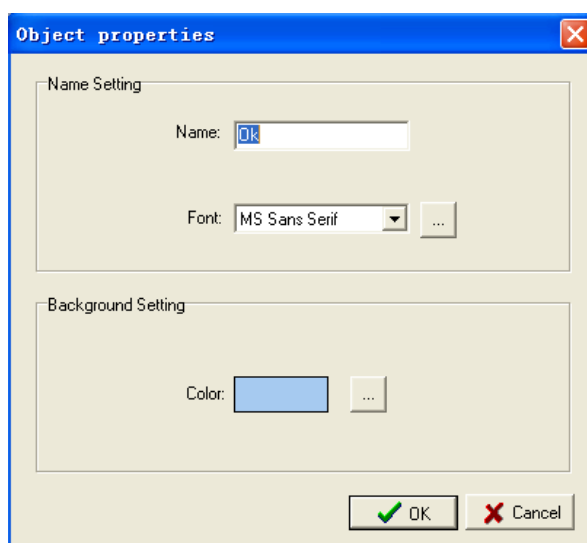
2. Editați întrebarea în caseta de text.

3. Pentru a ieși din caseta de text, apăsați pur și simplu pe orice parte liberă a paginii.



Notă:

1. Puteți trage caseta de text de titlu sau opțiune pentru a schimba poziția.
2. Nu puteți introduce text în spațiu atunci când introduceți o întrebare cu spații de completat.
3. Puteți face dublu-clic pe "OK" pentru personalizarea proprietăților butonului, precum numele și fundalul.




3.2.4.3 Save Paper (Salvare document)

După finalizarea editării întrebărilor, apăsați „Save” pentru salvarea documentului ca format de fișier cdf.

3.2.5 Mod Interactive Response

3.2.5.1 Deschidere document (Open Paper)

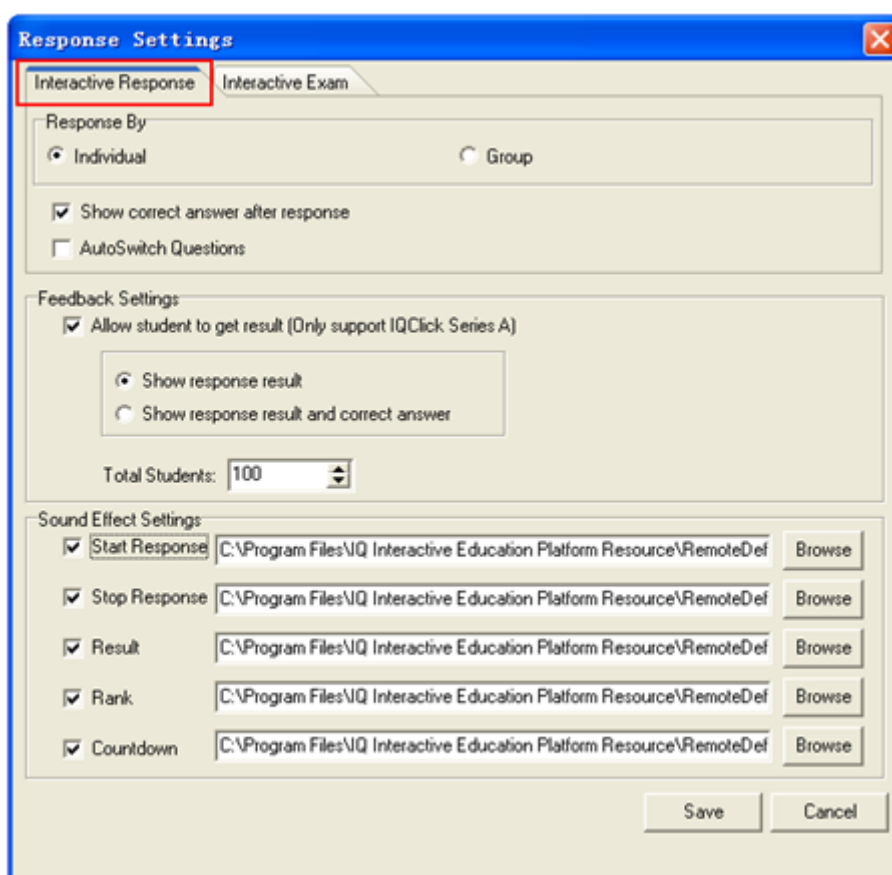
Apăsați  în bara de instrumente Common Tools și selectați fișierul cdf pregătit pentru a deschide.

3.2.5.2 Setările Response

Puteți personaliza efectul răspunsului pentru modul Interactive Response.

Response Settings:

Apăsați  „Response Settings” pe panou.



2. Setările următoare sunt disponibile în tab-ul Interactive Response:

Response By (Răspuns după): Sunt accesibile răspunsul individual și răspunsul de grup.

Feedback Settings (Setări feedback):

Arată varianta corectă după răspuns: atunci când procesul de răspuns este oprit sau finalizat, răspunsurile corecte se afișează pe pagina de întrebări și rezultate (Result).

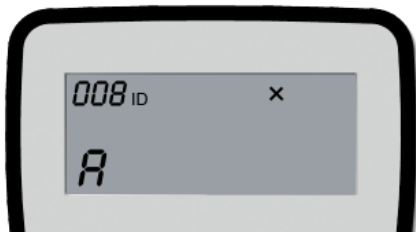
Permite cursantului să obțină rezultatul (suportă doar IQClick Seria A): atunci când procesul de răspuns este oprit sau finalizat, apăsați „Fn+Send” în Student IQClick pentru afișarea rezultatului răspunsului și varianta corectă pe LCD.

De ex.

Varianta corectă de răspuns pentru o întrebare este opțiunea B, dar cursantul a ales opțiunea A. Atunci când procesul de răspuns este oprit sau se finalizează:

“Show response result” este selectat.
Apăsând „Fn+Send” pe Student IQClick:

“Show response result and correct answer” este selectat.
Apăsând „Fn+Send” pe Student IQClick:



LCD



LCD

Sound Effect Settings (Setări efecte sonore): Puteți adăuga efect sonor la pornirea răspunsului, oprirea răspunsului și așa mai departe. Formatul de fișier audio suportat este wav.

3.2.5.3 Accesarea modului Interactive Response

Apăsați  “Interactive Response” pe panou;



1+1=?

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4



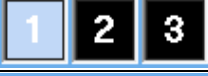



După introducerea modului Interactive Response, puteți vedea pagina cu întrebări, panou ID, zona modului de răspuns, temporizator, bara de instrumente mobilă și placa de instrument.


Question Page (Pagina cu întrebări): afișează întrebări interactive și răspunsuri corecte. Se pot realiza adnotări și alte operațiuni în pagina întrebărilor (Question Page).

ID Panel (Panou ID): toate numerele locurilor (Seat No.) cursanților vor fi afișate în această zonă. Culoarea fundalului pentru Seat No. indică statusul de răspuns al cursantului.

1. Culoare fundal pentru Seat No.

Culoare	Descriere
	Fundalul negru indică faptul că locurile nr. 1, 2 și 3 nu au răspuns.
	Fundalul albastru indică faptul că locul nr.1 a răspuns. Dacă locul nr.1 își schimbă opțiunea în timp ce trimite răspunsul, fundalul va deveni albastru deschis.
	După oprirea procesului de răspuns și afișarea răspunsului corect, fundalul roșu indică faptul că locul nr.1 a oferit un răspuns greșit.
	După oprirea trimiterii răspunsurilor și afișarea răspunsului corect, fundalul verde va indica faptul că locul nr.1 a oferit un răspuns corect.

2. Există două moduri de a schimba statusul între Student ID și Response Status:

- 1) Apăsați pictograma  lângă panoul ID;
- 2) Apăsați "F1" pe Teacher IQClick.



ID student

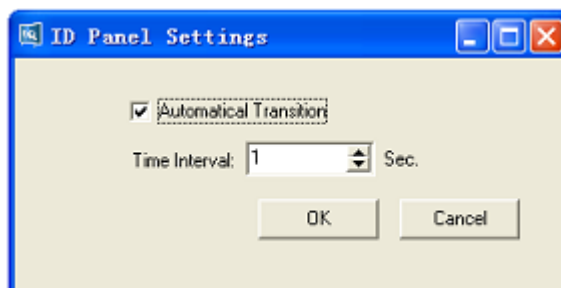


Status răspuns

3. Mergeți la partea anterioară/următoare a ID-ului de cursant:

Apăsați pictogramele  în panoul ID pentru a merge la partea anterioară sau următoare a Student ID.

Puteți seta trecerea automată apăsând pictograma  în panoul ID.




Timer (Temporizator): Puteți seta timpul de răspuns pentru fiecare întrebare. După începerea răspunsului, temporizatorul va număra invers în mod automat. Fundalul verde indică pornirea răspunsului, galben indică pauza, iar roșu indică stop.



3.2.5.4 Start Interactive Response (Pornire răspuns interactiv)



Folosind IQClick, puteți porni diverse moduri de răspuns.








1. Selectare mod de răspuns:

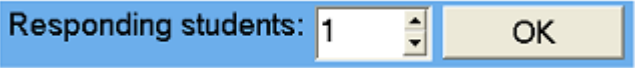







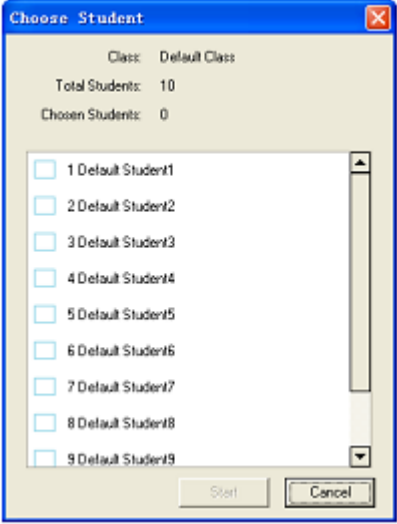

IQ Interactive Education Platform selectează automat un mod de răspuns adecvat pentru întrebarea din pagina curentă. Modul de răspuns selectat va fi afișat în colțul din dreapta sus al paginii. Puteți apăsa  pe Teacher IQClick pentru a selecta alte moduri de răspuns.


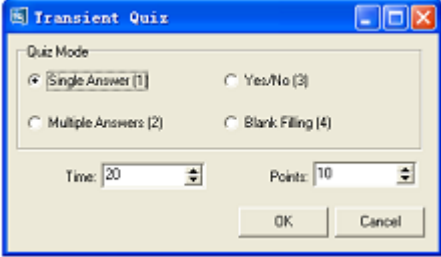





2. Pornire răspuns:

După pornirea procesului de răspuns, cursanții pot oferi răspunsul prin Student IQClick.  pe Teacher IQClick este pentru pauză de răspuns,  pentru final.

Mod răspuns	Descriere
Testing Response	<p>Funcție: Toți cursanții pot oferi răspuns.</p> <p>Profesor: Selectați modul, apoi apăsați  pentru a porni răspunsul.</p> <p>Student: după trimiterea răspunsurilor la Receptor, culoarea de fundal a numărului locului aferent va deveni albastru.</p>
Preemptive Response	<p>Funcție: Permite primului cursant care oferă varianta corectă de răspuns să trimită răspunsul.</p> <p>Profesor: Selectați modul, apoi apăsați  pentru a primi dreptul de răspuns.</p> <p>Cursant:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Apăsați  pentru a primi dreptul de răspuns. 2) Nr. locului care primește drept de răspuns se va afișa în panoul ID și jumătatea Tool Plate, apoi respectivul cursant poate trimite răspunsul.
Multiple Preemptive Response	<p>Funcție: Permite ca cel mult 10 cursanți să primească drepturi de răspuns.</p> <p>Profesor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Selectați modul, apoi apăsați  pentru a afișa fereastra popup Student Numbers Settings. 2) Apăsați  și  pentru a derula crescător sau descrescător numerele cursanților, apoi apăsați  pentru a porni

	<p>răspunsul.</p>  <p>Cursant:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Apăsați  pentru a primi dreptul de răspuns. 2) Cursanții care primesc drept de răspuns se vor afișa în panoul ID și partea mediană a Tool Plate. 3) IQ Interactive Education Platform va opri procesul de preluare atunci când cursanții ating numărul stabilit. 4) Acești cursanți pot începe să trimită răspunsurile.
Elimination	<p>Funcție: Cursanții care oferă răspunsul corect vor introduce răspunsul următor, în timp ce persoana ca pierde este eliminată.</p> <p>Profesor: Selectați modul, apoi apăsați  pentru a porni răspunsul.</p> <p>Student: Trimiteți răspunsurile către receptor. Atunci când procesul de răspuns se încheie, culoarea de fundal a numărului locului aferent va deveni albastru dacă răspunsul este corect. Dacă fundalul are culoarea gri, aceasta înseamnă că cursantul a fost eliminat.</p>
Appointed Response	<p>Funcție: Doar cursantul desemnat de profesor poate oferi răspunsul.</p> <p>Profesor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Selectați modul, apoi apăsați . 2) Alegeți un student din fereastra care apare la apăsarea butoanelor  și  pe IQClick, apoi apăsați . 3) Apăsați  pentru a porni răspunsul. Culoarea de fundal pentru numărul locului nedeseșnat este gri.  <p>Cursant: Cursantul desemnat poate oferi răspunsul.</p>
Random Response	<p>Funcție: IQ Interactive Education Platform alege aleatoriu un cursant care să răspundă la întrebare.</p> <p>Profesor: Selectați modul, apoi apăsați , iar sistemul va alege un număr de loc și îl va afișa la partea din centru a Tool Plate.</p>


	 <p>Cursant: Oferă răspunsul.</p>
Vote	<p>Funcție: Funcționează doar cu activitate Vote. Rezultatul votului se va afișa în pagina de întrebări ca diagramă în batoane sau circulară, în timp real.</p> <p>Profesor: Selectați modul, apoi apăsați ► pentru a începe acordarea voturilor.</p> <p>Cursant: Începeți acordarea voturilor.</p>
Transient Quiz	<p>Funcție: Profesorul poate introduce o întrebare suplimentară (inclusiv variante multiple de răspuns, completare de spații și Adevărat sau Fals) în pagina curentă.</p> <p>Profesor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Profesorul poate stabili o întrebare verbal sau direct în scris pe pagina curentă. 2) Selectați modul și apăsați ►, apoi trebuie să apară fereastra de selecție. 3) Selectați un tip de întrebare, apoi apăsați OK pentru a porni răspunsul. 4) Profesorul poate trimite un răspuns corect către Receptor prin IQClick în timp ce cursantul răspunde, dar acesta se poate introduce din fereastra de răspuns corect după ce se finalizează procesul de răspuns.  <p>Cursant: Oferă răspunsul. Culoarea de fundal pentru numărul locului care a oferit răspunsul este albastru.</p>
Oral Response	<p>Funcție: Profesorul poate stabili o întrebare verbal sau direct în scris în pagina curentă. Cursanții obțin dreptul de a răspunde și oferă răspunsul verbal.</p> <p>Profesor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Stabilește întrebarea; 2) Selectează modul și apasă ► pentru a lăsa cursanții să obțină dreptul de răspuns. 3) După ce cursantul finalizează răspunsul, va apărea o fereastră de marcare. Apăsați ▲ și ▼ pe Teacher IQClick pentru a selecta un

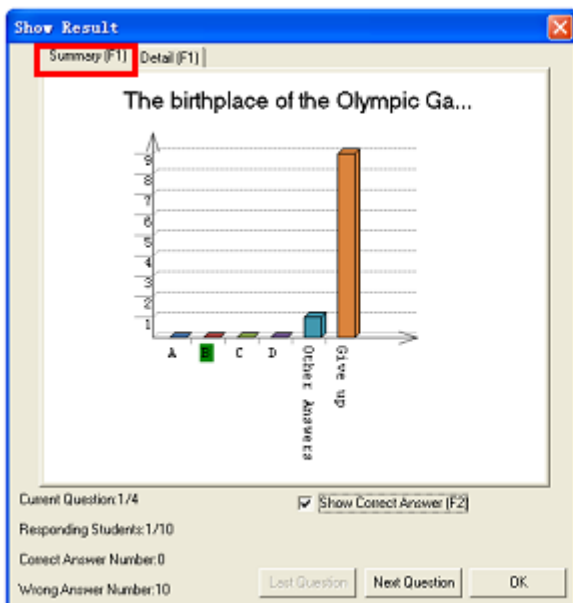
	<p>scor.</p> <p>Cursant:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Apăsați  pe IQClick pentru a primi dreptul de răspuns. 2) Cursantul care primește dreptul de răspuns va fi afișat în panoul ID și partea din mijloc a Tool Plate. 3) Acest cursant poate începe să răspundă.
Auto Roll-call	<p>Funcție: IQ Interactive Education Platform poate afișa un raport nominal pentru profesor. Doar cursanții participanți se pot alătura activităților următoare.</p> <p>Profesor: Selectează modul și apasă  pentru a începe apelul nominal.</p> <p>Cursant: În timpul apelului nominal, cursanții apasă orice tastă pe IQClick pentru validare.</p>
Temporary Group	<p>Funcție: Schimbă temporar grupurile în activitate.</p> <p>Profesor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Selectează modul și apasă  pentru accesarea ferestrei de grup. 2) Apăsați "OK" pentru confirmare după finalizarea grupării. <p>Cursant: Apăsați "1" pe IQClick pentru accesarea grupului Nr.1, "2" pentru Grupul Nr. 2, și așa mai departe.</p>



Notă: Pe durata activității, cursantul poate apăsa "Fn+Hand-up" pentru a pune o întrebare.

3.2.5.5 Show Result (Afișare rezultat)


IQ Interactive Education Platform poate afișa Result pentru fiecare întrebare după finalizarea răspunsului. După oprirea răspunsului, apăsați  pe Teacher IQClick pentru afișarea ferestrei Show Result. Puteți schimba între tab-ul Summary și tab-ul Detail apăsând "F1" pe Teacher IQClick. Apăsați "F2" pentru afișare/ascundere răspuns corect.

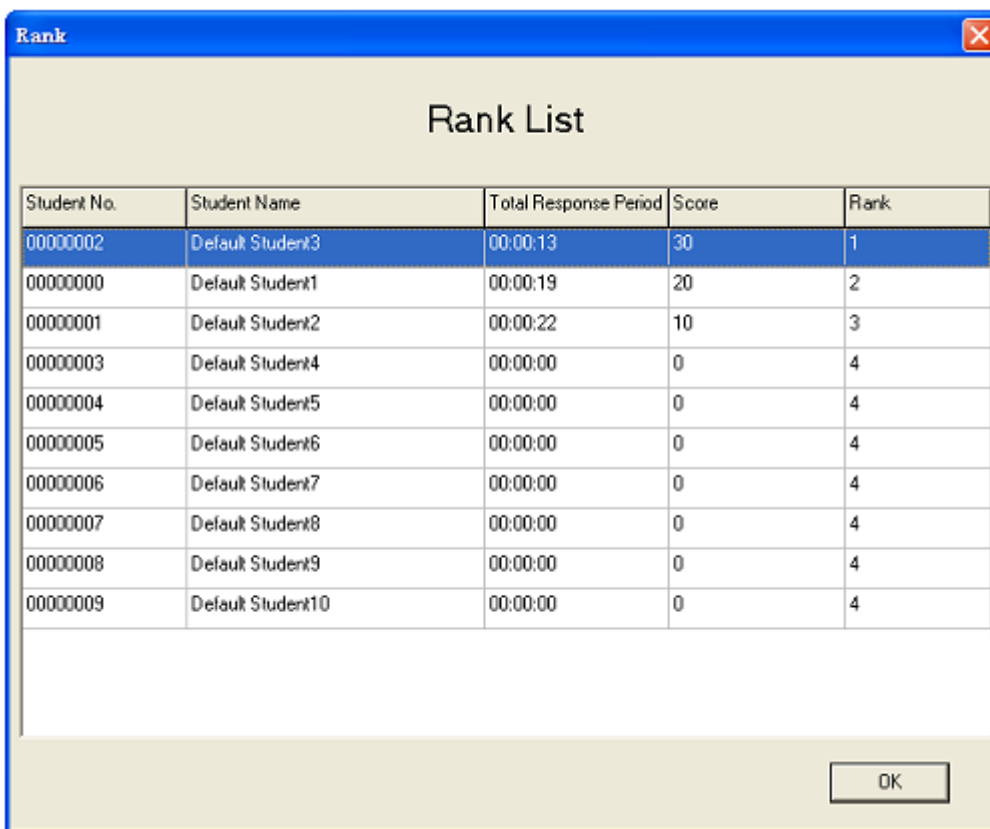


Student No.	Student Name	Response Period	Answer
0000000	Default Student1	00:00:05	X
0000001	Default Student2	00:00:00	
0000002	Default Student3	00:00:00	
0000003	Default Student4	00:00:00	
0000004	Default Student5	00:00:00	
0000005	Default Student6	00:00:00	
0000006	Default Student7	00:00:00	
0000007	Default Student8	00:00:00	
0000008	Default Student9	00:00:00	
0000009	Default Student10	00:00:00	

3.2.5.6 Rank (Clasament)

Clasifică rezultatele răspunsului cursanților după punctaj și timp.

Pentru afișarea ferestrei Rank, apăsați  pe Teacher IQClick după finalizarea răspunsului.





Student No.	Student Name	Total Response Period	Score	Rank
00000002	Default Student3	00:00:13	30	1
00000000	Default Student1	00:00:19	20	2
00000001	Default Student2	00:00:22	10	3
00000003	Default Student4	00:00:00	0	4
00000004	Default Student5	00:00:00	0	4
00000005	Default Student6	00:00:00	0	4
00000006	Default Student7	00:00:00	0	4
00000007	Default Student8	00:00:00	0	4
00000008	Default Student9	00:00:00	0	4
00000009	Default Student10	00:00:00	0	4

3.2.5.7 Peek at Correct Answer (Consultare răspuns corect)

IQ Interactive Education Platform permite profesorului să verifice răspunsurile corecte înainte sau pe durata trimiterii răspunsului.

Pentru consultarea răspunsului corect, operarea este după cum urmează:

1. Mergeți la întrebarea al cărui răspuns doriți să îl consultați apăsând  sau  pe Teacher IQClick.
2. Apăsați "F2" sau "Mode+OK" pe Teacher IQClick, răspunsul corect se va afișa pe LCD.
3. Pentru a verifica răspunsul corect pentru alte întrebări, repetați pașii de mai sus.

3.2.6 Mod Interactive Exam

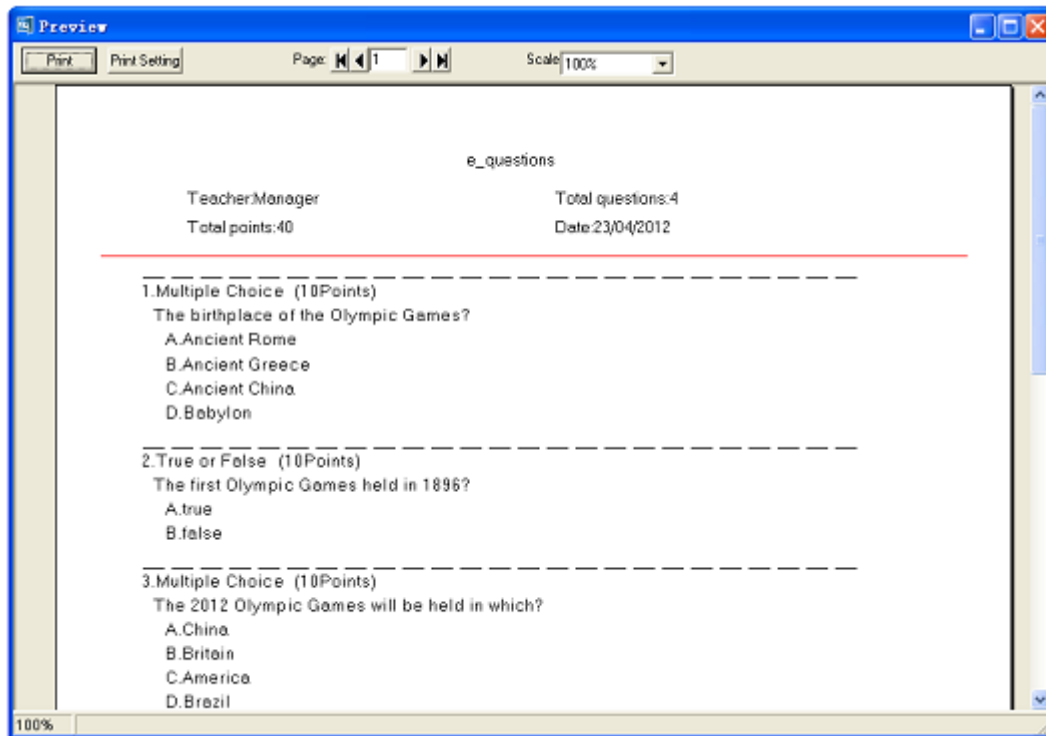
Profesorul poate edita testele în IQ Interactive Education Platform, apoi imprimați-le și livrați-le fiecărui cursant. Apoi cursanții selectează răspunsurile după Student IQClick. IQ Interactive Education Platform va colecta răspunsurile și vor marca automat testul, apoi afișează rezultatul imediat și generează forma raportului în format comun.

3.2.6.1 Print Test Paper (Imprimare test)

IQ Interactive Education Platform va prezenta automat testul pentru imprimare.

Există două moduri de imprimare a testelor:


- 1) Deschideți un test în format cdf și selectați "File > Print Paper" pentru imprimare.
- 2) Deschideți un test în format cdf și previzualizați mai întâi din "File > Preview Paper", apoi apăsați "Print" în fereastra Preview pentru imprimare.

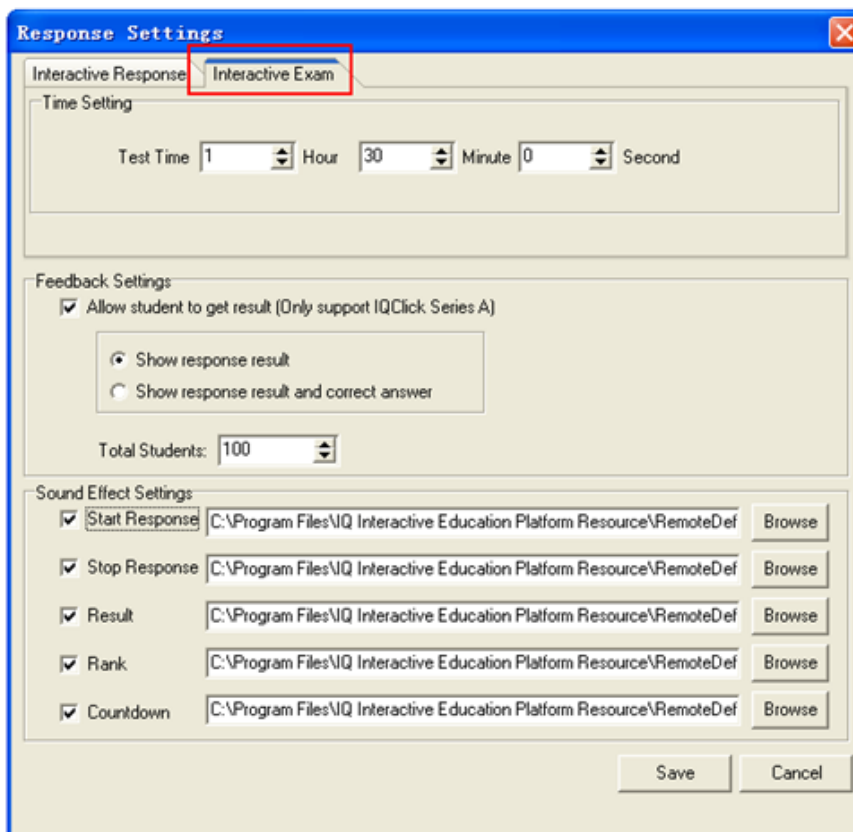


3.2.6.2 Response Settings (Setări răspuns)

Puteți personaliza efectul răspunsului pentru modul Interactive Exam.

Response Settings:

Apăsați  "Response Settings" pe panou.



2. Setările următoare sunt accesibile în tab-ul Interactive Exam:

Durata examinării: 1.5 ore, în mod implicit.

Setări feedback:

Show correct answer after response (Arată răspunsul corect după trimiterea răspunsului): atunci când procesul de răspuns este oprit sau se finalizează, rezultatul răspunsului cursantului (corect sau greșit) se va afișa pe IQ Interactive Education Platform și, de asemenea, și pe LCD-ul Student IQClick LCD.

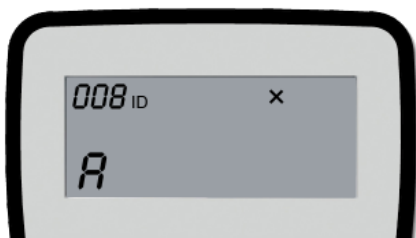
Permite cursantului să obțină rezultatul (suportă doar IQClick Seria A): atunci când procesul de răspuns este oprit sau finalizat, apăsând „Fn+Send” pe Student IQClick pentru afișarea rezultatului răspunsului și răspunsul corect pe LCD.

De ex..

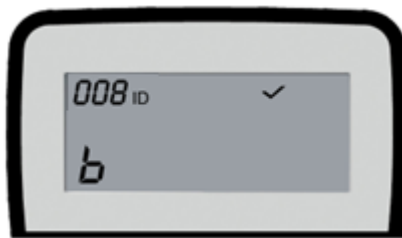
Răspunsul corect al întrebării nr. 8 este B, dar cursantul a ales opțiunea A. Atunci când procesul de răspuns este oprit sau se finalizează:

“Show response result” este selectat.
Apăsați „Fn+Send” în Student IQClick:

“Show response result and correct answer” este selectat.
Apăsați „Fn+Send” în Student IQClick:



LCD



LCD

Sound Effect Settings (Setări efect sonor): Puteți adăuga efect sonor la pornirea răspunsului, oprirea răspunsului și așa mai departe. Formatul de fișier audio suportat este wav.

3.2.6.3 Accesarea modului Interactive Exam

Apăsați  Interactive Exam pe panou;

Class: Default Class Total Questions: 4 Exam Mode

Subject: Default Subject Total Points: 40 01:30:00

ID: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

No.: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1



După accesarea modului Interactive Exam, puteți vedea zona informațiilor despre test, panoul ID, temporizator, bara de instrumente mobilă și tool plate.

Test Paper Information Area (Zona informațiilor de test): În această zonă sunt afișate informații despre clasă, materie, întrebări și punctaj total.

ID Panel (Panou ID): Primul rând este Seat No. (Număr loc), al doilea afișează numărul întrebării. De ex..

ID: 1

No.: 1

înseamnă că elevul de pe locul nr. (Seat No.) 1 este la momentul curent la întrebarea Nr. 1.

Culoare de fundal pentru numărul locului și numărul întrebării:


Culoare	Descriere
<p>ID: 1 2 3</p> <p>No.: 1 1 1</p>	Fundalul de culoare neagră indică faptul că locurile cu numerele 1, 2 și 3 nu au oferit încă răspunsul.
<p>ID: 1 2 3</p> <p>No.: 1 1 1</p>	Pe durata procesului examinării, fundalul de culoare galbenă a locului nr.1 înseamnă că acest cursant a început să răspundă dar nu a finalizat această acțiune; fundalul albastru al numărului întrebării indică faptul că s-a răspuns la întrebarea nr. 1.
<p>ID: 1 2 3</p> <p>No.: 3 1 1</p>	Pe durata procesului examinării, fundalul albastru al numărului locului indică faptul că s-a răspuns la toate întrebările.
<p>ID: 1 2 3</p> <p>No.: 1 1 1</p>	După finalizarea examinării și afișarea răspunsului corect, fundalul de culoare roșie la numărul întrebării indică faptul că la respectiva întrebare s-a răspuns greșit.


ID:	1	2	3	După finalizarea examinării și afișarea răspunsului corect, culoarea verde a fundalului la numărul întrebării indică faptul că întrebarea a primit un răspuns corect.
No. :	2	1	1	


Timer (Cronometru): Puteți seta timpul examinării. După începerea examinării, cronometrul va măsura timpul în ordine inversă, în mod automat. Fundalul de culoare verde indică pornirea, galben indică pauza, iar roșu indică stop.

01:30:00

3.2.6.4 Start Interactive Exam (Pornirea examinării interactive)



Start: Apăsați  în Teacher IQClick pentru a începe examinarea. Timpul va fi contorizat descrescător. Cursanții pot oferi răspunsuri prin Student IQClick.

Pause: Apăsați  în Teacher IQClick pentru a face pauză în timpul examinării. Cursanții nu pot oferi răspunsuri pe durata pauzei de examinare.

Stop: Apăsați  pentru încheierea examinării. După ce timpul a expirat, examinarea se va încheia automat.

3.2.6.5 Take Interactive Exam (Realizarea examinării interactive)



Există două modalități de schimbare a numărului întrebării:

1. Apăsați  sau  în Student IQClick pentru a merge la întrebarea anterioară sau la cea următoare. Question No. va fi afișat în colțul din stânga sus pe LCD.
2. Apăsați "Fn+2" în Student IQClick și introduceți un număr al întrebării pentru a omite întrebarea de care aveți nevoie.

Trimiteți răspunsurile către receptor:

Introduceți răspunsurile în IQClick potrivit diferitelor tipuri de întrebări din testul imprimat, apoi trimiteți către Receptor. IQClick seria A, poate suporta introducerea răspunsurilor pentru toate întrebările apoi le trimite către Receptor laolaltă, prin apăsarea "Send". Dacă utilizați IQClick Seria B, trebuie să trimiteți răspunsurile la întrebări unul câte unul.


3.2.6.6 Show Result in ID Panel (Afișare rezultat în panoul ID)

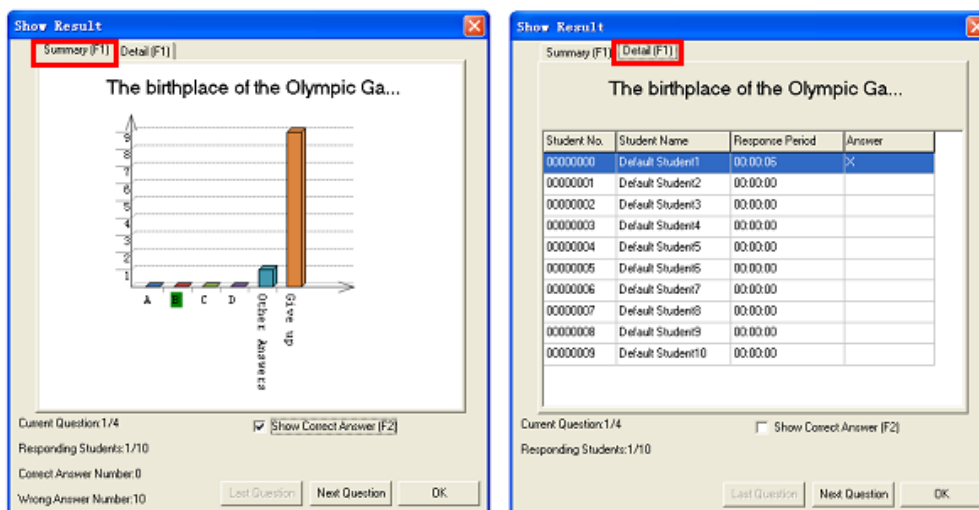
După examinare, puteți apăsa "F2" sau "Mode+OK" pentru afișarea rezultatului răspunsului la întrebarea din panoul ID. Cursanții pot verifica rezultatele răspunsurilor cu  sau  în IQClick.

3.2.6.7 Show Response Result of Class (Afișare rezultat răspuns pentru toată clasa)

După examinare, profesorul poate verifica rezultatul examinării pentru întreaga clasă, ca rezumat sau în detaliu.


Pentru afișarea rezultatului răspunsurilor:

1. Apăsați  în Teacher IQClick pentru a deschide fereastra Show Response Result.
2. Apăsați "F1" în Teacher IQClick pentru a schimba tab-urile Summary și Detail. Apăsați "F2" pentru afișarea/ascunderea răspunsurilor corecte.



3.2.6.8 Rank (Clasament)

De îndată ce examinarea se încheie, IQ Interactive Education Platform va aranja automat rezultatele cursanților în ordine după punctaj sau după timp.

Pentru afișarea ferestrei Rank, apăsați  în Teacher IQClick după încheierea examinării.

The Rank List window displays the following table:

Student No.	Student Name	Total Response Period	Score	Rank
0000002	Default Student3	00:00:13	30	1
0000000	Default Student1	00:00:19	20	2
0000001	Default Student2	00:00:22	10	3
0000003	Default Student4	00:00:00	0	4
0000004	Default Student5	00:00:00	0	4
0000005	Default Student6	00:00:00	0	4
0000006	Default Student7	00:00:00	0	4
0000007	Default Student8	00:00:00	0	4
0000008	Default Student9	00:00:00	0	4
0000009	Default Student10	00:00:00	0	4

3.2.6.9 Peek at Correct Answer (Consultarea răspunsului corect)

IQ Interactive Education Platform permite profesorului să verifice răspunsurile corecte înainte sau în timpul examinării.

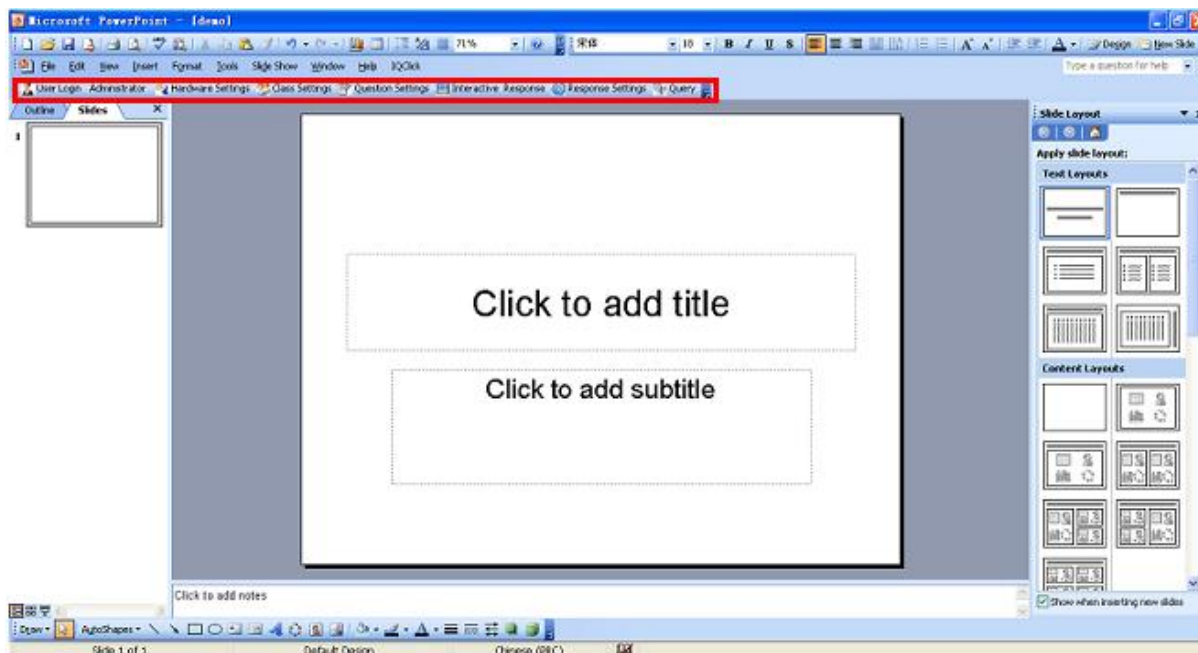
Pentru consultarea răspunsului corect, trebuie urmați pașii următori:

1. Mergeți la întrebarea al cărui răspuns doriți să îl verificați apăsând ▲ sau ▼ în Teacher IQClick.
2. Apăsați "F2" sau "Mode+OK" în Teacher IQClick, răspunsul corect se va afișa pe LCD.
3. Pentru verificarea răspunsurilor corecte pentru alte întrebări, repetați pașii de mai sus.

Capitolul 4 IQ Interactive Education Platform (pentru PPT)

4.1 Pornirea IQ Interactive Education Platform

Rulați Microsoft Office PowerPoint, puteți vedea meniul IQClick și bara de instrumente IQClick adăugate în fereastra PowerPoint.



Apăsați “User Login” în meniul IQClick, apoi va apărea fereastra de autentificare ca mai jos:



Copyright(C)2003-2013 Returnstar Interactive Technology Group Co.,Ltd.

IQ Interactive Education Platform oferă profesorilor un cont temporar de utilizator pentru pornirea activității temporare fără setarea informațiilor privind clasa. Puteți adăuga alte conturi de utilizator din “Teacher Settings” după autentificarea de către administrator.



Notă: Contul de utilizator implicit pentru administrator este “administrator”, parola nu este stabilită. După prima autentificare, schimbați parola și memorați-o.

User Login (Autentificarea utilizator): Înainte de începerea activității prin IQClick pentru Powerpoint, mai întâi autentificați-vă.

Hardware Setting: Deschideți fereastra Hardware Setting pentru autentificare în Teacher IQClick și Student IQClick în sistem și butoanele de test.

Class Setting: Deschideți fereastra Class Setting pentru stabilirea bazei de date pentru clasă, materie și profesor.

Question Setting: Deschideți fereastra Question Settings pentru stabilirea tipului și răspunsului la întrebarea din pagina curentă.

Interactive Response: Oferă 10 moduri de răspuns diferite, precum Preemptive Response, Elimination și așa mai departe.

Response Setting: Deschideți fereastra Response Setting pentru setarea Interactive Response și Interactive Exam.

Query (Interogare): Creează și exportă rapoarte de activitate după clasă, student sau activitate.


4.2 Setarea IQClick

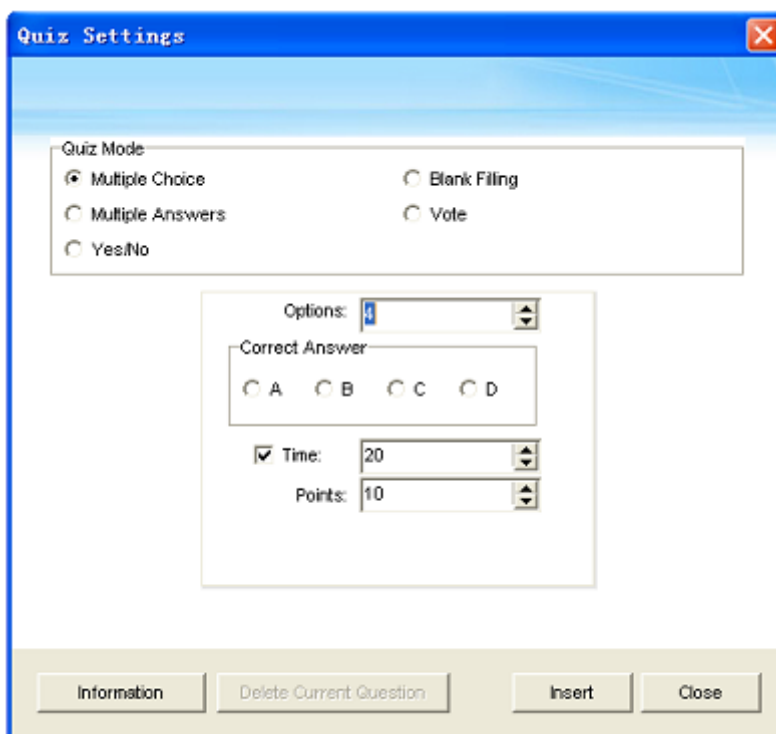
Pentru [IQClick Settings](#), [IQClick Testings](#), [Subject Settings](#) și [Teacher Settings](#), consultați Capitolul 5 IQ Interactive Education Platform (pentru IQBoard) din acest manual de utilizare.

4.3 Editare Interactive Quiz

Puteți adăuga întrebări interactive în paginile PowerPoint prin IQ Interactive Education Platform.

4.3.1 Introducere întrebare

1. Apăsați  **Question Settings** "Question Settings" în bara de instrumente IQClick, apoi va apărea fereastra Quiz Settings.



2. Selectați tipul întrebării, numărul opțiunii, răspunsul corect, timpul și punctajul pentru întrebare.

3. Apăsați *“Insert”*. Întrebarea pe care ați selectat-o va fi introdusă în pagina curentă a PowerPoint.



Click here to enter

Click here to enter

Click here to enter

Click here to enter

Click here to enter

4.3.2 Editare întrebare (Edit Question)

Puteți edita întrebările interactive introduse. Operațiunea este următoarea:

1. Activați caseta de text Title sau Option.
2. Editați întrebarea din caseta de text.
3. Pentru a ieși din caseta de text, apăsați pur și simplu pe orice parte liberă a paginii.



Click here to enter

Click here to enter

Click here to enter

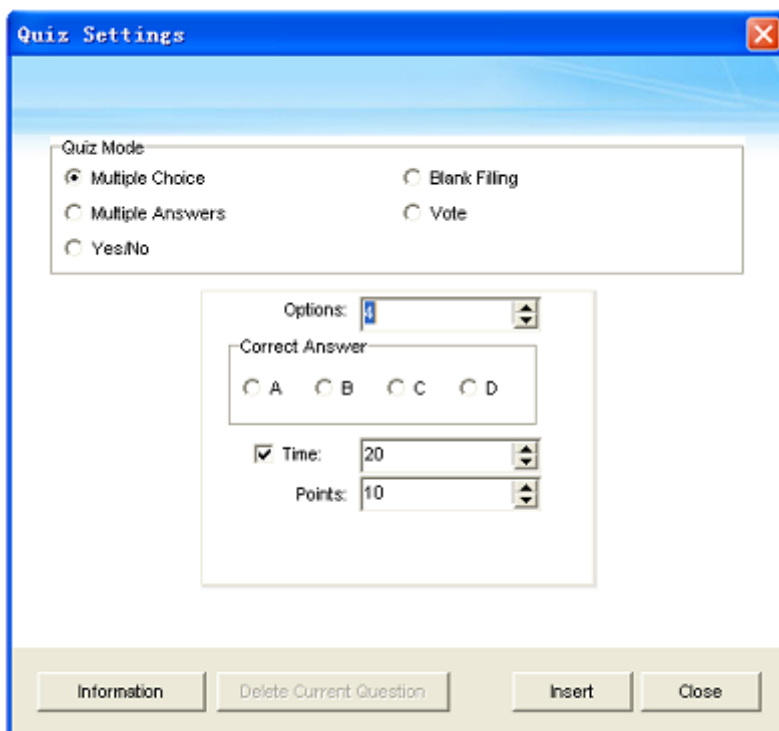
Click here to enter



Notă: O pagină în PowerPoint poate cuprinde o singură întrebare interactivă.

4.3.3 Modificarea întrebării (Modify Question)

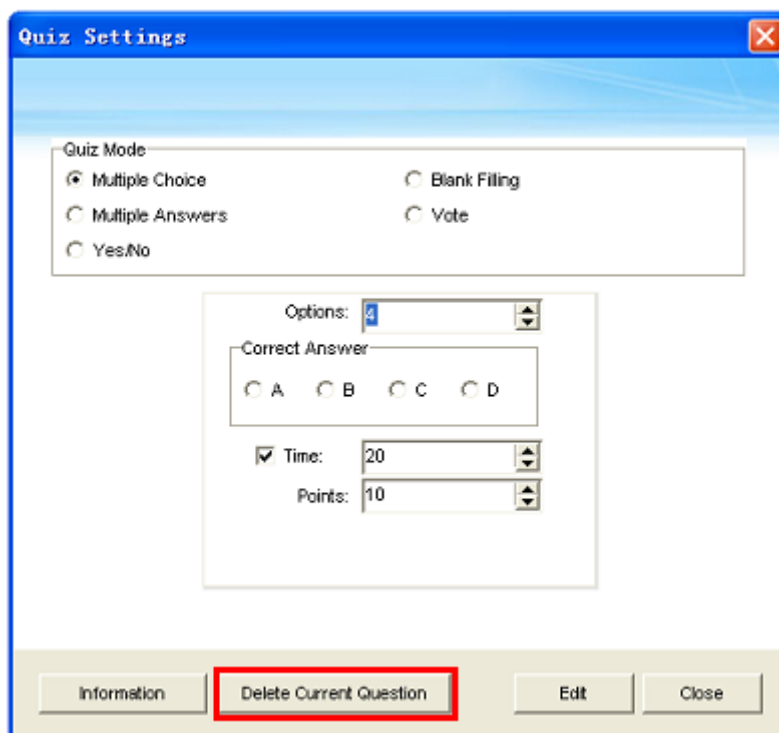
Pentru a modifica tipul întrebării pentru o întrebare introdusă, apăsați *“Modify”* din fereastra Quiz Settings.



4.3.4 Ștergere întrebare (Delete Question)

Există două metode de ștergere a întrebării introduse:

1. Apăsați *“Delete Current Question”* în fereastra Quiz Settings.
2. Ștergeți direct pagina curentă în PowerPoint.



4.3.5 Informații despre întrebare (Question Information)

Puteți apăsa *“Information”* în fereastra Quiz Settings pentru vizualizarea informațiilor despre întregul test, inclusiv numărul total și marcajul întrebărilor, timpul total de răspuns și așa mai departe.

4.4 Răspuns interactiv (Interactive Response (pentru PowerPoint))

După finalizarea setărilor de mai sus, puteți începe activitatea prin modulul IQClick Interactive Response încorporat în PowerPoint.

Pentru a porni răspunsurile interactive:

1. Deschideți fișierul PowerPoint interactive exma pregătit.
2. Apăsați "Question Settings" în bara de instrumente IQClick pentru a personaliza activitatea. Puteți omite acest pas și utiliza setările implicite.
3. Apăsați "Interactive Response" în bara de instrumente IQClick pentru introducerea modului Interactive Response.
4. Selectați un mod de răspuns pentru începerea activității.



1+1=?


- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4



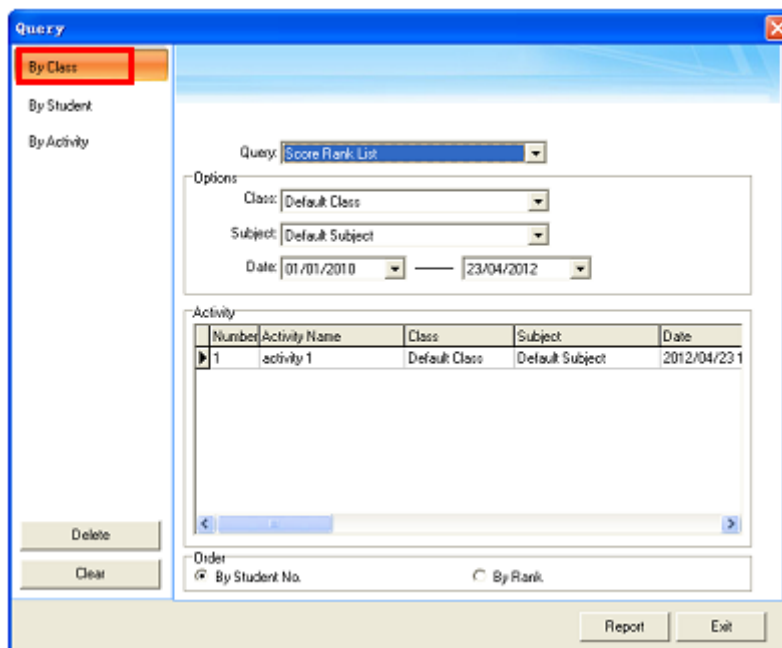
Notă: Modul de setare a întrebărilor și răspunsurilor este același ca și pentru setările IQClick Software (pentru IQBoard), consultați Capitolul 5 IQClick Software (pentru IQBoard)

Capitolul 5 Interogarea (Query)

Există două moduri pentru accesarea ferestrei Query:

1. Apăsați pictograma  în bara de instrumente Interactive Response.
2. Selectați după cursant (By Student), după clasă (By Class), sau după activitate (By Activity) din Query în meniul Common Menu.

5.1 Selectarea după clasă (By Class)



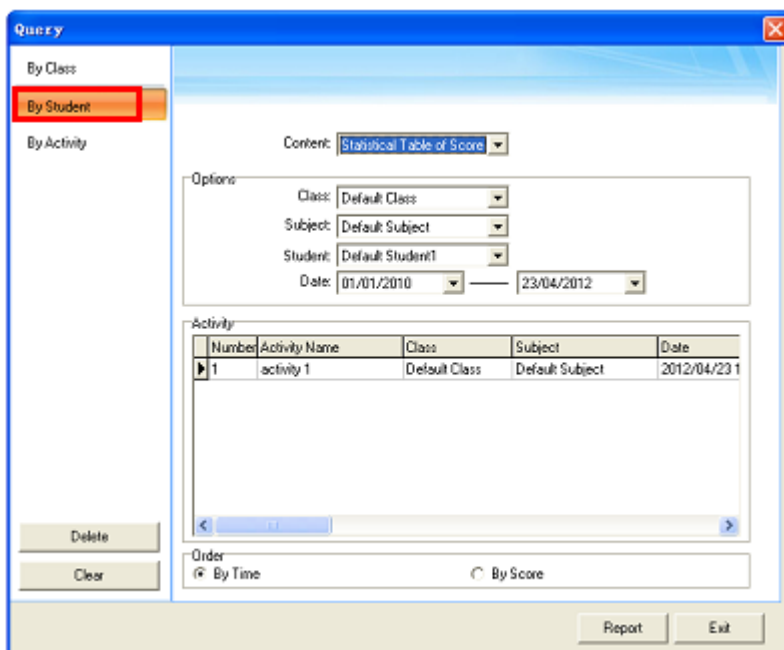
Score Rank List (Listă ordine scoruri): Arată scorul activităților anterioare, inclusiv număr cursant, nume cursant, număr grup, nota, timp de răspuns și clasamentul, frecvența notei de trecere a clasei și frecvența totală a notelor, etc.

Response Details (Detalii trimitere răspuns): Arată rezultatul răspunsurilor pentru fiecare cursant (inclusiv nota, timpul etc.) pentru fiecare întrebare din activitățile anterioare.

Answer Details (Detalii răspuns): Arată răspunsul corect și timpul fiecărei întrebări în activitățile anterioare.

Roll-call (Apel nominal): Arată detaliile participării unei clase într-o singură activitate, inclusiv timpul prezenței, status prezent și absent pentru fiecare cursant și număr total prezențe și absențe.

5.2 Selecția după cursant (By Student)

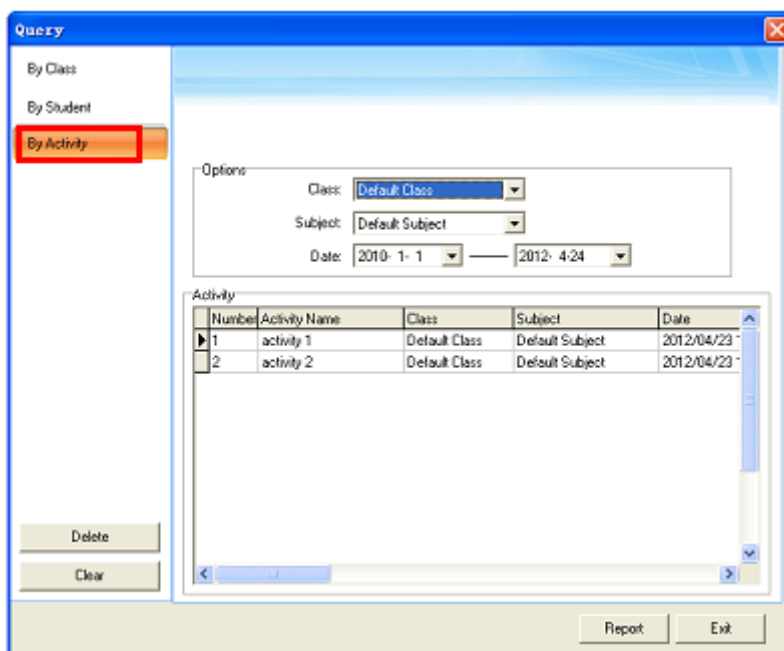


Statistical Table of Score (Tabel statistic de scor): Arată rezultatul activității unui singur cursant pe o perioadă de timp, inclusiv informații despre activitate, nota și poziția individuală, nota medie a clasei, etc. Țineți apăsat "Ctrl" pentru a selecta mai multe activități.

Response Details (Detalii trimitere răspuns): Arată detaliile unei singure activități pentru un singur cursant.

Roll-call Details (Detalii apel nominal): Arată detaliile participării pentru un cursant pe o perioadă de timp, inclusiv timpul de apel nominal, prezențe și absențe, etc. Țineți apăsat pe "Ctrl" pentru a selecta mai multe activități.

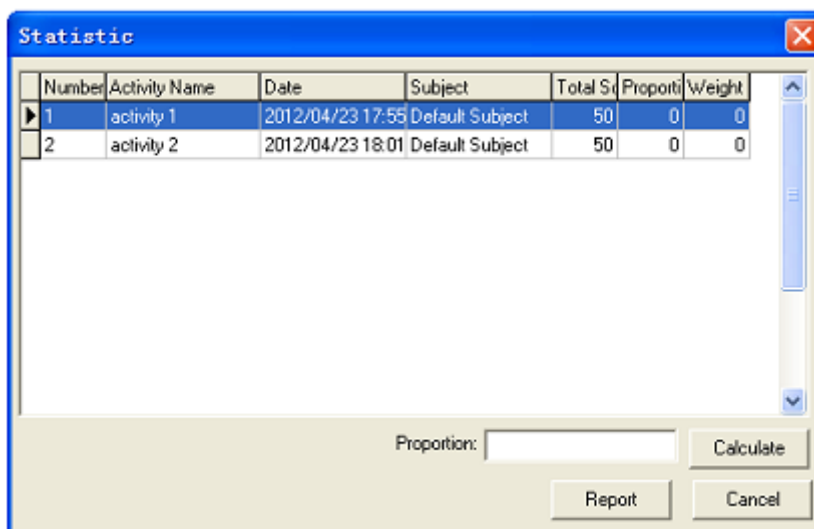
5.3 Selecția după activitate (By Activity)



Calculate score weighted (Calculare scor ponderat): Calculați media ponderată a scorului pentru mai multe activități ale clasei și raportați scorurile finale.

Pentru calcularea scorului ponderat:

1. Apăsați și țineți apăsat “*Ctrl*” pentru a selecta două sau mai multe activități. Apoi apăsați “*Report*” pentru accesarea ferestrei *Statistic*.



2. Selectați o activitate și introduceți proporția (Proportion) pentru aceasta. Apoi apăsați “*Calculate*”. IQ Interactive Education Platform va calcula pentru dvs ponderea fiecărei activități.

De ex., activitatea A cu proporția 7, activitatea B cu proporția 3.

Ponderile pentru acestea se calculează după cum urmează:

Pondere A = $\frac{\text{Proporție A}}{\text{Proporție A} + \text{Proporție B}}$

Pondere B = $\frac{\text{Proporție B}}{\text{Proporție A} + \text{Proporție B}}$

Astfel că ponderea A = $\frac{7}{(7+3)} = \frac{7}{10}$; ponderea B = $\frac{3}{(7+3)} = \frac{3}{10}$.

3. Apăsați “*Report*”, apoi IQ Interactive Education Platform vă va oferi un raport privind scorurile, clasamentul cursanților și așa mai departe, potrivit ponderilor stabilite.

5.4 Operarea în formularele de raport (Form Report)

După ce apăsați butonul “*Query*”, fereastra report form se va afișa, diferite opțiuni de interogare generează diferite forme de raport. Astfel:

Seat No.	Student No.	Student Name	Group No.	Score	Response Period	Rank	Remark
1	00000000	Default St...	1	20	00:00:19	2	
2	00000001	Default St...	1	10	00:00:22	3	
3	00000002	Default St...	1	30	00:00:13	1	
4	00000003	Default St...	1	0	00:00:00	4	
5	00000004	Default St...	1	0	00:00:00	4	
6	00000005	Default St...	1	0	00:00:00	4	

Export (Exportă): convertește formularul raportului în fișiere format HTML, txt, xls și salvează pe HDD.

Send E-mail (Trimitere e-mail): trimite raportul ca atașament pe e-mail.

Print (Imprimă): imprimă formularele de raport.

Partea IV Versiune și întrebări frecvente

Capitolul 1 Declarație privind versiunea

IQ Interactive Education Platform reprezintă un set de programe software care se actualizează constant. În plus, la actualizarea Symbol Library și Resource Library, vom reînnoi continuu funcțiile acestora și vor realiza îmbunătățiri. Astfel că recomandăm în mod special clienților să realizeze actualizarea regulată a software-ului.



Capitolul 2 Întrebări frecvente

1. În timp ce instalez software-ul, fereastra interfeței de instalare este întinsă; și, între timp, atunci când pornesc software-ul, afișează un mesaj de eroare neobișnuit. Ce pot face?

Această problemă nu va apărea dacă computerul este în uz normal. Dacă se întâmplă, motivul principal este că DPI de afișare este prea ridicat. Faceți clic dreapta pe desktop-ul windows și accesați meniul “*Properties*”, alegeți “*Settings*” apoi “*Advanced*”, modificați DPI la “*Normal size (96dpi)*” în DIP Setting. Apoi reporniți computerul.

2. După utilizarea funcției Screen Record, nu pot vedea unele ferestre în fișierul video salvat, cum ar fi bara de instrumente derulantă, fereastra de adnotare în modul Windows. Cum procedez?

Aceasta se întâmplă deoarece sistemul înregistrează doar zona de operare implicit, pentru a controla dimensiunea fișierelor video. Dacă doriți să înregistrați toate ferestrele și bara de instrumente derulantă,

înainte de înregistrare apăsați  Screen Record, apoi apăsați  Options în bara de instrumente secundară a Screen Record, selectați “Record all areas”.

3. Atunci când utilizez și scriu pe tablă cu ajutorul software-ului, sistemul răspunde lent, sau procesul de scriere este intermitent. Ce se întâmplă??

Computerul nu funcționează normal sau este prea multă memorie ocupată. Închideți unele aplicații sau reporniți computerul.

Sau, operarea sau forța de scriere este neuniformă. Uneori forța este prea mică pentru a fi sesizată.

4. La introducerea unui fișier video în pagina tablei și redarea acestuia, imaginile video nu pot fi afișate, dar apare un ecran negru. Cum trebuie procedat?

1) Fișierul video nu există deloc, selectați și introduceți din nou.

2) Fișierul video a fost deja deteriorat, reparați și reintroduceți.

3) Accelerarea hardware nu este suficientă, procedați după cum urmează: faceți clic dreapta pe desktop-ul windows, “*Properties>Settings>Advanced>Troubleshoot*” și setați “*Hardware acceleration*” din “*None*” pe locul 3.

5. În timp ce utilizați instrumentul “Spotlight”, zona concentrată nu poate fi evidențiată, ce se întâmplă?

Motivul este calitatea culorii în sistem, care nu este suficientă să suporte această funcție software, faceți clic dreapta pe desktop-ul windows, accesați meniul *“Properties”*, selectați *“Settings”* apoi modificați *“Color quality”* la *“Highest (32biți)”*.

Pentru întrebări, consultați centrul nostru de servicii sau distribuitorul local.