

# РУКОВОДСТВО

для педагога

DIGIS



## ОСНОВЫ

Базовый функционал ПО

## Идеи для урока

Создание дидактических заданий

## Полезности

Дополнительные инструменты

newline

# Легкий старт

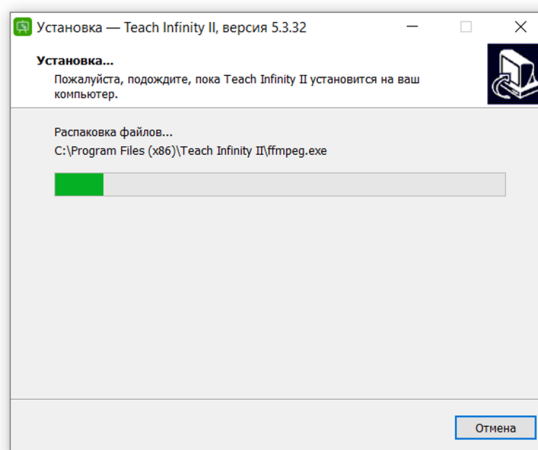
Просто как раз, два, три

1



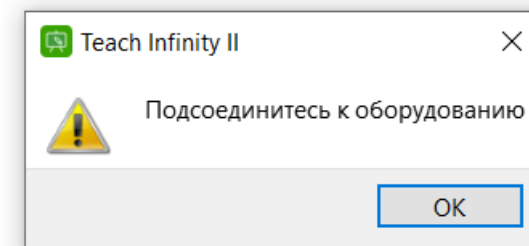
Скачайте и установите программное обеспечение по [ссылке](#)

2



Распакуйте архив и откройте файл для своей ОС. Следуйте инструкциям установщика

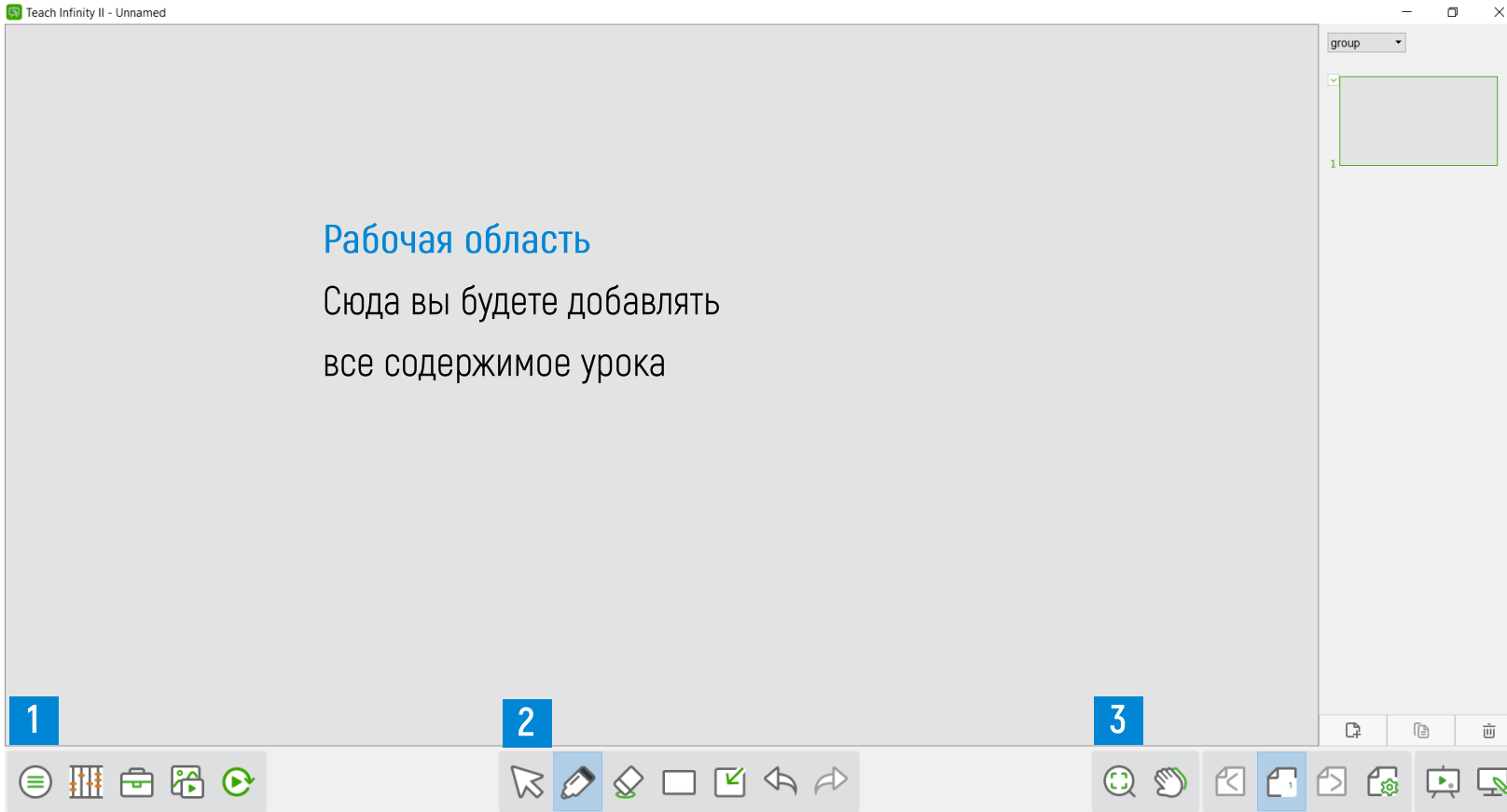
3



Подключите компьютер к интерактивной панели Newline (иначе будет возникать информационное сообщение)

# Знакомство

Изучаем интерфейс программы



## Область слайдов

Перемещение между страницами документа, добавление новых, упорядочивание, объединение в группы

**Панель инструментов** дает доступ к основному функционалу, она разделена на три группы:

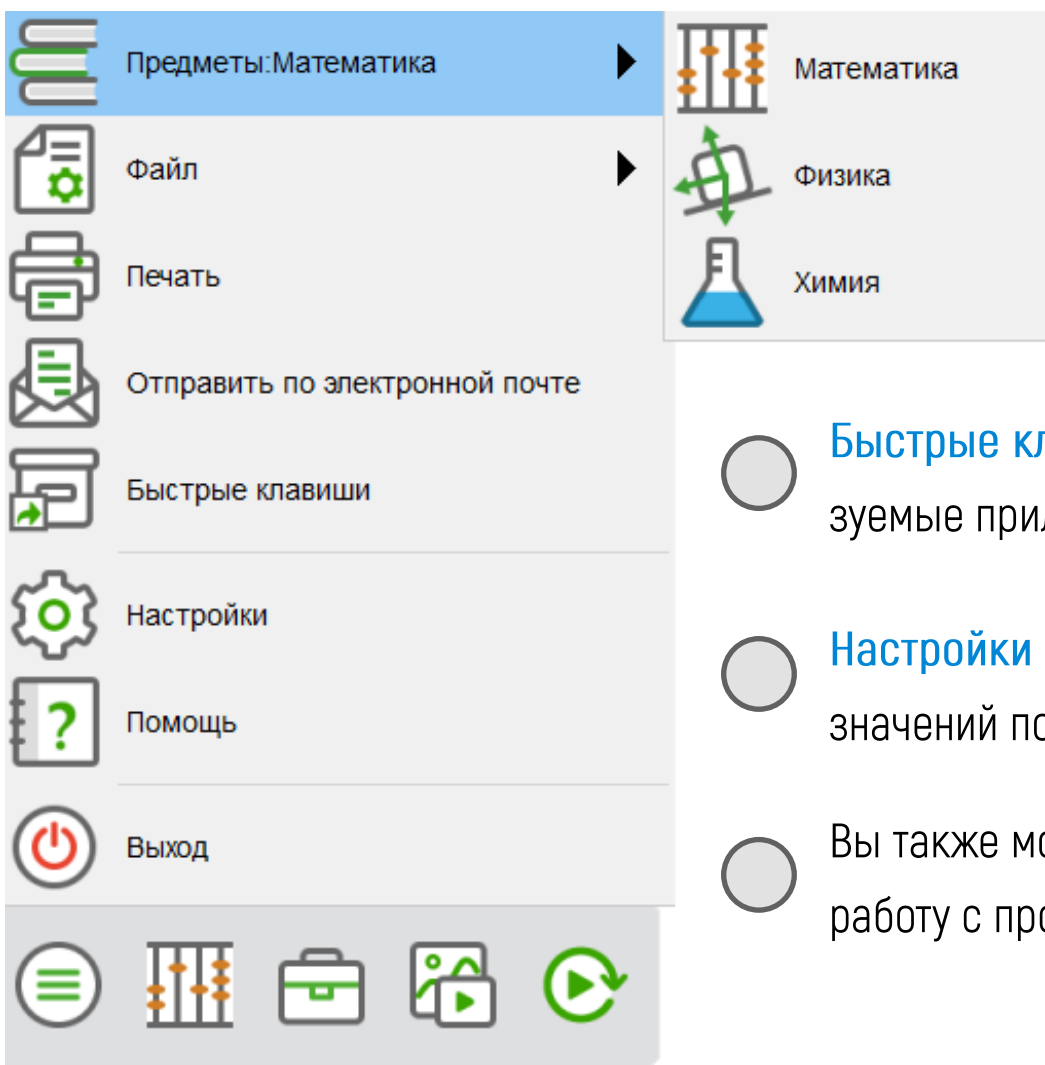
1. **Основная панель:** основное меню, инструменты, доступ к ресурсам
2. **Инструменты аннотирования:** добавление рукописных примечаний и объектов
3. **Управление страницами:** переключение между слайдами, смена фона, режим показа

# Основное меню

Меню позволяет работать с **файлами** (создать, открыть, сохранить, импортировать, экспортировать файл).

Например, вы можете импортировать файл в pdf и прикрепить материалы урока в электронный журнал.

Вы можете **распечатать** или **отправить по электронной почте** файл в формате (htt, pdf, ppt)



Выбрав **предмет** (математика, физика, химия), вы подключаете набор дополнительных объектов и инструментов.

- Быстрые клавиши** позволяют добавить ярлыки на часто используемые приложения и файлы, чтобы ускорить к ним доступ
- Настройки** предназначены для выбора интерфейса приложения, и значений по умолчанию некоторых инструментов
- Вы также можете нажать на кнопку **Выход**, чтобы завершить работу с программой

# Настройки

Во вкладке базовые настройки вы можете изменить **язык интерфейса**. Выбрать **соотношение сторон** страницы, чтобы она корректно отображалась на экране во время демонстрации. Например, на современных интерактивных панелях оно равно

Вы можете выбрать настройки **текста** (гарнитура шрифта и его размер) и **фигур** (цвет и толщина контура, а также заливку) по умолчанию.

Выберите **фон**, который хотите использовать для создаваемых страниц.

Базовые настройки

Горячая клавиша Настроек

Пользовательская кнопка

Язык

Русский

Настройки слайда

16:9

Настройки текста по умолчанию

Akrobat

36

Настройки чертежа по умолчанию

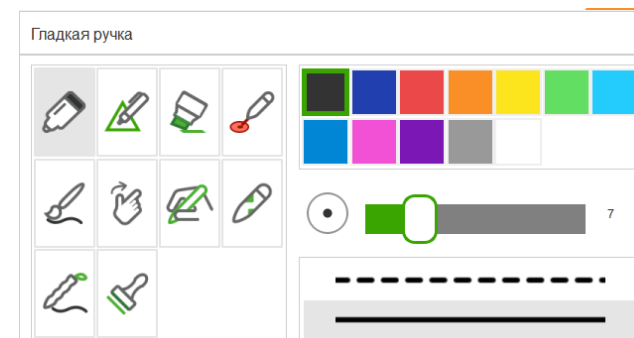
Фон по умолчанию

Пятиточечное стирание

Во вкладке **Пользовательская кнопка** вы можете добавить дополнительную кнопку на панель инструментов для одного из инструментов

# Инструмент Перо

С помощью инструмента перо вы можете создавать рукописные примечания на странице документа, менять цвет, толщину, начертание линий, но это еще не всё! У нас есть еще 10 различных инструментов, каждый из которых можно использовать для образовательных задач. Здесь представлено краткое описание каждого из инструментов, а примеры работы с ними вы найдете в разделе [Идеи для урока](#).



## Маркер

Имитирует написание заметок маркером для белой доски. Вы можете выбрать цвет пера, толщину и тип линии.



## Выделение

Имитируйте эффект выделителя текста. Пользователь может выбрать цвет пера, толщину и прозрачность.



## Кисть

Имитирует рисование художественной кистью. Вы можете рисовать кончиком, делать быстрые и тяжелые мазки. Вы можете выбрать цвет пера и толщину линии.



## Каллиграфическое перо

Имитирует рисование перьевой ручкой, пользователь может выбрать цвет пера, толщину, а также установить наконечник пера.



## Штамп

Выберите один из шаблонов штампа: смайлик, цветочек, звездочка и др. Вы можете менять размер штампа



## Текстурное перо

Рисование пером с установленной или собственной текстурой. Регулируйте толщину пера.



## Лазерная указка

След лазерной указки продолжает мигать, привлекая внимание, до тех пор пока вы не нажмете в другом месте экрана



## Перо жестов

Вы можете выполнять различные действия с помощью жестов: перелистывание слайдов, стирание области, выбор объекта, подсветка и лупа.



## Перо распознавание текста

Позволяет распознать рукописный текст. Вы можете выбрать язык распознавания, гарнитуру шрифта, начертание, размер, выравнивание. А также установить время распознавания 1.2-2 сек



## Перо распознавание фигур

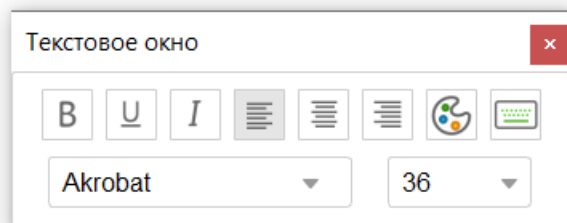
Позволяет преобразовать нарисованные от руки изображения (линия, треугольник, овал и др.) в объекты, что открывает доступ к возможностям редактирования вершин. Пользователь может регулировать цвет пера и толщину.


# Добавление объектов

Сложно себе представить слайд без объектов на нем, иначе мы ограничиваем себя функционалом цифровой белой доски. Вы можете добавить на слайд текст, фигуры и изображения, чтобы наполнить содержательную часть вашего занятия.



## Текст



Добавление текста осуществляется через меню **Вставить** , сразу после выбора инструмента, появляется текстовое поле для ввода. Вы можете произвести настройки шрифта и вызывать экранную клавиатуру.



## Фигуры




Вы можете добавлять такие фигуры как круг, овал, прямоугольник, квадрат, произвольный треугольник, правильный многоугольник, линию, стрелку. Вы можете изменять цвет заливки, а также цвет и толщину контура.



## Изображения



Для добавления изображения необходимо предварительно сохранить его на компьютер, затем добавить в коллекцию ресурсов , а после этого вы можете использовать его на любом слайде. Вы также можете использовать средства захвата изображения для быстрого добавления изображения.

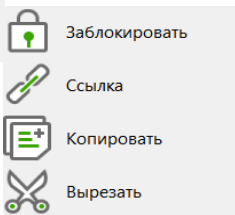
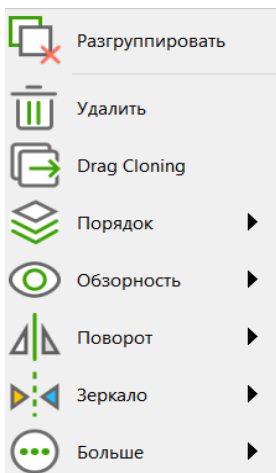
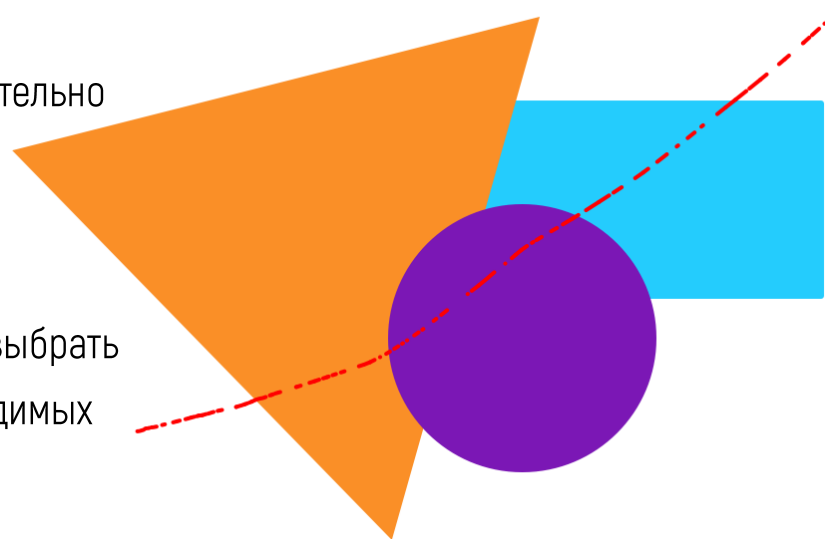
# Работа с объектами

После добавления объектов (текста, фигур, изображений, рукописных примечаний) с ними необходимо выполнять, некоторые действия. Например, перемещать, вращать и масштабировать, изменять их порядок, группировать и блокировать.


Чтобы выполнять любые действия с объектом, его необходимо предварительно выделить.

Для этого нужно выбрать инструмент **Указатель** 

Если нужно выделить один объект, просто нажмите на него. Если нужно выбрать несколько объектов, проведите линию которая касалась бы всех необходимых объектов. Теперь вы можете работать с ними как с единой группой.




После выбора объекта, вы можете вызвать контекстное меню и получить доступ к дополнительным возможностям. Таким как блокировка объекта от случайного перемещения, применение к нему функции бесконечного клонирования, скртия объекта, добавление к нему ссылки или изменение порядка слоев на странице.

Для вызова контекстного меню нажмите на стрелочку  в верхнем правом углу выделения, или нажмите внутри выделения правой кнопкой мыши.



# Операции с объектами

После того, как вы добавили объект на страницу и выделили его, вам становятся доступны дополнительные функции работы с ними. Для разных объектов, набор возможностей разный, не бойтесь открывать контекстно меню  и экспериментировать.

Например, для правильного треугольника можно изменить число сторон , вписать  и описать  окружность.

Здесь мы рассмотрим операции допустимые для большинства объектов.



## Drag Cloning (Бесконечное клонирование)

Позволяет создать неограниченное количество копий исходного объекта, которые добавляются простым перетаскиванием.



## Порядок

Добавляемые на слайд объекты размещаются слоями друг над другом, чтобы изменить их порядок используется данное меню. Вы можете перенести объект на один слой вперед/назад, или на задний/передний план.



## Блокировка

Чтобы защитить объект от случайного перемещения во время работы, его можно заблокировать. Мы рекомендуем блокировать все объекты на слайде, которые должны остаться неподвижными.



## Ссылка

Вы можете добавить ссылку на файл, веб-страницу, страницу в документе, текст (например, дополнительные инструкции) а также ссылку на, один из инструментов.



## Отражение

Вы можете отражать объекты по вертикальной или горизонтальной оси, а также выполнять зеркалирование объекта по 4-м направлениям.



## Скрыть/Показать

Вы можете временно скрыть, а затем отобразить объект в пункте контекстного меню **Обзорность**.



Главное не забудьте, где вы расположили скрываемый объект, чтобы найти его сна странице.



## Копировать/Вырезать

Вы можете создать копию объекта или вырезать его со страницы, а затем добавить в каком-либо другом месте. Обратите внимание, что объект будет храниться в буфере обмена, пока вы его не замените другим или не очистите.



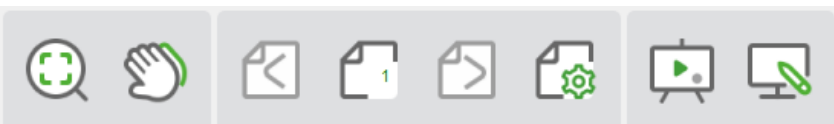
## Вставить/Очистить

Для того, чтобы добавить объект из буфера обмена на страницу, нажмите кнопку вставить. Нажмите **Очистить**, чтобы удалить объект из буфера.



# Управление слайдами

Ваши уроки в Teach Infinity чаще всего будут состоять из нескольких страниц. Для управления страницами используется панель в правой части экрана:



Здесь вы можете переключаться между слайдами, изменять масштаб, а также перемещаться по безграничной доске.


В меню настроек слайда вы можете выбрать фон для вашей страницы. Это может быть сплошная заливка, изображение или один из разлинованных шаблонов. Вы можете применить выбранный шаблон ко всем слайдам [Применить ко всем](#).

Чтобы перейти в режим полноэкранный **демонстрации** нажмите на кнопку , чтобы вернуться к **редактированию** - .

Вы можете перейти в **режим аннотирования поверх** любого приложения, нажав на кнопку .

## Сортировщик страниц

В правой части экрана расположена боковая вкладка сортировщика страниц, на которой можно увидеть миниатюры всех ваших вкладок. Здесь вы можете менять порядок страниц, копировать, вставлять и удалять страницы, а также объединять их в группы для удобства навигации по файлу.

Кроме того, вы можете сбросить страницу на последнее сохраненное состояние, нажав пункт **Сбросить страницу** контекстного меню слайда .



# Заполни пропуски




Рассмотрим классическое упражнение на заполнение пропусков, пусть у нас есть фрагмент текста:

«При комнатной температуре металлы находятся в **твердом** агрегатном состоянии, за исключением **ртути**. Металлы обладают характерным блеском. Они хорошо проводят **электрический ток** и **тепло**. Самый тяжелый металл - **осмий**, самый легкий - **литий**, самый тугоплавкий - **вольфрам**, самый легкоплавкий - ртуть.»

Выделенные слова ученик должен назвать самостоятельно, после чего учитель показывает правильный ответ.

1. Используя инструмент «Текст», добавьте текст на страницу.
2. Заблокируйте текст во избежание его случайного перемещения. Для этого нажмите по тексту правой кнопкой мыши, выберите пункт «Больше» - «Заблокировать»
3. Выберите инструмент «Перо», установите толщину и цвет, совпадающий с фоном, а затем закрасьте выделенные слова. Или наоборот возьмите яркие контрастные цвета, чтобы пропуски были заметнее.

4. После того как ученики дадут вам правильный ответ в каждом пункте, выберите инструмент «Ластик» и сотрите верхний слой чернил. Этот прием становится возможным, так как ластик стирает только рукописные примечания, сделанные цифровыми чернилами, а текст, изображения и другие объекты остаются нетронутыми.



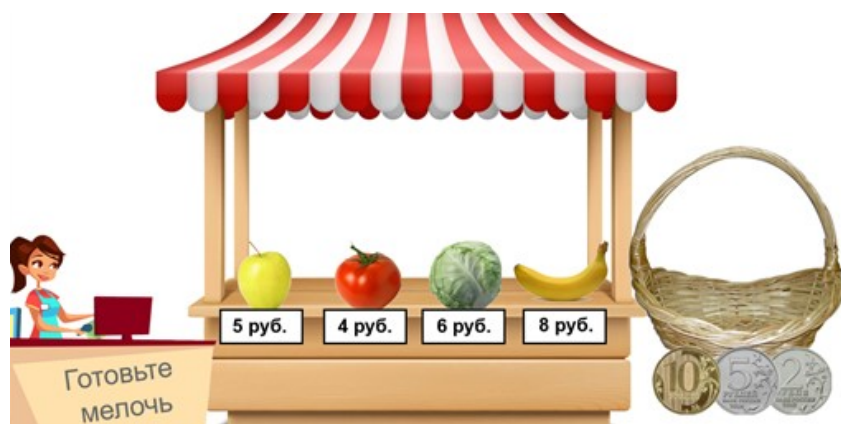
При комнатной температуре металлы находятся в **тв** агрегатном состоянии, за исключением **ртути**. Металлы обладают характерным блеском. Они хорошо проводят **электрический ток** и **тепло**. Самый тяжелый металл - **осмий**, самый легкий - **литий**, самый тугоплавкий - **вольфрам**, самый легкоплавкий - ртуть.

# Бесконечное клонирование



Вы можете создать несколько копий объекта с помощью команды **Бесконечное клонирование** (Drag Cloning). Для этого вызовите контекстное меню объекта, который вы хотите клонировать, и выберите соответствующий пункт.

Например, вы можете добавить на слайд буквы, применить к ним бесконечное клонирование и попросить учеников составить слова из этих букв. Какое самое длинное слово вам удалось составить?



Или вы можете создать дидактическую игру на отработку навыков сложения, имитируя поход в магазин:

Наберите в корзинку понравившиеся вам продукты. Расплатитесь с продавцом монетами. Правильность ответа проверяет учитель или другой ученик.



Оцените наше занятие



С помощью бесконечного клонирования можно проводить голосование, опросы или рефлексию в конце занятия.

Просто найдите подходящие объекты для клонирования.

# Волшебная труба



Данное задание отлично подходит для быстрой проверки знаний по теме, тренировке устного счета, перевода слов и многое другое. Алгоритм создания упражнения

1. Выберите фигуру прямоугольник, заранее выберите цвет заливки и разделите рабочее пространство слайда на две равные части слева и справа.
2. Введите вопрос и ответ в одном текстовом поле.
3. Покрасьте текст вопроса в цвет правой половины слайда, а текст ответа в цвет левой половины слайда.
4. Добавьте и закрепите трубу при необходимости.

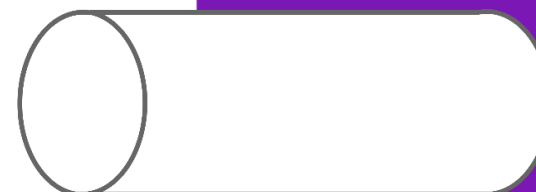
В качестве трубы может использоваться любой игровой элемент: микросхема, черный ящик, сказочный персонаж и много другое.

Самое главное, чтобы этот объект располагался выше всех остальных на странице, иначе будет виден процесс преобразования.

$$5+3$$

$$13+27$$

100



# Открытие подписей



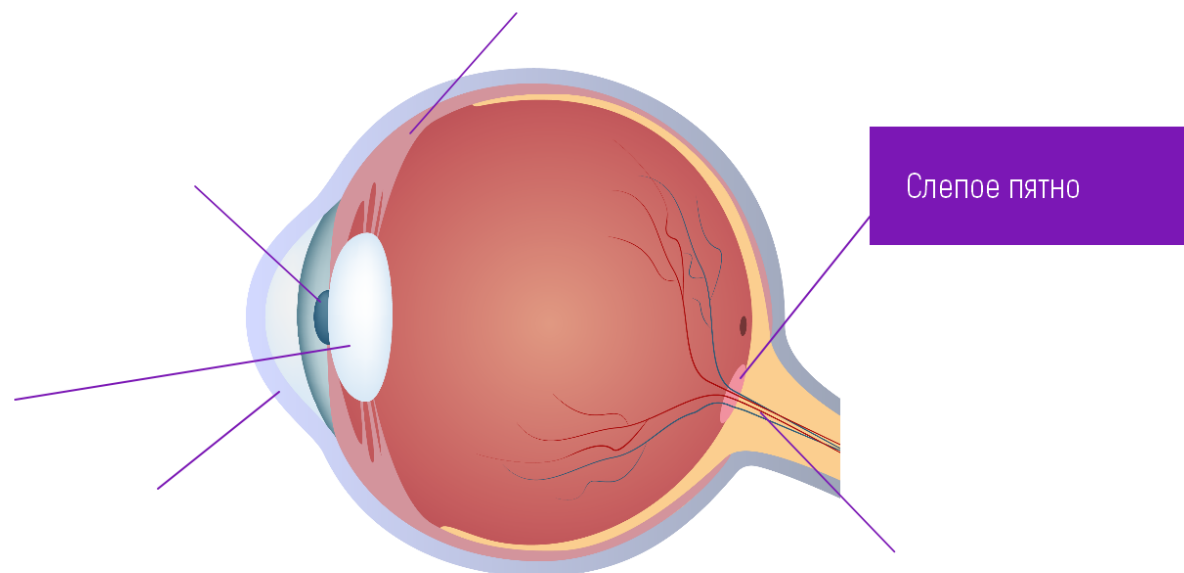
Данное задание отлично подходит для изучения нового материала, проверки значений, иллюстрации последовательностей и алгоритмов.

1. Добавьте изображение на слайд. Проведите линии к будущим подписям
2. Напишите подписи и расставьте их на слайде
3. Перекрасьте текст в цвет фона и закрепите, выбрав в контекстном меню пункт **Больше – Заблокировать**
4. Добавьте объект для перемещения, контрастного цвета. Например, прямоугольник
5. Переместите объект на задний план, с помощью контекстного меню **Порядок – Перемести вниз**

Упражнение готово! Передвигайте прямоугольник, чтобы открыть все подписи

Таким же способом, можно изучать последовательности и алгоритмы, скрывать правильные ответы, а потом подсвечивать их, искать скрытые подсказки на странице.

Главное не забудьте переместить объект на задний план.







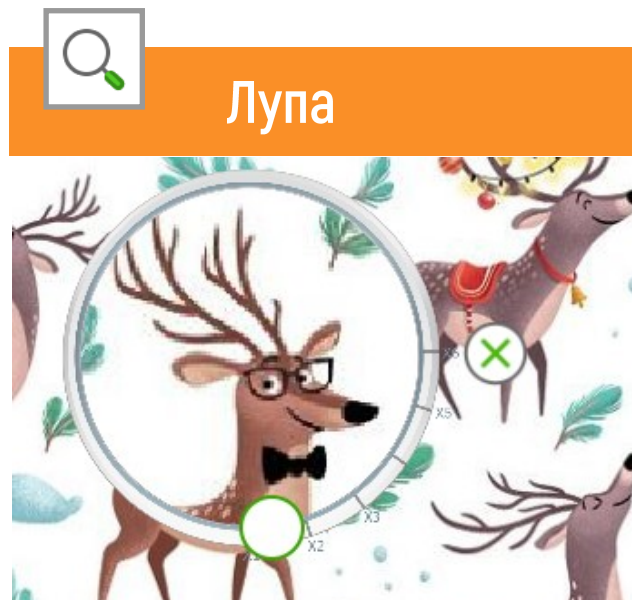



# Инструменты вовлечения

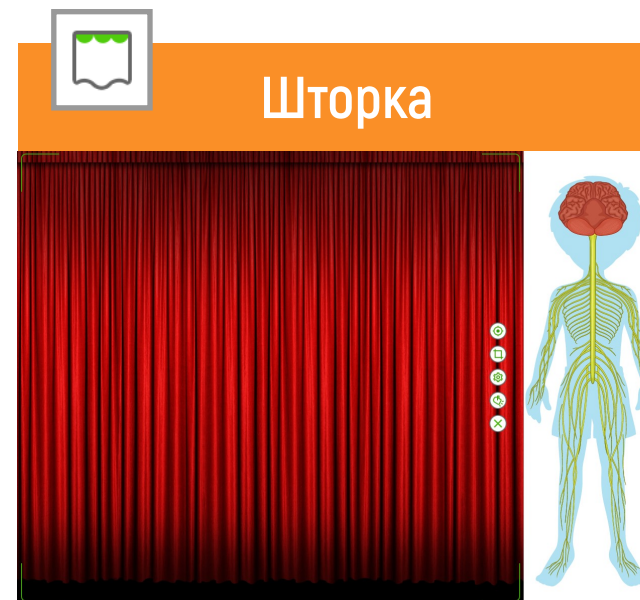
Вы можете привлекать внимание учеников к содержанию страницы различными инструментами вовлечения, например, подсвечивать какую-то область слайда, увеличивать объекты, или добавить интригу, скрыв содержимое за шторкой.






- Изменяйте **форму** выделения с квадратной , на круглую  и обратно, нажав на верхнюю иконку
- Изменяйте **размер** области подсветки, передвигая зеленую границу выделения.
- **Перемещайте** выделение за затемненную область
- Переключайтесь в режим **Шторки** 
- Регулируйте **степень затемнения** в **Настройках** 



- Изменяйте **размер** лупы, передвигая ее границу
- Изменяйте **кратность увеличения**, передвигая маркер 
- **Перемещайте** выделение за внутреннюю область лупы



- Изменяйте **размер** шторки, передвигая за любой из ее углов. Чтобы вернуться к режиму скрытия всей страницы, нажмите на 
- Чтобы скрыть определенную область, нажмите  и растяните прямоугольник, ограничивающий нужную область
- Выбирайте свое фоновое изображение в **Настройках** 



# Измерительные инструменты



Вы можете использовать в своей работе циркуль, транспортир, угольник и линейку.

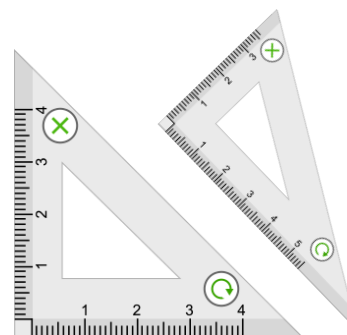
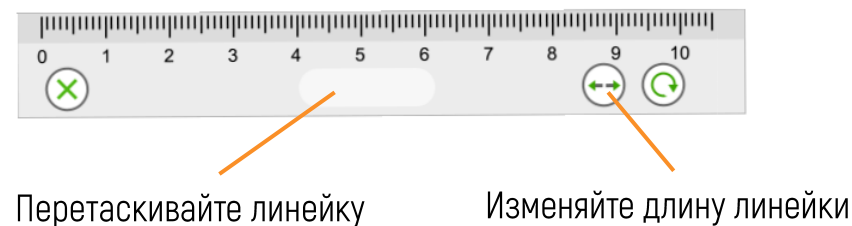
Чтобы убрать измерительный инструмент со странице, нажмите на кнопку

## Циркуль



Пе­ред­ви­га­йте зе­ле­ный ука­за­тель, что­бы ус­та­но­вить ра­ди­ус ок­руж­но­сти

## Линейка



## Угольники

Ис­поль­зуй­те у­голь­ни­ки, что­бы ри­со­вать уг­лы в  $90^\circ$ ,  $30^\circ$ ,  $60^\circ$  и  $45^\circ$



## Транспортир

Пе­ред­ви­га­йте зе­ле­ный ука­за­тель, что­бы ус­та­но­вить ве­ли­чи­ну уг­ла.

Пе­ре­к­лю­чай­тесь между ре­жи­мом ри­со­ва­ния уг­ла и дуги



# Время покажет

 В инструменте **Часы**, есть возможность переключаться между тремя различными режимами: часы, секундомер и таймер. Для этого меняйте положение переключателя под циферблатом. Чтобы убрать часы со страницы, нажмите 



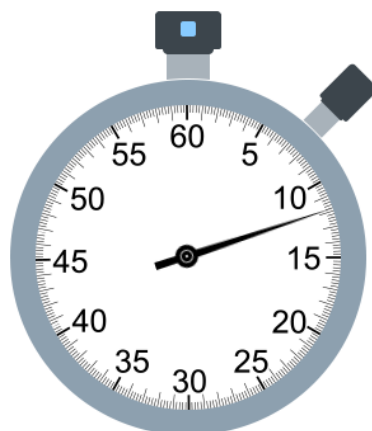
## Часы



Показывает **текущее системное время**. Если вы хотите отображать здесь время в другом часовом поясе, необходимо изменить его в параметрах «Дата и время» вашей операционной системы



## Секундомер




Нажмите на кнопку **Старта**, чтобы запустить секундомер. Нажмите на кнопку **Отсечки**, чтобы остановить замер и зафиксировать текущее время. Нажмите на кнопку **Отсечки** снова, чтобы продолжить или на кнопку **Старта** для сбрасывания счетчика



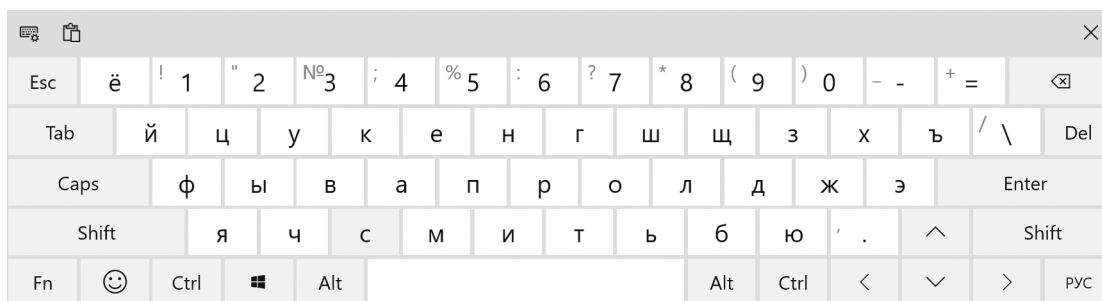
## Таймер



Установите таймер на нужное количество минут, передвигая маркер . **Максимальное значение** – 60 минут. Нажмите **Пуск**, чтобы запустить таймер. Можно использовать **Паузу** для остановки

# Быстрый доступ

Вы можете запускать другие приложения из интерфейса Teach Infinity II. Так например, через меню **Инструменты** вы можете запускать экранную клавиатуру и калькулятор.



*Внешний вид и функционал клавиатуры и калькулятора определяется вашей операционной системой и может отличаться от представленных изображений*



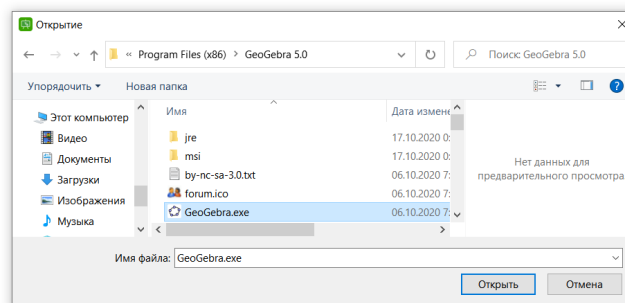
## Добавление ярлыка

Вы можете добавить ярлык на любое приложение или файл на вашем компьютере и получить к нему быстрый доступ прямо из интерфейса Teach Infinity II.

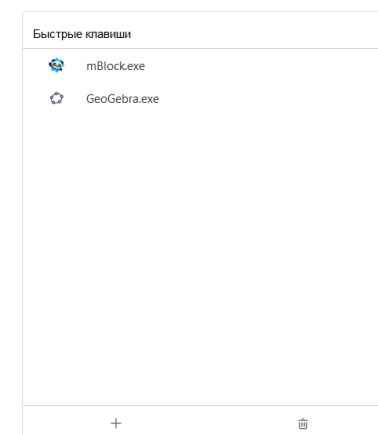
**Шаг 1.** выберите в **Основном меню** пункт **Быстрые клавиши** и нажмите на кнопку **Добавить**:




**Шаг 2.** Выберите на своем рабочем столе ярлык нужной программы или файл с расширением .exe




Аналогично добавляются ярлыки на документы, так вы можете держать под рукой все необходимое



Чтобы удалить ярлык нажмите на кнопку

**Удалить** , отметьте галочкой ненужные ярлыки

mBlock.exe  
 GeoGebra.exe  
и подтвердите выбор 

# Захват экрана

В Teach Infinity II есть встроенный функционал для захвата экрана, при этом как захват изображений, так и видео со звуком. Таким образом вы можете добавлять изображения любого открытого приложения или его части, или делать записи экрана с голосовыми инструкциями сохранять его в виде файла и прикладывать в качестве домашнего задания.



## Захват изображения

Захват изображения экрана ✕

1. 2. 3.

Вставить в текущий слайд  
 Вставить в новый слайд  
 Сохранить как  
 Сохранить по умолчанию

1. Захват всего экрана
2. Захват прямоугольной области
3. Захват произвольной области

Не забудьте выбрать место сохранения вашего скриншота, вы можете вставить сразу на страницу Teach Infinity II или сохранить на компьютере для дальнейшего использования



## Видеозахват

Выберите активный микрофон из списка, перетащите окно записи так, чтобы оно не мешало и нажмите кнопку **Запись**



Нажмите на кнопку **Стоп**, чтобы завершить запись 00:01:16

Выберите место для сохранения файла.



После завершения процесса конвертации, ваше видео будет готово!

# Работа с камерой

Вы можете подключить к вашему компьютеру документ-камеры или пользоваться встроенной камерой для захвата изображений. Так вы можете демонстрировать как выполнять задание на своем образце, и транслировать это всему классу, кроме этого вы можете аннотировать поверх видео или изображения, сохранять скриншоты, приближать объекты и многое другое.

Чтобы запустить режим работы с камерой выберите соответствующий инструмент:



1. Закончить/Начать видеозахват
2. Переключение между камерами
3. Сделать скриншот
4. Включить/выключить режим аннотирования
5. Включить верхнюю подсветку (если возможно)
6. Включить нижнюю подсветку (если возможно)
7. Приблизить
8. Отдалить
9. Автофокус (если возможно)
10. Изменить разрешение
11. Выбрать цветовую модель (если возможно)
12. Повернуть на  $90^\circ$ ,  $180^\circ$ ,  $270^\circ$
13. Полноэкранный режим
14. Закрыть окно