1. Kết nối các thiết bị của bộ sản phẩm. Máy tính là thiết bị trung tâm của các kết nối. Tất cả các thiết bị khác đều phải được nối với máy tính. - Máy chiếu có kết nối điện với nguồn điện và kết nối VGA với máy tính. - Máy chiếu vật thể kết nối với máy tính bằng jack cắm cổng USB. - Bảng tương tác kết nối điện với nguồn và kết nối USB với máy tính. - Bộ Activ Vote kết nối với máy tính qua thiết bị Activ Hub gắn vào máy tính với cổng kết nối USB.   
2. Tỉnh chỉnh bảng tương tác, các phím chức năng bên cạnh bảng.   
a. Tinh chỉnh bảng tương tác (có 3 cách).   
- Nhấp chuột phải vào biểu tượng ActivManager ở góc đáy bên tay phải của màn hình hiển thị.   
- Chọn Calibrate.   
- Một khi chương trình tinh chỉnh khởi động, di chuyển đến bảng nhấn bút vào các chấm trắng của dấu cộng xuất hiện trên bảng (5 chấm).   
b. Các phím chức năng bên cạnh bảng.   
3. Sử dụng máy chiếu vật thể với phần mềm Acti View.  
 a. Khởi động phần mềm.   
- Nhấn đúp chuột vào biểu tượng để bắt đầu phần mềm ActiView.   
- Di chuyển chuột đến biểu tượng để hiển thị menu chức năng chính.  
 - Đặt một đối tượng được hiển thị dưới camera.  
 b. Các nút lệnh và chức năng.   
c. Công cụ chú thích.   
d. Cài đặt camera.  
 - Kiểm soát các hình ảnh trực tiếp thông qua giao diện Camera Settings.   
- Nhấn vào đây để mở giao diện Cài đặt máy ảnh.   
+ Auto Focus: Tự động điều chỉnh tiêu cự trên một đối tượng.   
+ Focus: Điều chỉnh tiêu cự bằng tay trên một đối tượng.   
+ Auto Exposure: Bật/tắt tự động phơi sáng.   
+ Auto White Balance: Bật/tắt tự động cân bằng trắng.   
+ Rotate: Xoay hình ảnh 0/180 độ.   
+ Output resolution: Thiết lập độ phân giải đầu ra.   
+ Power frequency: Tần số điện có thể thay đổi với các nước.   
4. Sử dụng bộ sách giáo khoa điện tử AIC.   
a. Cách chọn loại sách trình chiếu. - Chọn theo môn học cần giảng..   
- Chọn theo khối, lớp giảng dạy.   
- Chọn HOME để trở về trạng thái ban đầu.   
- Chọn loại sách muốn xem.  
 - Nhấn để thoát khỏi phần mềm.  
 b. Các nút chức năng.   
- Nút lật trang tiếp theo.   
- Nút trở lại trang trước.   
- Nút mục lục sách.   
- Nút các chức năng khi trình chiếu.   
- Con trượt, giữ và lăn để mở trang muốn xem.   
- Trở lại trang chọn sách (trạng thái ban đầu).  
 c. Các nút chức năng khi trình chiếu.   
- Mouse: Con trỏ chuột.   
- Pen: Bút vẽ. Dùng để gạch chân hay đánh dấu.   
- Highligh: Bút nhớ, dùng để tô màu chỗ quan trọng.   
- Mask: Khối che phủ, dùng để che đi những phần chưa muốn tiết lộ.   
- Focus: Tập trung chú ý, làm tối đi những phần xung quanh để làm nổi bật nội dung muốn nhấn mạnh.   
- Whiter broad: Thu nhỏ trang sách, tạo ra vùng bảng trắng để GV viết, giảng bài. Vẫn giữ trang sách ở góc màn hình.  
 - Zoom: Dùng để phóng to.   
- Eraser: Dùng để xóa các trạng thái đang trình chiếu.   
5. Các công cụ cơ bản của Activ Inspire.  
 a. Bảng điều khiển (dashboard). - Flipcharts: Bảng lật.   
- ExpressPoll: Tạo nhanh câu hỏi và đặt tùy chọn để trả lời.   
- Promethean Planet: Đường dẫn tới trang prometheanplanet.com   
- Configure: Cài đặt cấu hình.   
- Training and Support: liên kết tới prometheanplanet.com   
- Create a new flipchart: Tạo bảng lật mới.   
- Open a flipchart: Mở trang bảng lật có sẵn.   
- Import from Powerpoint: Mở bài PP bằng Inspire.   
- Show the dashboard window on startup: Hiển thị bảng điều khiển cho lần mở sau.   
b. Thay đổi ngôn ngữ sử dụng.   
- Vào menu File/ Settings/ Language/ Vietnamese/ Done.  
 - Khởi động lại phần mềm để xác nhận ngôn ngữ mới  
. c. Thay đổi giao diện phần mềm.  
 - Nhấn phím F11 hoặc vào menu xem/ bảng điều khiển.   
- Chọn mục thiết lập cấu hình (Configure).   
- Đánh dấu tích vào “mở lần sau sử dụng cấu hình cơ bản”: Dùng cho trường hợp trình chiếu để học sinh sử dụng được khay bút.   
- Đánh dấu tích vào “mở lần sau sử dụng hình dạng phòng tranh”: Dùng cho giáo viên khi soạn bài giảng. Giao diện dễ sử dụng.   
d. Các công cụ chính trên thanh công cụ. Trình đơn chính Thay đổi hồ sơ Chú giải trên màn hình Công cụ trên màn hình Quay về bảng lật trước Tiến tới bảng lật sau Bắt đầu – dừng bỏ phiếu Tạo nhanh câu hỏi bỏ phiếu (cắm Activhub) Con trỏ chuột Công cụ Bút viết Bút nhớ Tẩy Tô đầy (đổ màu) Đầu nối Hình dạng Chèn từ tệp tin Viết chữ Xóa Đưa về trang trắng Quay lại 1 thao tác Hoàn tác quay lại  
 e. Các trình duyệt Trình duyệt trang Trình duyệt tài nguyên Trình duyệt đối tượng Trình duyệt ghi chú Trình duyệt thuộc tính Trình duyệt thao tác Trình duyệt bỏ phiếu f. Các công cụ khác trong menu công cụ.  
 - Người dùng đôi: Bút đen là bút giáo viên, bút trắng là bút học sinh.  
 - Mực thần kỳ: Dùng để lộ ra đối tượng không ở tầng trên cùng.   
- Trình điều khiển bút: Dùng bút vẽ các đường, hình.   
- Nhận dạng chữ viết tay: (chỉ dùng với tiếng Anh).   
- Nhận dạng hình dạng: Các hình có dạng tương tự nét vẽ.   
- Bộ hiển thị: Rèm che, để che đi nội dung chưa muốn tiết lộ.   
- Đèn chiếu: Hiện (che đi) phần cần lưu ý hay nhấn mạnh.   
- Máy ảnh: Ghi lại các hình ảnh trên màn hình.   
- Toán học: Bổ sung thước, ê ke, máy tính, compa, …  
 - Ghi âm thanh: Cần dùng micro.   
- Thiết bị ghi màn hình: tạo ra video thao tác hoặc cắt video.   
- Bàn phím trên màn hình: Tạo ra trên màn hình 1 bàn phím.   
- Đồng hồ: Dùng để cài đặt thời gian cho một số thao tác.   
- Băng giấy: Tạo dòng chữ chạy trên màn hình.   
6. Sử dụng Activ Inspire để tạo bài giảng trình chiếu. Để ở chế độ thiết kế khi tạo bài giảng.   
a. Đưa đối tượng vào bài giảng.   
- Sử dụng công cụ hình dạng để vẽ các hình đơn giản.   
- Vào menu Chèn/ phương tiện: Giống PP.  
 - Vào menu Chèn/ liên kết:   
+ Văn bản: Hiển thị đường dẫn của tệp tin.   
+ Hình ảnh: Hiển thị ở dạng định dạng chung của hình ảnh.   
+ Đối tượng thao tác: Hiển thị vùng trắng (thế chỗ).   
+ Thoát khỏi đối tượng: Liên kết tệp tin với đối tượng có sẵn.   
+ Lưu tệp tin và danh mục vào bảng lật: Tăng kích thước của bài giảng nhưng khi copy sang máy khác sẽ không bị mất file. (Dùng cho GV T.A khi đưa đoạn âm thanh vào bài giảng).   
- Vào menu Chèn/ Chèn từ máy quét, máy ảnh: Chèn hình ảnh, văn bản dạng hình ảnh.   
- Vào menu Chèn/ Văn bản: Tương tự phần mềm PP.  
 - Vào menu Chèn/ Phương trình: Tạo ra phương trình toán học.   
- Vào menu Chèn/ Đầu nối: Để nối các mục A với B.   
- Vào menu Chèn/ Tem thời gian: Chèn thời gian hiện tại vào bảng.   
- Nháy đúp để đưa đối tượng từ trình duyệt tài nguyên vào bảng lật.   
b. Chỉnh sửa đối tượng. Nháy chuột vào đối tượng để hiển thị thanh công cụ Marquee.   
c. Sử dụng trình duyệt trang. Quan sát các trang bảng lật.   
d. Sử dụng trình duyệt tài nguyên.   
Sử dụng đối tượng có sẵn, do nhà sản xuất tạo ra trước đó.   
- Thêm tài nguyên bằng cách nhấn vào mục ở đầu gói tài nguyên, rồi chọn mục “Nhập gói tài nguyên ở đây…”   
- Đưa gói tài nguyên này ra với tên khác vào mục “Xuất thành gói tài nguyên” rồi nhập tên cho gói này.  
 e. Sử dụng trình duyệt đối tượng.   
- Cho biết vị trí của đối tượng nằm ở tầng nào.  
 - Chuyển đổi vị trí trên dưới và tầng của đối tượng nhanh.  
 f. Trình duyệt ghi chú.   
- Dùng để ghi chú và nhận xét cho 1 trang bảng lật. Thuận tiện cho việc chuyển giao bài và tái sử dụng lần sau.   
g. Trình duyệt thuộc tính. Chọn đối tượng mới xuất hiện đầy đủ các thuộc tính.   
- Nhận dạng: Cho biết tên đối tượng.   
- Bề ngoài: Cho biết tầng của đối tượng, độ trong mờ và có nhìn thấy được hay không.   
- Phác thảo: Đường bao quanh đối tượng.  
 - Tô đầy: Phần màu bên trong đối tượng.  
 - Nền: Màu ở bên dưới cùng của đối tượng.   
- Vị trí: Cho biết đối tượng cách vị trí trên cùng bao nhiêu, bên trái bao nhiêu. Chiều rộng và chiều cao của đối tượng, và đã được khóa hay chưa.   
- Nhãn: Cho phép ghi chú thích cho đối tượng.   
- Thùng chứa: Cho phép di chuyển 1 đối tượng vào 1 đối tượng khác. Dù là đối tượng được chứa hay không được chứa đều chọn “đúng” ở mục “trờ lại nếu không chứa”. Nếu muốn chứa nhiều đối tượng thì phải nhập từ khóa cho các đối tượng ở mục “nhận dạng”.  
 - Xoay: Cho đối tượng xoay tự do hoặc quanh 1 đối tượng khác.   
- Bộ hạn chế: Dùng để giới hạn một số tính năng của đối tượng.   
- Kéo một bản sao: Khi di chuyển vẫn giữ 1 hình gốc tại vị trí ban đầu, hình kéo đi chỉ là bản sao. Không kéo nữa thì xuất hiện thêm 1 hình. h. Trình duyệt thao tác.   
- Dùng để tạo ra các hiệu ứng khi trình chiếu.   
7. Sử dụng bộ chắc nghiệm Activ Vote.   
+ Cách 1: Mở bảng điều khiển (ActivInspire DashBoard). Chọn thiết lập cấu hình (configure)/Đăng ký thiết bị (Register devices). Xuất hiện hộp thoại đăng ký thiết bị (Device registration).   
+ Cách 2 Chọn Trình duyệt bỏ phiếu(Voting Brower) từ thanh trình duyệt. Sau đó, chọn Đăng ký thiết bị (Device registration). Xuất hiện hộp thoại đăng ký thiết bị(Device registration).   
- Tiếp theo ta chọn thiết bị ActivHub/Activote/Đăng ký(Register). Xuất hiện hộp thoại Đăng ký thiết bị.  
 - Trong mục Vui lòng chọn số các thiết bị Activote bạn muốn đăng ký(Please choose the number of Activote devices you would like ti register)ở đây đánh số thiết bị cần đăng ký. Chọn Kế tiếp(Next).   
- Dùng Acti Vote đăng ký thiết bị. Cuối cùng nhấn hoàn tất.   
a. Tạo câu hỏi bất chợt (giáo viên bất chợt đưa ra trong khi đang dạy).   
- Sử dụng ExpressPoll để tạo câu hỏi.   
- Giáo viên dùng bút ghi trực tiếp lên bảng lật nội dung câu hỏi và các đáp án lựa chọn.   
- Bắt đầu bỏ phiếu thì nhập thời gian để trả lời câu hỏi.   
b. Câu hỏi chuẩn bị sẵn.  
 - Click chuột phải trên trang Flipchart chọn Chèn câu hỏi(Insert question). (Hoặc vào Chèn (Insert)/ Câu hỏi (Question). Hộp thoại chèn câu hỏi(Insert Question Wizard) xuất hiện.   
- Mục xem tài liệu: Chọn phông chữ, cỡ chữ cho câu hỏi.   
- Chọn loại câu hỏi cần ra.   
- Dấu + màu xanh dùng để chèn thêm câu hỏi.   
- Nhập nội dung câu hỏi, nhập các phương án trả lời, đánh dấu vào phương án trả lời đúng.  
 - Đặt thời gian trả lời câu hỏi.   
- Chọn mục thay thế nội dung trang bằng một thiết kế mới để đưa nội dung câu hỏi vào trang.  
 - Nhấn vào Áp dụng, chọn hoàn tất.   
- Nhấn vào công cụ để bắt đầu bỏ phiếu.

Tác giả: sưu tầm