

Teach Infinity PRO 2.0 Manuale Utente

Parte I Nozioni di base

1.1 Requisiti di sistema

Pentium dual-processor o superiore 2GB di RAM Windows XP SP3, Windows Vista SP2, Windows 7, Windows 8 Adobe Flash Player Adobe Reader Libreria di Coded (K-Lite Coded Pack)

1.2 Prima di iniziare

1.2.1 Verificare il collegamento alla LIM:

- Ia LIM non è connessa al PC (controllare che il cavo USB sia collegato al PC ed alla LIM)
- la LIM è connessa al PC ed è pronta per funzionare

1.2.2 Calibrazione

Abitualmente si utilizza la calibrazione a 9 punti. Metodo di calibrazione: Click sul pulsante "Calibrazione" dal menu di connessione (system tray, Fig. 1-1)

Tenete premuto il dito o un altro strumento di puntamento sui bersagli numerati che appariranno via via sullo schermo. È necessario mantenere la pressione sul punto indicato fino a che la barra sotto al bersaglio non sarà arrivata al 100%, dopodiché si potrà passare al bersaglio successivo (fig. 1-2).

1.2.3 Verifica dell'accuratezza della calibrazione

Una volta eseguita la calibrazione, verificate che il puntatore software sia posizionato in corrispondenza del punto in cui premete la lavagna (con il dito o con un qualsiasi altro strumento).

1.2.4 Lanciare il software autore

È possibile lanciare il software autore in uno dei modi seguenti:

- Doppio click sull'icona presente sul desktop.
- Premere uno qualsiasi dei tasti rapidi posti ai lati della LIM (se presenti nel Vs. modello).
- Sollevare una qualsiasi penna dal pentray intelligente (se presente nel Vs. modello).

Calibrazione Assistenza Configurazione Informazioni Esci

Fig. 1-1 II menu di connessione del system tray



Fig. 1-2 Schermata di calibrazione

1.3 Impostazioni

TeachInfinity Pro supporta diversi utenti, esattamente come un sistema operativo. Ciascun utente può salvare le proprie impostazioni personalizzate.

1.3.1 Gestione degli utenti

Percorso: File > Configurazione > Gestione degli utenti.

Il riquadro rosso indica il profilo utente predefinito. I profili utente personalizzati sono indicati dal loro nome o da un numero progressivo. Il segno [] indica i profili utente memorizzati.



1.3.2 Personalizzazione degli stili predefiniti degli strumenti di scrittura

Percorso: File > Configurazione > Configurazione di sistema > Impostazione della Penna

1.3.3 Personalizzazione dei parametri di riconoscimento della scrittura

Percorso: File > Configurazione > Configurazione di sistema > Scrittura a mano



1.3.4 Personalizzazione dei tasti rapidi

Ciascun utente può definire una serie di scorciatoie da tastiera per attivare rapidamente determinati strumenti Percorso: File > Configurazione > Impostazioni risorsa rapida

1.3.5 Salvataggio automatico

Per ridurre al minimo il rischio di perdita dei dati nel caso di crash del sistema.

Percorso: File > Configurazione > Configurazione di sistema > Altro



Parte II Panoramica sul Software

Il software funziona in due modalità distinte: progettazione e presentazione. La modalità di progettazione permette al docente di preparare la lezione, mentre la modalità di presentazione è pensata per la lezione in classe.

2.1 Modalità "Progettazione"

La modalità di progettazione riprende l'interfaccia di Windows. Il docente può attivare i vari strumenti selezionandoli dalla barra del menu e dalla barra degli strumenti. Se il PC non è collegato alla LIM potrebbe comparire il messaggio "Collegare il dispositivo", ma ciò non influenza in alcun modo il funzionamento del software. La modalità di progettazione è abitualmente utilizzata per preparare le lezioni a casa.

2.2 Modalità "Presentazione"

Premendo il pulsante "Play" in basso a destra si passa alla modalità di presentazione. In questa modalità il foglio di lavoro viene proposto a tutto schermo per massimizzare lo spazio di scrittura. La modalità di presentazione è abitualmente utilizzata in classe durante la lezione. In tale modalità appare a schermo la tavolozza degli strumenti mostrata nella Fig. 2-1.



Fig. 2-1 Esempio di lavoro in modalità "Presentazione"

Modalità **Progettazione** Menu **Principale**



Modalità **Progettazione** Strumento **Selezione**

Lo strumento "Selezione" permette di agire sugli oggetti presenti nello spazio di lavoro.





Modalità **Progettazione** Strumento **Selezione > Azioni avanzate [2]**





Modalità **Progettazione** Menu **Modifica**





Modalità **Progettazione** Menu **Pagina**



Nuova diapositiva bianca

θ

Modalità Progettazione		Co	Contenuti dinamici				
Menu Discipline		Ge	Geometria piana		Punto, Segmento, Freccia singola, Freccia doppia, Segmento con punto, Ango- lo con misurazione, Arco, Cerchio, Ellisse, Triangolo, Triangolo con misurazione degli angoli, Rettangolo, Quadrilatero, Parallelogramma, Rombo, Trapezio, Pentagono, Triangolo equilatero, Quadrato, Pentagono, Esagono, Ettagono, Ottagono		
interattivi e liberamente modificabili / configurabili		Ge	Geometria solida		Sfera, Semisfera, Cono, Piramide, Cilindro, Tronco di cono, Parallelepipedo, Tronco di piramide, Angolo diedro, Piramide, Tronco di piramide, Prisma, Cubo, Piano, Tetraedro		
dal do	dal docente		Piani cartesiani, coordinate, funzioni trigonometriche, equazioni		Coordinate funzione esplicita, Equazione coordinate polari, Coordinate equa- zione parametrica		
		Sc	Scrittura scientifica		Strumento di riconoscimento scrittura e simbologia matematica		
		St	rumenti di disegno geometi	rico	Goniometro, Compasso, Righello, Squadra 45°, Squadra 30°		
f(x)	Matematica				Contenuti dinamici Trascrizione fonetica dei termini inglesi		
abc	Inglese		Contenuti dinamici				
↦	Fisica			Coppa, F (misuring	Provetta, Collo, Bilancia, Peso, Lampada ad alcool, Fiamma, Cilindro graduato o), Stand di ferro (1), Stand di ferro (2), Imbuto separatore sferico, Apparato di		
≞	Chimica		Strumenti di laboratorio	Kipp, Str sie, Amp volumetr	uttura del benzene, Tasto, Schema della struttura atomica, Ponte a due cor- olla, Ampolla di distillazione, Lavello, Bottiglia di raccolta Gas, Beuta, Ampolla ica, Bottiglia reagente, Tubo di drenaggio, Termometro, Treppiedi, Clip provetta,		
M 5	Modelli Materiale disciplinare			Clip bure Bacchett vetro (2), tagocce Imbuto a	tta, Forcipe, Cucchiaio (1), Cucchiaio (2), Piano di legno, Tappo, Tappo di vetro, a di vetro, Filo di garza amiantato, Pan d'evaporazione, Tubo di vetro (1), Tubo di Tubo di vetro arbitrario, Tubo di gomma, Tubo ad U, Condensatore, Testa con- di plastica, Tubo d'essicazione, Buretta acido, Buretta prodotto alcalino, Imbuto, collo lungo, Imbuto separatore, Articolo solido, Bolla, Goccia		
			Scrittura scientifica	Pannello Tavola pe	input formula chimica, Strumento di riconoscimento scrittura formule chimiche, eriodica interattiva		

Contenuti dinamici					
Laboratorio di Fisica	Piano triangolo inclinato, Pallina, Leva, Calibro, Visualizza distanza, Puleggia, Peso gancio, Arco skateboard, Piano, Piano inclina- to, Nastro trasportatore, Carro, Blocco, Bastoncino, Righello, Visualizzatore scala, Diagramma di forza, Molla, Equilibrio, Blocco 2 pulegge, Blocco 3 pulegge, Solco circolare, Cavità, Elica, Manometro, Cilindro, Barra magnetica, Magnete a U				
Laboratorio di elettrotecnica	Interruttore (1), Interruttore (2), Lampadina, Amperometro, Voltometro, Reostato mobile, Fili di guida, Ago magnetico, Batteria, Batteria in gruppo, Interruttore a due vie, Pomello, Lampada, Campana elettrica, Motore DC, Motore AC, Amperometro (schema), Voltometro (schema), Galvanometro, Quadro elettrico personalizzato, Resistenza, Reostato mobile (schema), Messa a terra, Capa- cità, Speaker, Bobina, Bobina A, Nucleo, Campo elettrico, Carica elettrica, Campo magnetico (schema), Elettrone / Positrone				
Laboratorio di ottica	Lente convessa, Lente concava, Supporto ottico, Candela, Semilente convessa, Semilente concava, Legenda lente concava, Le- genda lente convessa				

Modalità Progettazione Menu Discipline

f(x)

abc

Fisica / elettrotecnica / ottica



Chimica



Raccolta di Clipart e animazioni Flash





Modalità **Progettazione** Menu **Disegna [3]**

Colore di riempimento Immagine di riempimento Modello di riempimento File isualizzare ...(B).. Anteprima Riempimento Impostazioni di riempimento 26 Le "Impostazioni di riempimento" danno la possibilità di impostare un colore, un'immagine o un modello (texture, carta millimetrata etc.) come sfondo di una, alcune o tutte le OK Cancella pagine della lezione **E** Impostazione colore X Impostazione colore é × Colore di riempimento Immagine di riempimento Modello di riempimento Colore di riempimento Immagine di riempimento Modello di riempimento -Modello Imp. colore Ħ *** Trasparen: 0 MM 💥 ///. Anteprima Impostazion --Impostazioni colore Anteprima In primo -Stile Orizzontale Colore di -OK Cancella OK Cancella

Impostazione colore

🖆 ×

Modalità **Progettazione** Menu **Strumenti**



Modalità **Progettazione** Pannello **Miniatura**



Modalità **Progettazione** Pannello **Proprietà**



Modalità **Progettazione** Pannello **Materia**



Il Pannello "Materia" permette di navigare rapidamente fra i diversi contenuti disciplinari

Modalità **Progettazione** Pannello **Pagina**



P	agina						ņ			
=	Mod	elli di pagina	E E	fetti da	alla pagina	1				
Minia	r í									
tura	Cancellare									
III Proprie										
tà 🔀 Ma					1					
teria 📉 P					R					
^a gina 斗	•	•••								
Cla	Dissol	venza da	а							
sse				b I						
Pannello ir										
ntera	Lanciare									
tivo di effett										
-										
					~					
	Strisci	a								
			0		5					
	Important	و جاجر زام زم								
	Impostazioni di velocica: Medio									
	Impostazioni audio: Senza voce									

Il Pannello "Pagina" permette di impostare lo sfondo della pagina e di definire l'animazione associata al passaggio da una pagina alla seguente

Modalità **Progettazione** Pannello **Classe On-Line**

La funzione "Classe On-Line" è sicuramente una delle più interessanti del software Teach Infinity Pro. Essa permette infatti al docente di inviare in streaming on-line il contenuto della propria lezione in diretta sui computer dei propri allievi connessi. Grazie alla "Classe On-Line" anche gli studenti impossibilitati ad essere fisicamente presenti in classe (ad es. a causa di una malattia) potranno seguire in tempo reale le lezioni. Inoltre, andando ad assegnare i relativi permessi ai vari studenti connessi, è possibile dare vita a sessioni collaborative nelle quali i vari partecipanti possono lavorare simultaneamente su uno stesso progetto e parlare fra loro tramite il microfono del PC.

Per partecipare alla "Classe On-Line" il software Teach Infinity Pro dovrà essere installato anche sui computer degli studenti in connessione remota.



Modalità **Progettazione** Pannello **Effetti Interattivi**

Il Pannello "Effetti Interattivi" permette di associare un'azione (movimento, link ipertestuale etc.) ad un determinato oggetto che si trovi nello spazio di lavoro.

- 1. Trascinare l'oggetto che farà partire l'azione nella casella "Oggetto di innesco"
- 2. Trascinare l'oggetto risultante nella casella "Oggetto di risultato"
- 3. Definire l'input che innescherà l'azione
- 4. Definire il tipo di azione da attivare
- 5. NB. Le azioni funzionano solo in modalità "Presentazione"; in modalità "Progettazione" è possibile avere un'anteprima di come apparirà l'azione utilizzando il pulsante "Pre-visualizza"

Azioni disponibili			
Animazioni	Vola in entrata, Vola in uscita, Restringi e ingrandisci, Per- siana entrata, Persiana uscita Apertura in entrata, Apertura in uscita, Gira, Sfarfalla, Dis- solvenza in entrata, Dissol- venza in uscita, Risucchio in entrata, Risucchio in uscita, Includi, Escludi, Sciogli in entrata, Sciogli in uscita		
Collegamenti ipertestuali	Apri un documento presente sul computer, Vai ad una pagi- na web, Vai ad un'altra pagina della lezione		
Visualizzazione	Visualizza oggetti nascosti, Nascondi oggetti visibili		



Modalità **Presentazione** Pannello **Home**



Modalità **Presentazione** Pannello **Pagina**

Modalità **Presentazione** Pannello **Strumenti**





* Lo strumento "Annotazione schermata" è particolarmente utile perché permette di lavorare con gli strumenti Teach Infinity direttamente su qualsiasi contenuto sia visualizzato sulla LIM. L'esperimento dello Schiehallion è stato un esperimento scientifico del XVIII secolo — pensato e progettato in gran parte da Henry Cavendish, ma eseguito dall'astronomo Nevil Maskelyne — per tentare una misurazione della densità della Terra o, utilizzando le parole dello stesso Maskelyne, per rendere «palpabile la gravitazione universale della materia». Fin sovvenzione della Royal Society, fu condotto nell'estate del 177 scozzese di forma alquanto regolare chiamata Schiehallion, ne consisteva nel misurare la piccola deviazione di un pendolo cau gravitazionale di una montagna vicina. Dopo una ricr d'ara dive lo Schiehallion venne considerato il luogo idealor grazie al suo isolan, quasi simmetrica.

Il pulsante "Mouse" permette di passare dalla modalità di lavoro con gli strumenti Teach Infinity all'interazione diretta con le varie applicazioni del computer

Modalità **Presentazione** Pannello **Discipline**



Modalità **Presentazione** Pannello **Personalizzato**



* È possibile modificare i diversi pannelli e crearne uno personalizzato aggiungendo e togliendo le varie funzioni dal pannello "Impostazioni" (ultima icona)

