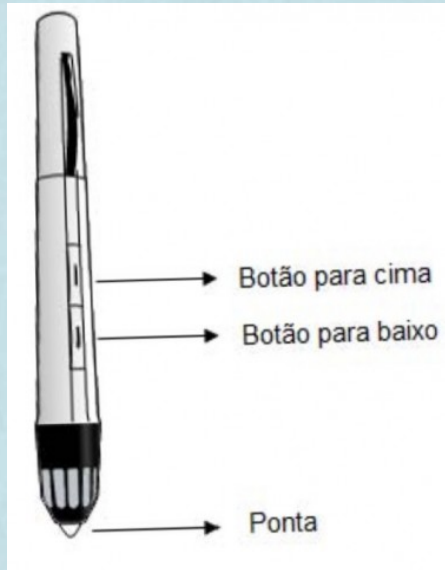


# Lousa Portátil Interativa

# Conhecendo as partes da lousa interativa - CANETA



## Carregando a bateria da caneta digital

A caneta digital possui uma bateria recarregável, interna, de polímero de íons de lítio. Sua carga é feita por meio da porta USB do computador. São duas horas para carga completa e até 18 horas de uso contínuo.

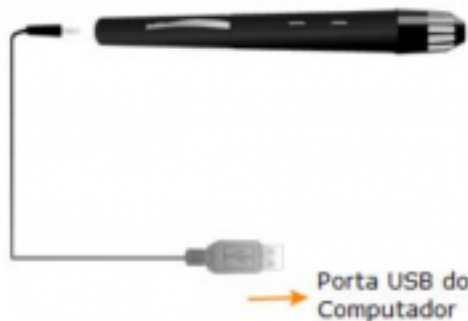


Figura 4 - Carregando a bateria da caneta digital

# RECEPTOR



Figura 6 - Sensores ultrassônicos do receptor Station

O símbolo amarelo com um triângulo preto ao centro representa a sensibilidade do aparelho a descargas eletroestáticas naquela região e indica que é importante evitar descargas eletroestáticas no momento em que o receptor Station estiver em uso. Ou seja, as grades metálicas que protegem os sensores ultrassônicos não devem ser tocadas, a fim de evitar que o receptor venha a travar.

**OBSERVAÇÃO:** Em condições normais de uso, não existe o risco de choque para o operador da solução.

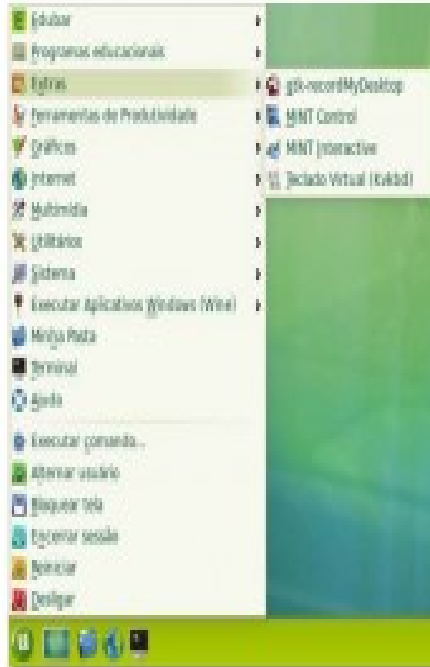


Conectando o cabo USB para carga do receptor Station

# 0 programa

Onde ficam os programas?

Os ícones para execução dos programas da solução estão na opção **Extras** do menu iniciar.



## Calibração da Caneta



# Suas ferramentas

## Acessando manuais

A solução de Lousa Digital tem manuais para auxiliar ao usuário a instalar e configurar sua unidade. Porém, caso tais manuais sejam extraviados ou estejam indisponíveis, o usuário poderá abri-los diretamente do CD de instalação. Bastará acessar o link Ajuda no menu principal:

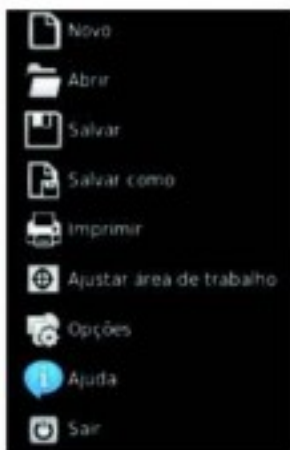
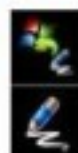


Figura 21 - Acessando manuais no CD

## Ferramentas do MINT Interactive

O MINT Interactive possui várias ferramentas interativas. Com elas, nenhuma aula ou apresentação serão facilmente esquecidas. São elas:



Ferramentas para mudança de modo. Com elas, o usuário facilmente muda entre os modos de operação do Sistema Operacional, onde a solução funciona como um mouse ou no modo interativo, onde cada ferramenta de escrita, pintura e edição são usadas de forma a enriquecer as apresentações;



Ferramenta Lápis: Para escrever e desenhar sobre a área de desenho ou o desktop do sistema operacional;



Ferramenta Marcador: Cria destaques coloridos que podem ser aplicados com um incrível efeito de transparência. As cores podem ser criadas de acordo com a necessidade do usuário;



Ferramenta Pincel: Para efeitos mais fortes, pode ser configurado com cores diversas, bem como espessuras especiais para escrita mais grossa e marcações visíveis;



Ferramenta borracha: Prática e eficiente, esta ferramenta faz exatamente o que seu nome diz. Ela é uma borracha que pode ser usada de forma a apagar áreas de tamanhos diferentes, de forma rápida e segura. Além disso, pode ser configurada para apagar objetos completos, bastando clicar uma vez sobre os mesmos;



Ferramenta Apague Tudo: Com ela, toda a folha será apagada, não deixando nenhum vestígio do que havia sido escrito ou desenhado na folha de apresentação exibida. Nenhum objeto resiste a um simples clique nesta ferramenta



Ferramenta Paleta de Cores: Confere ao professor, apresentador, usuário, uma grande diversidade de cores, onde a mistura das cores primárias trará uma cor a cada clique;



Ferramenta Tamanho do traço: Com esta ferramenta, o tamanho do traço pode ser alterado a qualquer momento. Basta selecionar a ferramenta de desenho desejada, como o Lápis, o pincel ou o marcador e logo em seguida escolher a espessura para o traço daquela ferramenta;



Ferramenta Pano de Fundo: Serve para alterar o pano de fundo onde o usuário poderá escrever, desenhar ou interagir com a solução. Folhas pautadas, com fundos branco ou verde, ou folhas sem pautas;



Ferramenta de desenhos geométricos: Desenhar círculos, elipses, triângulos, retângulos, linhas nunca será algo difícil. Com a ferramenta de desenhos geográficos, basta selecionar a forma e fazer os traços;



Ferramenta de Movimentar: Movimenta qualquer objeto na área de desenho de forma interativa e rápida. Basta selecionar esta ferramenta, clicar no objeto desejado e arrastá-lo por toda a projeção;



Ferramenta de texto: Basta clicar nesta ferramenta para ter acesso ao teclado virtual. Por meio do teclado virtual, qualquer texto poderá ser escrito na área de trabalho ou na área de desenho;



Ferramenta de captura: Com a ferramenta de captura, pode-se capturar toda a área de trabalho ou apenas as partes que se desejar, selecionando tais áreas com a caneta digital. Feita a captura, basta salvá-la ou incluí-la em um novo desenho;



Ferramenta de Gravação de Vídeo Aula: Gravar todo o conteúdo da apresentação, incluindo o áudio da apresentação nunca foi tão fácil. Basta selecionar a ferramenta, escolher a qualidade do áudio e do vídeo e pronto.



Ferramentas de Navegação: Com as ferramentas de navegação, pode-se alterar seqüencialmente para qualquer página de desenho o MINT Interactive.

Basta um simples clique para avançar ou retroceder as páginas criadas interativamente:



Ferramenta de Zoom: Ferramenta para ajustar o zoom, aumentando ou diminuindo o zoom (Zoom In ou Zoom Out) e retomando automaticamente ao zoom padrão (100%);



Menu principal: No menu principal, todas as opções referentes à criação de novos arquivos, salvar arquivos, salvar arquivos como, abrir trabalhos previamente gravados, imprimir arquivos, abrir manual da solução e atalho para calibrar a caneta digital;

## USANDO A CANETA COMO MOUSE



Figura 23 - Usando a caneta digital como mouse

Quando o MINT Interactive é usado no modo Mouse, ele permite ao usuário operar qualquer programa que utilize o mouse como interface de comando. Desenhar, navegar na Internet, assistir filmes, navegar nos arquivos locais do computador ou outra atividade qualquer. Basta um simples clique do botão esquerdo ou direito que fazem parte do corpo da caneta digital.

Para mudar do modo Mouse para o modo Interativo, basta escolher uma das ferramentas de interação e pronto. A área de trabalho ficará como abaixo:

# Fazendo a interação da lousa



# Fazendo a interação da caneta com a atividade



Figura 26 - Menu lateral de acesso à Galeria de Imagens

## Usando o teclado virtual

Para utilizar o teclado virtual, basta abrir qualquer caixa de diálogo que exija a digitação de alguma informação. Se o teclado virtual já estiver aberto, ele estará no canto inferior esquerdo, próximo ao relógio:



Figura 27 - Teclado virtual já em execução

Caso o teclado virtual não esteja em execução, o mesmo será executado automaticamente e ficará em primeiro plano:

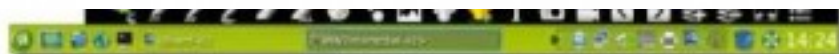


Figura 25 - Menu lateral de acesso as páginas criadas

## Gravando vídeo aulas

O MINT Interactive permite acesso a uma ferramenta capaz de gravar toda a utilização e integração com a área de trabalho, incluindo o áudio do momento, de forma fácil e rápida.

Para gravar a vídeo aula, basta clicar na ferramenta de Gravação de vídeo aula na barra de ferramentas do MINT Interactive. É o ícone que representa uma câmera de vídeo antiga.



Assim que o ícone é clicado, inicia-se o processo de execução da ferramenta de gravação. A aplicação é bastante simples e não exige muita experiência na gravação de vídeo aulas:



Figura 29 - Ferramenta de gravação de vídeo aula

A qualidade do vídeo e do áudio a serem gravados é mostrada em percentual (0% ~ 100%).

Quanto maior o percentual de qualidade de áudio e vídeo será menor a compressão de dados e maior a utilização de espaço em disco.

Quanto menor o percentual de qualidade de áudio e vídeo será maior a compressão de dados e menor a utilização de espaço em disco será menor.

Bastará, então, clicar no botão Gravar e fazer toda apresentação ou aula. Ao final, bastará clicar no botão Stop, no rodapé da área de trabalho.

A gravação do arquivo definitivo será efetuada assim que o arquivo de vídeo e áudio for codificado para ocupar menos espaço.

## **Atividades para trabalhar a lousa interativa portátil**

- Pesquisar jogos atividades em sites;
- Pesquisar atividades em SWF (não precisa ter internet) e salvar;
- Pesquisar e verificar se a atividade funciona com internet ou não.

**Que recursos devo agendar?  
sala de vídeo, data show, lousa digital e caixa amplificadora (se tiver áudio).**

