



Open-Sankoré

Le manuel d'Open-Sankoré 1.40

Version du manuel : 1.40a, août 2012

open-sankore.org

Les nouveautés	5
La recherche d'images	5
La gestion du document.....	5
Le Glisser-déposer	5
De nouvelles interactivités	5
L'éditeur Sankoré.....	5
Première prise en main	6
L'historique	7
Les outils de base	9
La couleur du Trait	9
Le trait	9
La gomme	10
Les outils avancés	11
La palette d'outils	11
Le texte	12
Sur Mac	13
Sur PC	13
La capture	14
Les fonds	14
Annuler/Rétablir	14
Nouvelle page	15
La bibliothèque	16
Les sons	18
Les vidéos	19
Les images.....	21
Les applications	23
Les apps livrées avec Sankoré	23
Exemple de fenêtre de widget :	25
Les favoris	26

Les interactivités.....	27
L'interactivité "Ass Images"	28
L'interactivité "Cat Images"	29
L'interactivité "Cat text"	30
L'interactivité "Choisir"	31
L'interactivité "Contraste"	31
L'interactivité "Dés"	31
L'interactivité "Enveloppe"	31
L'interactivité "Memory"	32
L'interactivité "Morpion"	33
L'interactivité "Ordre images"	35
L'interactivité "Ordre mots"	36
L'interactivité "Ordre phrase"	37
L'interactivité "Sélectionner"	38
L'interactivité "Sépare phrase"	39
L'interactivité "Sépare texte"	40
L'interactivité "Syllabes"	41
L'interactivité "Tables"	42
L'interactivité "Transformation"	43
La recherche Web	44
Le navigateur Web	47
La gestion des documents	52
Cacher Open-Sankoré	55
Le menu Open-Sankoré	58
Les préférences	58
Le Podcast	65
Pour aller plus loin	67
Importer vos documents dans Open-Sankoré.....	67
Mac - L'imprimante virtuelle intégrée	67

Windows - Installer une imprimante virtuelle.....	68
Support et références.....	69
Le glossaire.....	70



La recherche d'images

Une fonction de recherche d'images, de sons, d'animations flash et de vidéos a été ajoutée au logiciel pour faciliter les recherches sur Planète Sankoré. Un moteur de recherche d'images sur Google est également disponible. Plus de détails en page 44.

La gestion du document

Des améliorations ont été apportées au chemin de fer (aperçu des pages) se situant sur la gauche. Il est maintenant possible de modifier l'ordre des pages, de les supprimer à partir de ce volet (détails en page 54).

Le Glisser-déposer

L'ajout de contenus dans la bibliothèque se trouve facilité par l'utilisation du glisser-déposer. Cette fonctionnalité peut être utilisée en mode bureau pour enrichir la bibliothèque avec des contenus (sons, images, vidéos, animations) automatiquement classés dans le bon dossier. Plus de détails sont disponibles en pages 44 et 56.

De nouvelles interactivités

Les interactivités sont des sortes d'Apps qui permettent la mise en place d'exercices interactifs qu'il est possible d'éditer (page 27)

L'éditeur Sankoré

L'éditeur Sankoré permet de créer des cours en passant directement par le logiciel Open-Sankoré. Il est accessible depuis le menu Open-Sankoré puis Éditeur Sankoré. Pour l'utiliser, un login et un mot de passe sont nécessaires, la création d'un compte sur Planète Sankoré doit donc se faire au préalable (page 58).

Première prise en main

Pas besoin d'aller dans les détails pour utiliser Open-Sankoré la première fois. Après avoir lancé le *logiciel*, prenez simplement le *stylet* et commencez à écrire sur l'écran. Ne soyez pas craintif à l'idée d'appuyer la pointe du stylo : allez-y franchement, comme si vous écriviez avec un stylo bille sur une feuille de papier.

Maintenant que vous avez écrit vos premières lignes, un simple coup d'œil aux icônes devrait vous permettre de comprendre rapidement le fonctionnement d'Open-Sankoré.



1. Affiche/masque la palette d'outils liée au *stylet*.
2. Le bouton "Couleur du trait" permet de modifier la couleur du trait d'écriture.
3. Le bouton "Trait" permet de choisir l'épaisseur du trait.
4. Permet de sélectionner une taille de gomme pour effacer vos annotations.
5. Permet de choisir parmi quatre fonds de page.
6. Annule/rétablit la ou les dernières actions effectuées.
7. Crée une nouvelle page ou permet d'ajouter une nouvelle page, dupliquer ou importer une page lors d'un clique long.
8. Permet de passer à la page précédente ou suivante.
9. Efface la page ou permet d'ouvrir la palette pour effacer les annotations, les objets ou la page entière lors d'un clique long.
10. Permet de revenir à l'affichage du tableau lorsqu'une page Web Open-Sankoré ou la fenêtre "Documents" est ouverte. Bouton présent également sur la palette d'outils en mode "Afficher le bureau".
11. Permet d'utiliser le *navigateur Web* intégré à Open-Sankoré.
12. "Documents" permet de gérer l'organisation des cours.
13. Affiche votre bureau en gardant toutes les fonctionnalités d'Open-Sankoré.
14. Le bouton "Open-Sankoré" permet d'accéder aux réglages de l'application et de quitter votre *session*.
15. Affichage des pages de votre document.
16. Ouvre la bibliothèque.

Pour insérer des éléments (images, sons, vidéos, animations) de la bibliothèque sur une page, il faut faire un glisser-déposer de l'élément sur la page de votre choix.

En mode bureau, le glisser-déposer permet d'ajouter des contenus à la bibliothèque depuis une fenêtre ou le bureau.

L'historique

Dès sa conception en 2003, le logiciel d'enseignement interactif pour le TNI « Uniboard » a été pensé pour et avec les utilisateurs, avec l'aide d'une équipe composée de professeurs de l'Université de Lausanne, de spécialistes de la communication, de neuropsychologues et de développeurs informatiques.



Ci-dessus : Le tout premier prototype du logiciel Sankoré (ex-Uniboard) en 2003 à L'Université de Lausanne

En mars 2008, Mnemis SA, une spin off de l'UNIL part à la conquête des marchés internationaux en poursuivant le développement du produit et en le commercialisant.

Dans le cadre de son programme d'éducation numérique pour tous, l'État français a acquis les droits d'Uniboard et l'a rendu Open source et gratuit. « Uniboard » est devenu « Open-Sankoré ».

En 2010 Uniboard a été acheté par la Délégation interministérielle à l'Éducation Numérique en Afrique (DIENA) pour le rendre libre, gratuit et ouvert. « Open-Sankoré » rejoint ainsi l'univers des logiciels libres . Le logiciel renoue ainsi avec son esprit d'ouverture durant ses premières années de développements à l'Université de Lausanne.

La DIENA finance depuis 2010 son développement pour en faire un outil de qualité exceptionnelle. La société Webdoc de Lausanne poursuit les activités de développement de Mnemis SA.

La communauté des logiciels libres dans le monde est conviée à continuer de nouvelles fonctions et applications.

« Open-Sankoré » est un logiciel qui combine la simplicité des outils d'enseignement traditionnels avec les avantages qu'apportent les TICE.

Ce logiciel fonctionne aussi bien sur un écran interactif (tablette graphique, Tablet PC) que sur tout type de tableau numérique interactif ou tout simplement sur un ordinateur personnel pour préparer des présentations.

Ce logiciel qui intègre et combine le vidéoprojecteur et le PowerPoint permet de bénéficier de l'apport essentiel de l'écriture manuscrite tout en y ajoutant la possibilité d'afficher sur des écrans géants collaboratifs et partagés dans la classe, des visuels, des images, des graphiques, des vidéos, ou encore de naviguer sur Internet. Tous ces supports peuvent être annotés et complétés, des passages mis en évidence ou commentés avec un stylet interactif.

Une fonction d'édition est donc fournie à chaque enseignant par Open-Sankoré. Les tableaux de cours sont automatiquement enregistrés et archivés dans une librairie de documents.

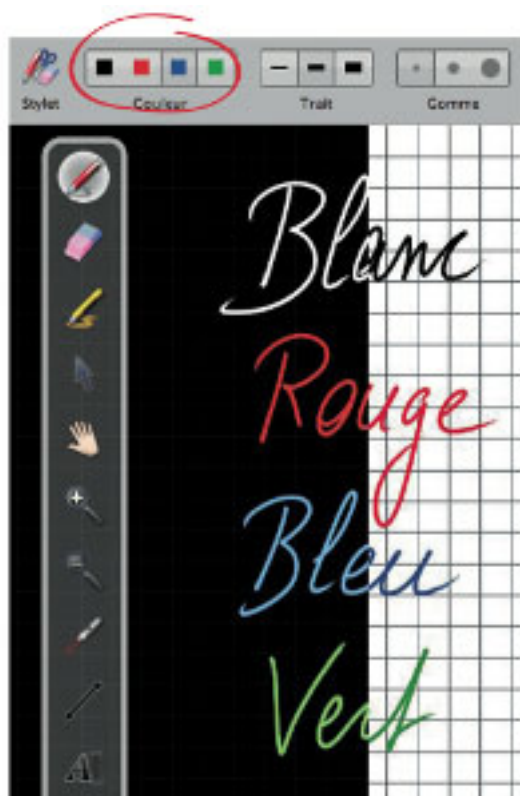
Les outils de base

La couleur du Trait (2)

Le bouton “Couleur du trait” permet de modifier la couleur de votre écriture.

Chacune des quatre couleurs disponibles est optimisée pour offrir le meilleur contraste avec le fond choisi, et offre donc un confort visuel optimal pour les personnes qui suivent votre cours. Comme vous le montre l'image ci-dessous, la couleur du trait s'adaptait automatiquement en fonction du fond de page que vous aurez choisi.

Les couleurs peuvent être modifiées dans le menu Open-Sankoré dans la rubrique Préférences.



Le trait (3)

Le bouton “Trait” vous permet de sélectionner différentes épaisseurs de trait pour le stylo et le marqueur. Par défaut, le trait le plus fin et le trait moyen sont *calibrés* de manière idéale pour vos besoins d'écriture standards. Le trait le plus épais est quant à lui le plus adapté pour mettre en évidence un élément sur votre page.

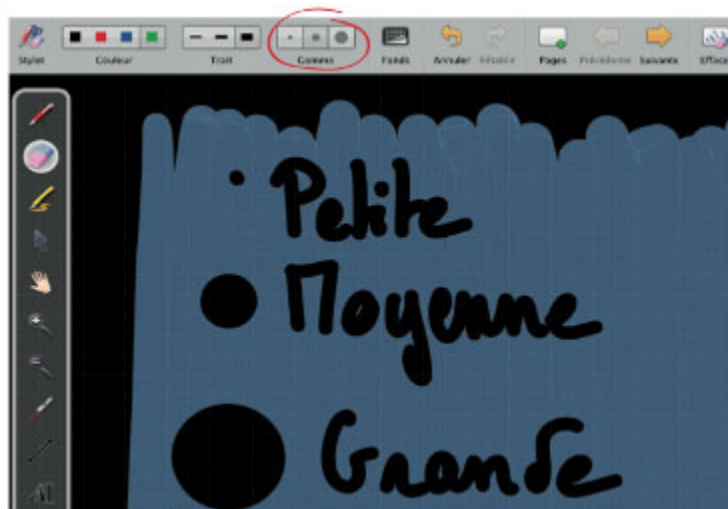


La gomme (4)

Le bouton "Gomme" permet de choisir la taille de l'outil qui vous permet d'effacer tout ou partie du texte que vous avez écrit.



Trois tailles de gomme sont à votre disposition (voir image ci-dessous), une gomme "précise", une gomme de taille moyenne et une gomme "frottoir" pour effacer rapidement le contenu d'une page.



Si vous sélectionnez l'une des tailles de l'outil gomme, celui-ci sera automatiquement activé.

Les outils avancés

Maintenant que vous maîtrisez les outils de base, nous allons nous intéresser à ce qu'apporte Sankoré par rapport à des outils d'écriture traditionnels.



La palette d'outils (1)



- A. L'outil "Annoter le document" permet d'écrire à l'aide de votre *stilet*.
- B. L'outil "Effacer l'annotation" permet d'effacer précisément ce que vous avez écrit avec le *stilet*.
- C. L'outil "Surligner" permet de surligner des passages en offrant un certain niveau de transparence.
- D. L'outil "Sélectionner et modifier des objets" permet de choisir un objet sur votre page afin de le déplacer et de lui appliquer des modifications (redimensionnement, suppression, rotation...).
- E. L'outil "Déplacer la page" permet de se déplacer dans une page.
- F. L'outil "Zoomer en avant" permet de faire un zoom avant sur une partie de l'écran.
- G. L'outil "Zoomer en arrière" permet de faire un zoom arrière sur une partie de l'écran.
- H. L'outil "Pointer avec le laser" active un pointeur laser virtuel (qui n'écrit pas) sous la forme d'un gros point rouge.
- I. L'outil "Tracer une ligne droite" permet de dessiner un trait droit.
- J. L'outil "Ecrire un texte" permet de créer un objet texte sur votre page.
- K. L'outil "Capture une partie de l'écran" permet de *capturer* une zone de la page.
- L. L'outil "Afficher le clavier virtuel" permet d'utiliser un clavier sans avoir besoin de se tenir devant l'ordinateur.

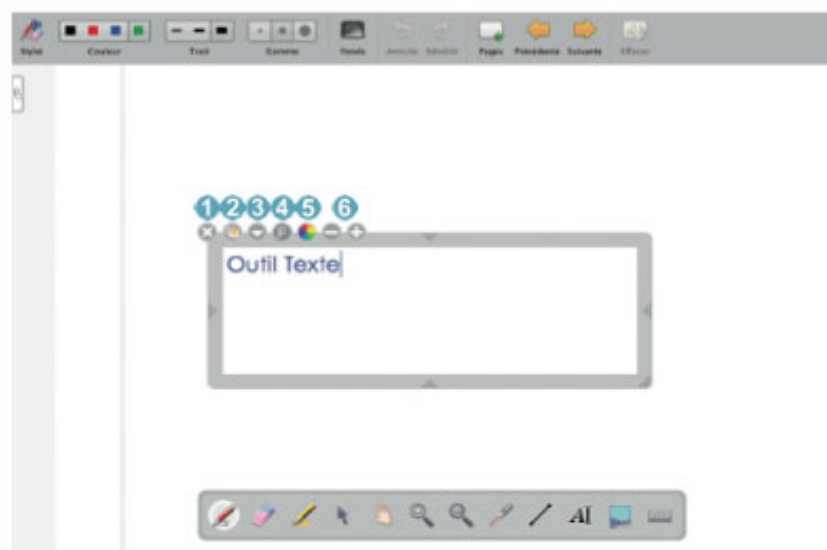


Si vous déplacez votre page à l'aide de l'outil "Déplacer la page", vous pouvez recentrer la vue directement en double-cliquant dessus.



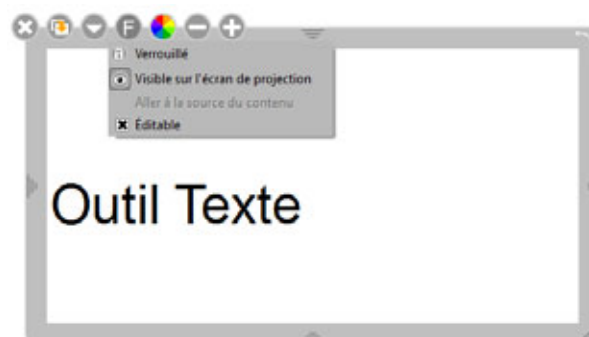
Si vous agrandissez / réduisez votre page en utilisant l'outil "Zoomer en avant" et que vous voulez ensuite revenir à la dimension originale, vous trouverez à droite en bas de la page un bouton avec une loupe barrée. Si vous cliquez dessus vous retournerez automatiquement à la taille d'origine au lieu d'utiliser l'outil inverse.

Le texte (J)

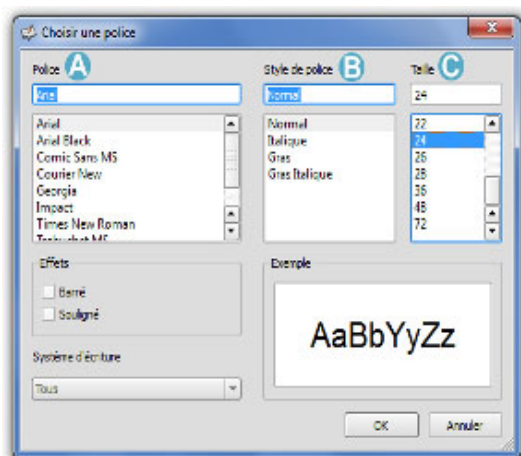


Le bouton “Ecrire un texte” vous permet de créer un objet texte sur votre page.

1. Permet de fermer l'objet texte et supprime le texte écrit.
2. Permet de dupliquer l'objet texte.
3. Ouvre un menu déroulant qui permet soit de verrouiller l'objet, c'est-à-dire qu'il vous sera impossible de le déplacer ensuite ; soit de choisir si vous voulez qu'il soit visible ou non sur l'écran de projection ; soit de choisir si vous voulez qu'il soit éditable ou non.



4. Ouvre une fenêtre qui vous permet d'effectuer des modifications au niveau du texte.



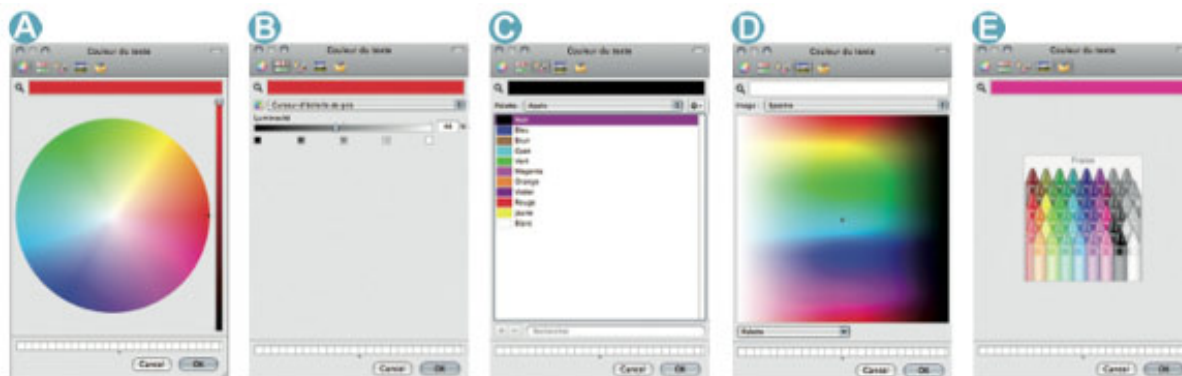
A. Permet de modifier la police du texte.

B. Permet de modifier le style de la police.

C. Permet de modifier la taille du texte.

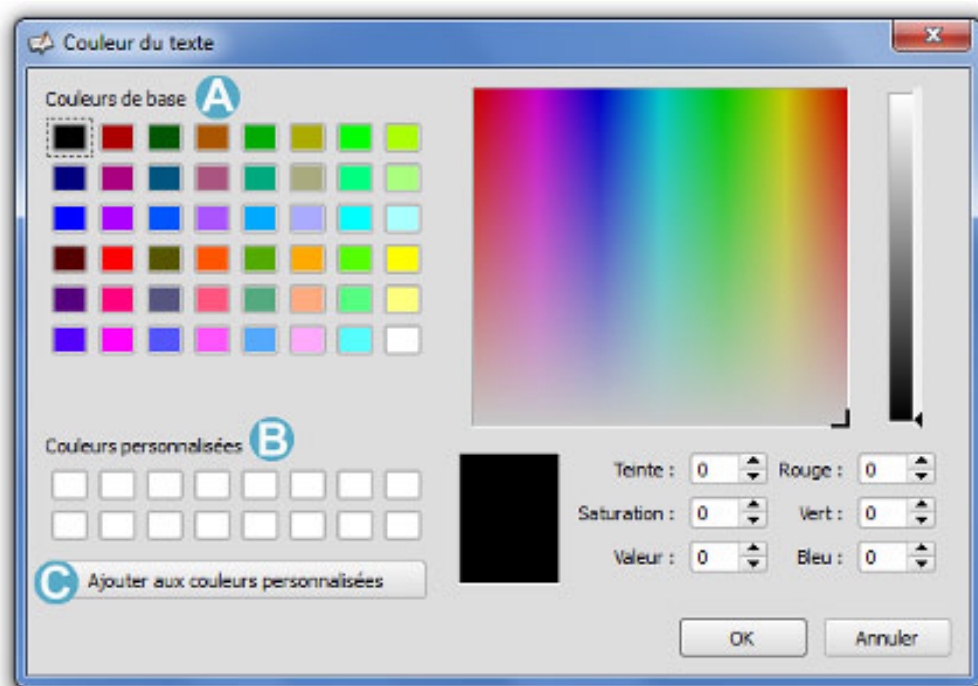
- Permet d'ouvrir les options de modification pour la couleur du texte.

Sur Mac



- La "roue des couleurs" permet de choisir une couleur pour le texte et, ensuite, de régler sa luminosité.
- Le "curseur des couleurs" vous permet de choisir la teinte de diverses couleurs (échelle de gris, RVB, CMJN) ainsi que la luminosité et la saturation.
- La "palette de couleurs" propose différentes palettes de couleurs, telles que Apple, Développeur Web SafeColors et Crayons.
- La "palette d'images" permet de sélectionner une couleur précisément.
- L'outil "Crayons" permet de sélectionner une couleur imagée, par exemple "fraise", "fougère"...

Sur PC



- A. Permet de choisir une couleur parmi des couleurs basiques proposées.
- B. Permet de sélectionner précisément une couleur.
- C. Après avoir sélectionné une couleur, vous pouvez la rajouter dans vos couleurs personnalisées.

La capture (K)

Une fois que vous avez sélectionné la partie à *capturer*, un menu s'ouvre vous permettant de choisir si vous voulez ajouter l'image à la page ouverte (1), l'ajouter sur une nouvelle page (2), ou encore l'ajouter directement dans votre bibliothèque (3)



Les fonds (5)

En cliquant sur le bouton "Fond", une fenêtre de sélection apparaît. Celle-ci propose 4 fonds de page: blanc, blanc quadrillé, noir et noir quadrillé :



Les fonds quadrillés sont là pour vous guider : si la hauteur d'une lettre équivaut à la hauteur d'un carré, votre écriture est assez grande pour être vue confortablement depuis n'importe quelle distance. Vous pouvez également vous en servir pour dessiner plus précisément.

Annuler/Rétablir (6)

Les boutons "Annuler" et "Rétablir" fonctionnent comme dans *Microsoft Word* : ils permettent d'annuler ou de rétablir, étape par étape, les dernières actions effectuées. Attention: Vous pouvez modifier les actions effectuées uniquement sur la page en cours d'utilisation. Dès que vous changez de page, il ne sera plus possible d'utiliser cette fonction pour les actions effectuées précédemment.

Nouvelle page (7)

Le bouton “Pages” ajoute une page à votre cours. Celle-ci se placera automatiquement à la suite de la page en cours.



Si vous faites un clic long sur le bouton “Pages”, un menu s’ouvre qui vous permet de choisir si voulez ajouter une nouvelle page à la suite (1), dupliquer la page en cours (2), ou importer une page depuis un fichier (3).



Si vous faites un clic long sur le bouton “Effacer”, un menu s’ouvre qui vous permet de choisir si vous souhaitez effacer seulement vos annotations (1), seulement les objets (2), ou la page entière.

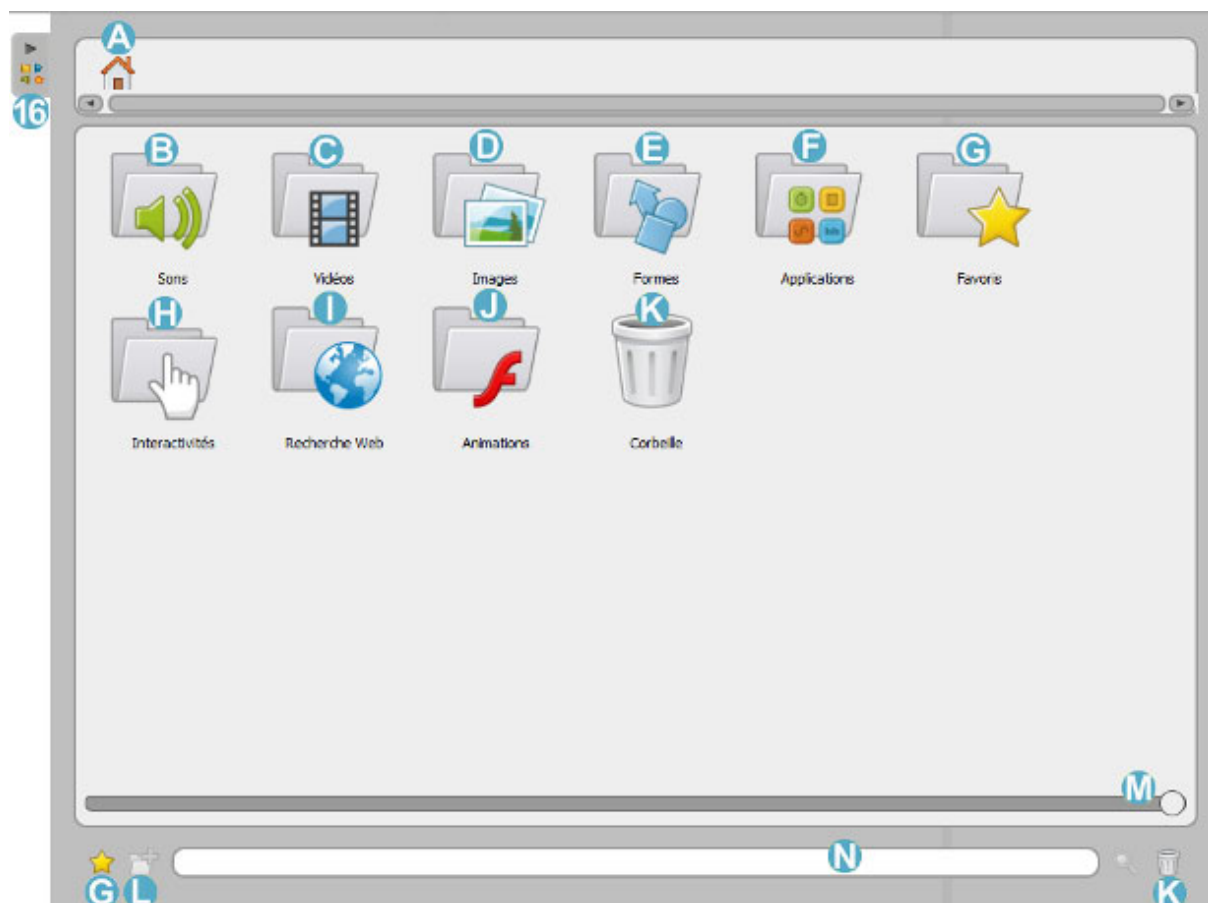


La bibliothèque

L'onglet "Bibliothèque" (16) vous permet d'organiser et d'accéder à vos *librairies* de sons, d'images, de formes, de vidéos, d'interactivités et d'applications Open-Sankoré (nommées Apps) qui vous permettent d'étendre le fonctionnement d'Open-Sankoré.

Pour accéder à votre bibliothèque, cliquez sur l'onglet "Bibliothèque" (16). Pour redimensionner le volet, cliquez sur l'onglet sans relâcher, glissez-le sur la gauche pour redimensionner la fenêtre à votre guise, puis relâchez le clic.

La bibliothèque est organisée en différents dossiers distincts :



A. Vous permet de retourner au menu de la bibliothèque.

B. Sons

C. Vidéos

D. Images

E. Formes

Le dossier "Formes" fournit une liste de formes standards que vous pouvez ajouter à votre document de la même manière que les images. Toutefois, celui-ci s'utilise de manière plus restreinte que celle des images. Il n'est pas possible d'importer de nouvelles formes, de créer des bibliothèques personnelles ou de supprimer des formes de la bibliothèque.

F. Applications

G. Favoris

H. Interactivités

I. Recherche Web

J. Animations

Le dossier “Animations” Flash donne accès à vos documents .swf précédemment insérés dans ce répertoire.

K. Corbeille

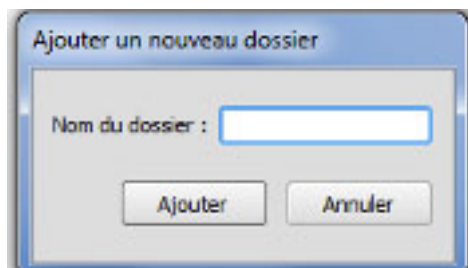
De la même manière que les favoris, vous avez la possibilité de supprimer les fichiers de vos bibliothèques d’un simple glisser-déposer sur l’icône de la corbeille.

L. Nouveau dossier

Pour créer un ou plusieurs sous-dossiers, cliquez tout d’abord sur une des librairies (sons, vidéos, images, applications et interactivités) puis sur l’icône “Nouveau dossier”



La *boîte de dialogue* suivante apparaît afin de saisir le nom du nouveau dossier.



M. Taille d'icône

Déplacez le curseur blanc pour modifier la taille des icônes affichées.



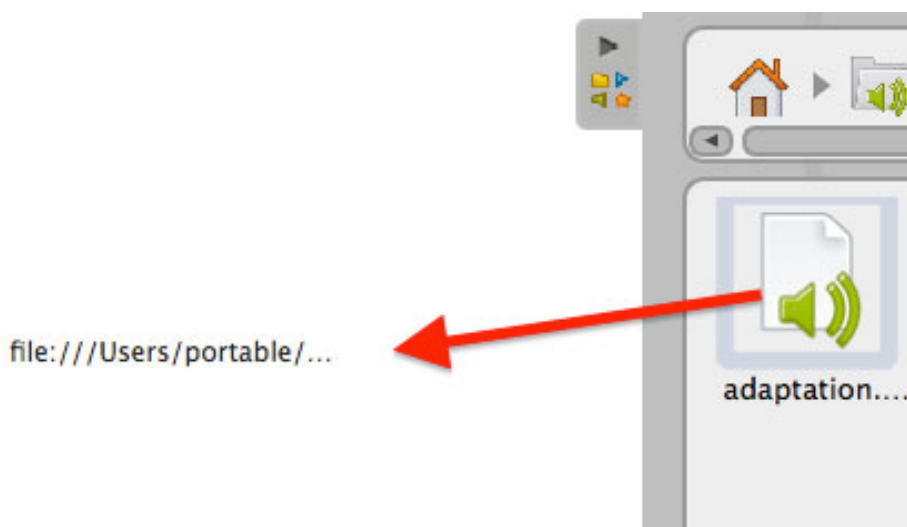
N. Champ de recherche

Inscrivez le nom du fichier que vous recherchez, il sera affiché. Attention : il faut être dans la bibliothèque correspondante ! (ex : allez dans la bibliothèque “Sons” si vous cherchez des sons, etc.)

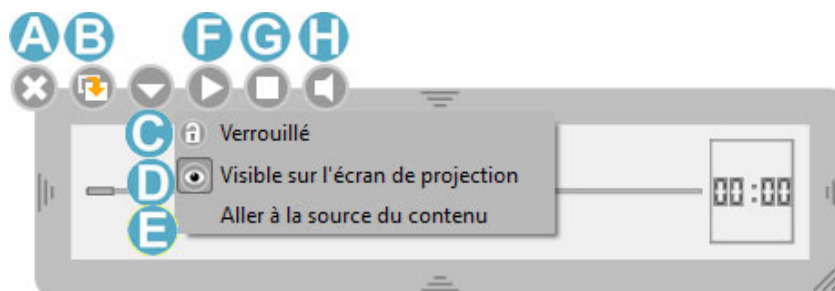
Les sons

Le dossier "Sons" vous permet d'accéder et de gérer vos bibliothèques de sons personnels. Lors de la première installation, Open-Sankoré crée automatiquement un dossier "Sankoré" dans votre dossier de musique de votre ordinateur personnel (pour Windows : "Mes documents -> Ma musique -> Sankoré" ; et pour Mac : "Dossier utilisateur -> Départ -> Musique -> Sankoré"). Vous pouvez directement utiliser ce dossier pour ajouter ou supprimer des sons sans passer par Open-Sankoré.

Pour insérer un son sur la page de votre document Open-Sankoré, utilisez la méthode du glisser-déposer. Pour ce faire, cliquez sur le son de votre choix sans relâcher, glissez-le sur la page et lâchez-le (voir ci-dessous).



Exemple de fenêtre de son :

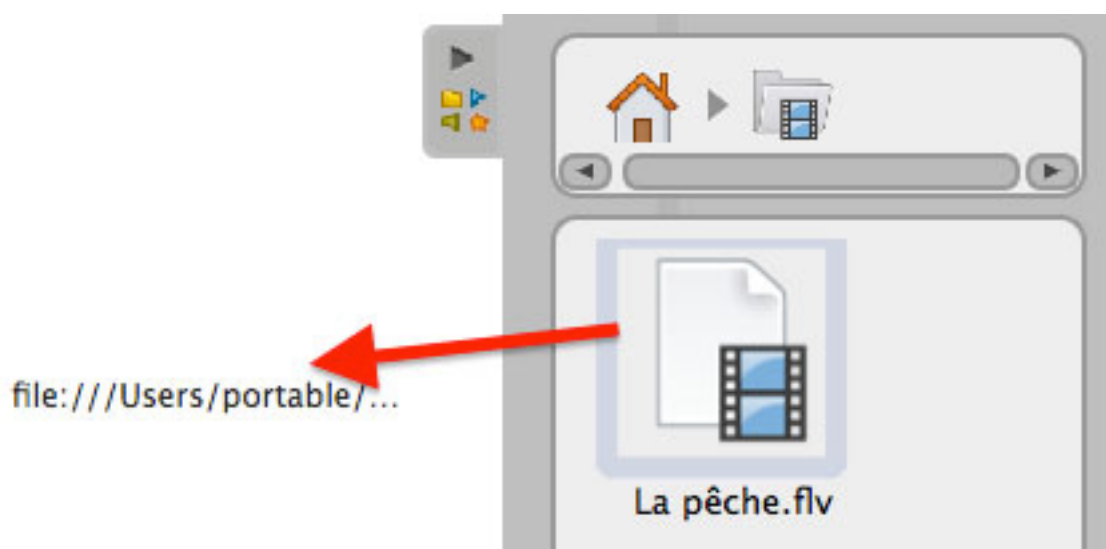


- A. Permet de fermer la fenêtre.
- B. Permet de dupliquer le son.
- C. Permet de verrouiller la fenêtre, c'est-à-dire que vous ne pourrez plus la déplacer ou modifier sa taille. Le cadenas ouvert signifie qu'elle est modifiable.
- D. Permet de choisir si vous voulez que le son ne s'affiche pas sur le deuxième écran.
- E. Affiche la source du fichier.
- F. Met en pause ou relance le son.
- G. Arrête le son, remet la tête de lecture au début de la séquence.
- H. Active ou désactive le son. L'icône barrée signifie que le son n'est pas actif.

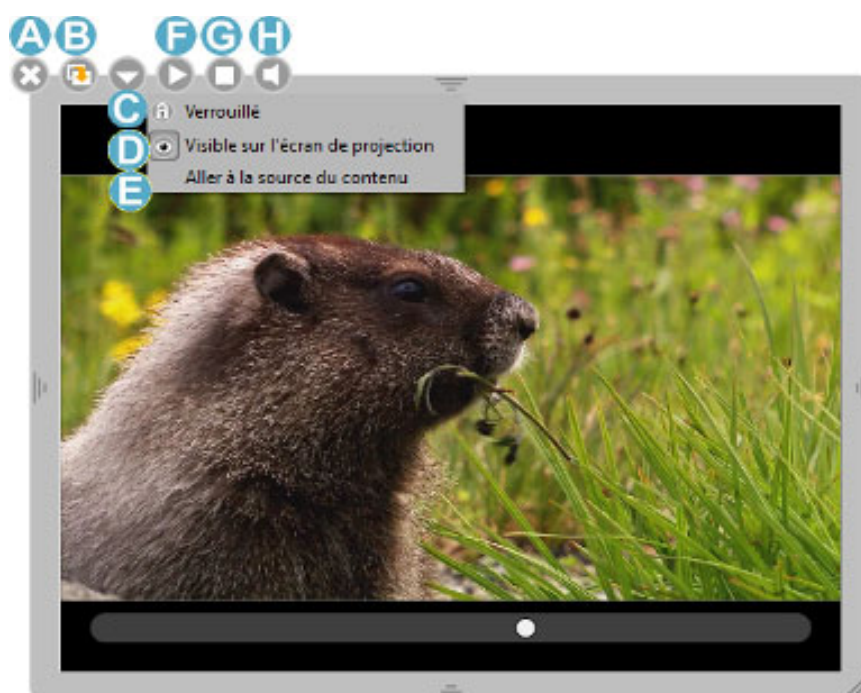
Les vidéos

Le dossier "Vidéos" donne accès à votre bibliothèque personnelle de séquences vidéos. Lors de la première installation, Open-Sankoré crée automatiquement un dossier "Sankore" dans votre dossier de *séquences* de votre ordinateur personnel (pour Windows : "Mes documents -> Mes vidéos -> Sankore" ; et pour Mac : "Dossier utilisateur -> Départ -> Vidéos -> Sankore"). Vous pouvez directement utiliser ce dossier pour ajouter ou supprimer des vidéos sans passer par Open-Sankoré.

Pour insérer une vidéo sur la page de votre document Open-Sankoré, utilisez la méthode du glisser-déposer. Pour ce faire, cliquez sur la vidéo de votre choix sans relâcher, glissez-la sur la page et lâchez-la (voir ci-dessous).



Exemple de fenêtre de film :

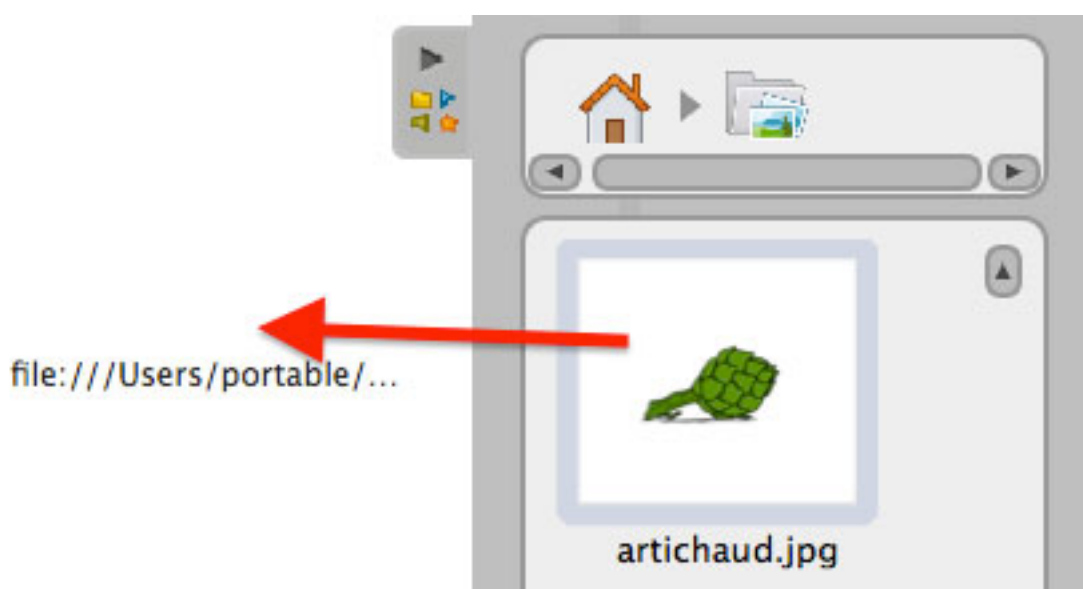


- A. Permet de fermer la vidéo.
- B. Permet de dupliquer la vidéo.
- C. Permet de verrouiller la vidéo, c'est-à-dire que vous ne pourrez plus la déplacer ou modifier sa taille. Le cadenas ouvert signifie qu'elle est modifiable.
- D. Permet de choisir si vous voulez que la vidéo ne s'affiche pas sur le deuxième écran.
- E. Affiche la source du fichier.
- F. Met en pause ou relance la vidéo.
- G. Arrête la vidéo, remet la tête de lecture au début de la séquence.
- H. Active ou désactive le son. L'icône barrée signifie que le son n'est pas actif.

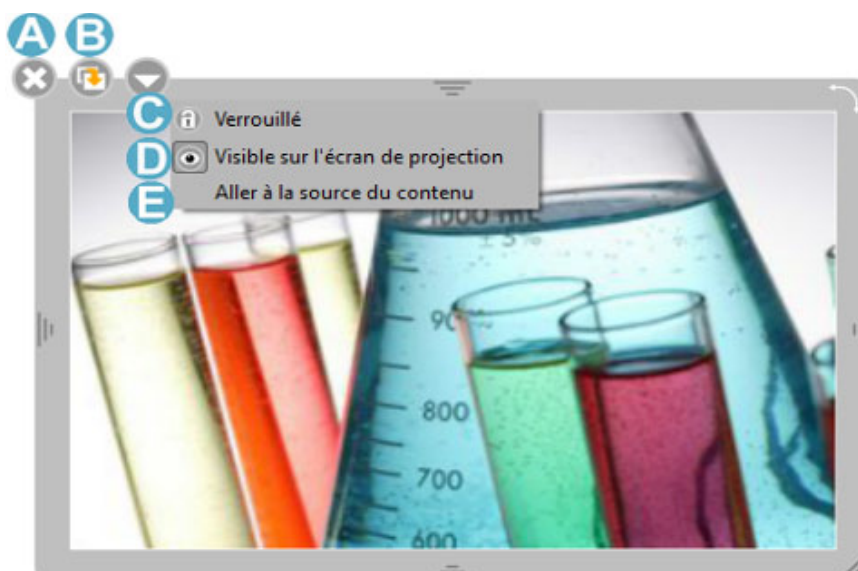
Les images

Le dossier "Images" donne accès à votre bibliothèque personnelle d'images. Lors de la première installation, Open-Sankoré crée automatiquement un dossier "Sankoré" dans votre dossier d'images de votre ordinateur personnel (pour Windows: "Mes documents -> Mes images -> Sankoré " ; et pour Mac: "Dossier utilisateur -> Départ -> Images -> Sankoré"). Vous pouvez directement utiliser ce dossier pour ajouter ou supprimer des images sans passer par Open-Sankoré.

Pour insérer une image sur la page de votre document Open-Sankoré, utilisez la méthode du glisser-déposer. Pour ce faire, cliquez sur l'image de votre choix sans relâcher, glissez-la sur la page et lâchez-la (voir ci-dessous).



Exemple de fenêtre d'image :



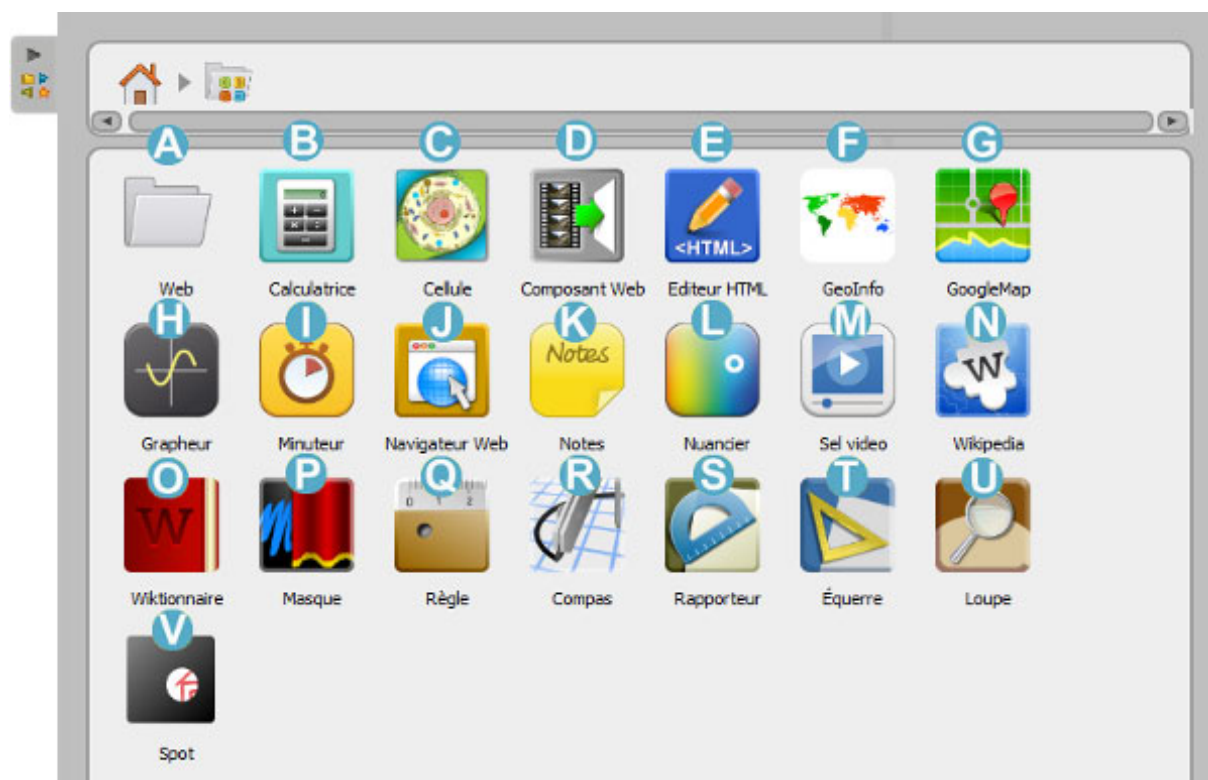
- A. Permet de fermer l'image.
- B. Permet de dupliquer l'image.
- C. Permet de verrouiller l'image, c'est-à-dire que vous ne pourrez plus la déplacer ou modifier sa taille. Le cadenas ouvert signifie qu'elle est modifiable
- D. Permet de choisir si vous voulez que l'image ne s'affiche pas sur le deuxième écran.
- E. Affiche la source du fichier.

En cliquant une fois sur une image dans la bibliothèque, vous avez la possibilité d'afficher les informations complémentaires la concernant et d'ajouter cette dernière en arrière-plan.

Les applications

Le dossier « Applications » vous permet de placer des outils supplémentaires de démonstration sur votre tableau et d'étendre les fonctionnalités de base d'Open-Sankoré. Vous avez à votre disposition les applications par défaut d'Open-Sankoré.

Pour insérer une App sur la page de votre document Open-Sankoré, utilisez la méthode du glisser-déposer. Pour ce faire, cliquez sur l'outil de votre choix sans relâcher, glissez-le sur la page et lâchez-le (voir ci-dessous).

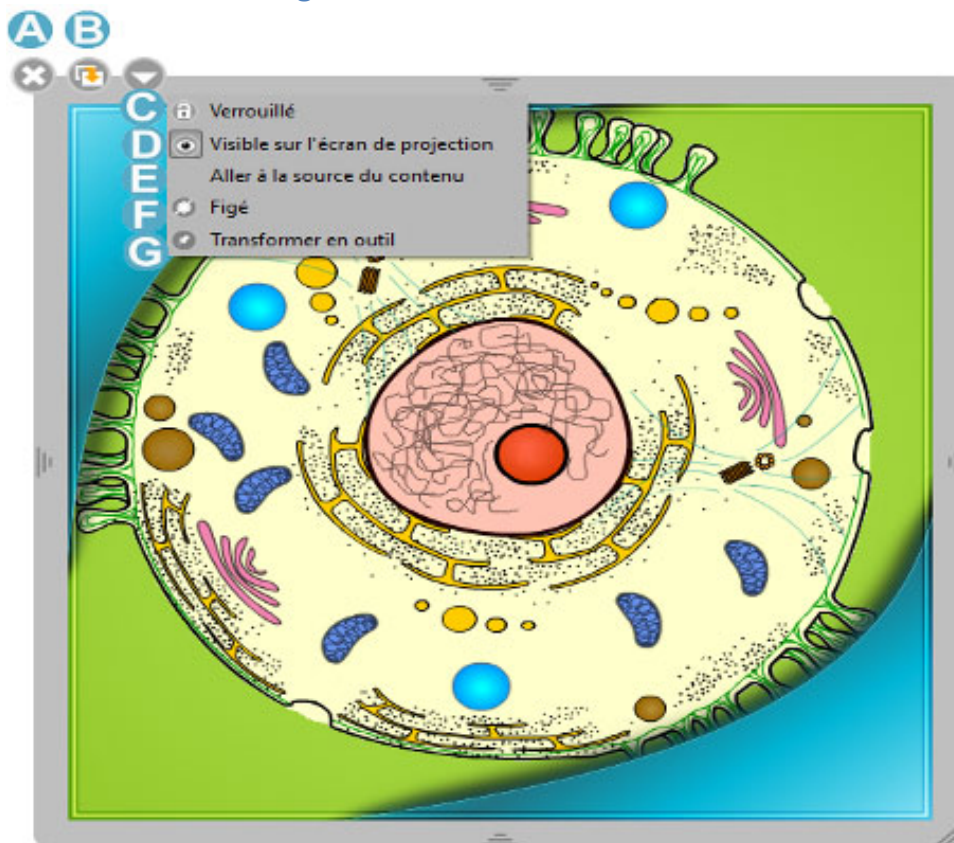


Les apps livrées avec Sankoré

- A. Le dossier "Web" regroupe les animations flash que vous avez capturées.
- B. L'App "Calculatrice" vous permet d'effectuer et de démontrer des calculs directement sur votre page. Un historique des opérations peut également être affiché.
- C. L'App "Cellule" vous permet d'afficher l'illustration d'une cellule humaine et de tous ses composants. Lorsque vous cliquez sur un de ceux-ci, un détail est affiché ainsi qu'une description.
- D. L'App "Composant Web" vous permet d'importer sur votre espace de travail des objets multimédias du Web en collant leur lien embed.
- E. L'App "Editeur HTML" vous permet d'écrire du code HTML et d'avoir ensuite un aperçu. Il fonctionne comme un moteur d'interprétation de code HTML.
- F. L'App "GeoInfo" vous permet d'afficher une carte interactive du monde. Lorsque vous cliquez sur un des continents, les pays de celui-ci seront affichés ainsi que leurs drapeaux.
- G. L'App "Google Map" vous permet d'accéder à Google Map directement depuis votre espace de travail.

- H. L'app "Grapheur" vous permet d'afficher graphiquement des fonctions mathématiques sur un axe.
- I. Le minuteur "Minuteur" peut être affiché sur la page de votre document et programmé selon vos besoins en heures, minutes et secondes.
- J. L'App "Navigateur Web" vous permet de surfer sur le Web directement depuis votre espace de travail.
- K. L'App "Notes" fonctionne comme un post-it. Cela vous permet de rajouter des notes sur une page, tout en pouvant activer la fonction permettant de cacher son contenu à l'audience.
- L. L'App "Nuancier" vous permet de sélectionner une couleur pour le stylet et le compas, autre que les quatre couleurs de bases proposées par Open-Sankoré.
- M. L'App "Sel Video" vous permet d'afficher une vidéo prise sur YouTube, Vimeo ou Viddler, en copiant l'adresse sur le navigateur Web et en l'insérant ensuite dans son champ de texte.
- N. L'App "Wikipedia" vous permet d'accéder directement à ce dictionnaire en ligne.
- O. L'App "Wiktionnaire" vous permet d'accéder directement à ce dictionnaire en ligne.
- P. L'App "Masque" affiche une zone redimensionnable qui vous permet de cacher des informations se trouvant sur la page et de les dévoiler au fur et à mesure, à l'image de ce qui peut se faire avec une feuille blanche sur un rétroprojecteur.
- Q. L'App "Règle" affiche sur votre page une règle millimétrée à l'écran. En utilisant l'outil "crayon", il est possible de tirer un trait avec celle-ci.
- R. L'App "Compas" affiche sur votre page un compas pour dessiner des cercles ou arcs de cercle selon la taille, l'épaisseur ou la couleur de votre choix. Utilisez les boutons "Traits" (3) et "Couleurs" (4) pour personnaliser vos dessins.
- S. L'App "Rapporteur" affiche sur votre page un rapporteur qui peut être agrandi, tourné et permet de déterminer et d'afficher de manière précise un angle.
- T. L'App "Equerre" affiche sur votre page une équerre qui peut être agrandie et tournée. En utilisant l'outil "crayon", il est possible de tirer un trait avec celle-ci.
- U. L'App "Loupe" est une loupe grossissante.
- V. L'App "Spot" fonctionne comme un cache et permet de ne montrer qu'une partie de la page.

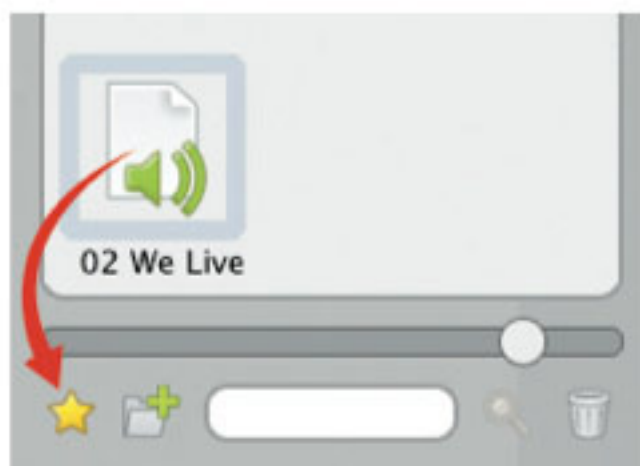
Exemple de fenêtre de widget :



- A. Permet de fermer l'application.
- B. Permet de dupliquer l'application.
- C. Permet de verrouiller l'application, c'est-à-dire que vous ne pourrez plus la déplacer ou modifier sa taille. Le cadenas ouvert signifie qu'elle est modifiable.
- D. Permet de choisir si vous voulez que l'application soit affichée sur le deuxième écran.
- E. Affiche la source du fichier.
- F. Permet de conserver le contenu de l'application telle qu'elle se trouve au moment où vous cliquez sur ce bouton. Ainsi, si vous quittez Open-Sankoré et que vous rouvrez par la suite, l'application ne se rechargera pas. Vous conserverez toutes les données.
- G. Une fois l'application punaisée, elle sera affichée sur toutes les pages de votre document.

Les favoris

Tous les types de fichiers contenus dans les bibliothèques (sons, vidéos, images, formes, applications et interactivités) peuvent être ajoutés dans le dossier "Favoris". Pour ce faire, cliquez sur le fichier de votre choix sans relâcher, glissez-le sur l'icône "Favoris" et lâchez-le (voir ci-dessous). Vous pouvez également le sélectionner et cliquer sur l'étoile.

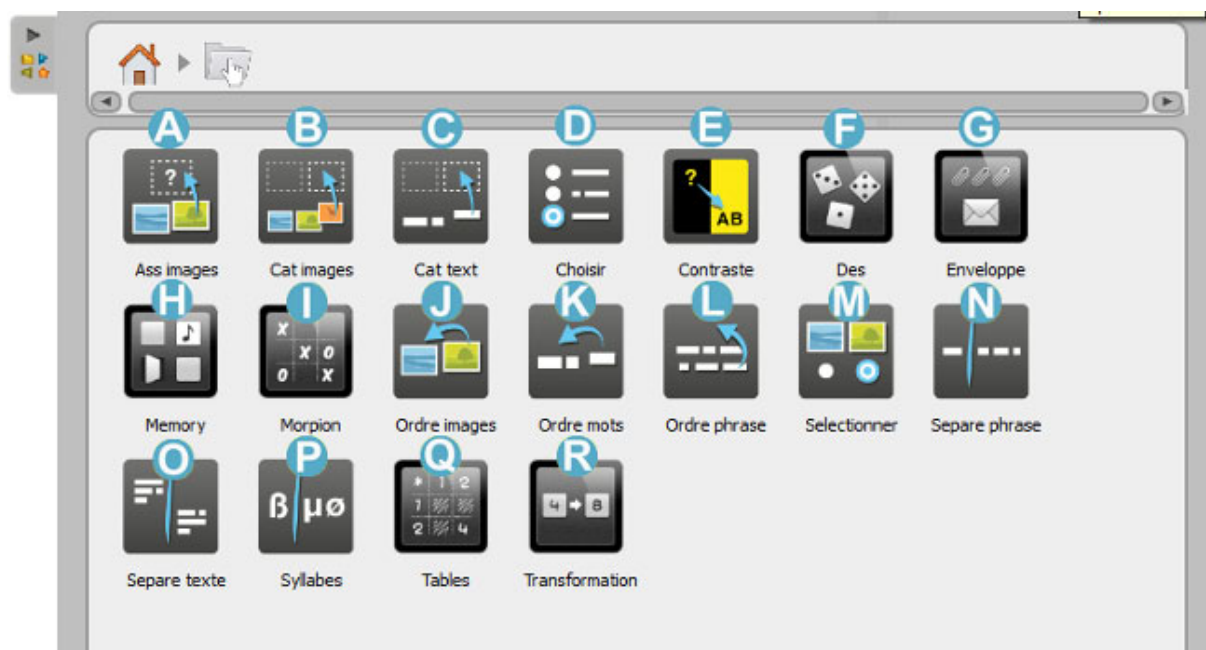


Si vous souhaitez retirer un élément du dossier "Favoris", cliquez sur le fichier à supprimer sans relâcher et glissez-le sur l'icône représentant la "Corbeille" situé en bas à droite de la "Bibliothèque".



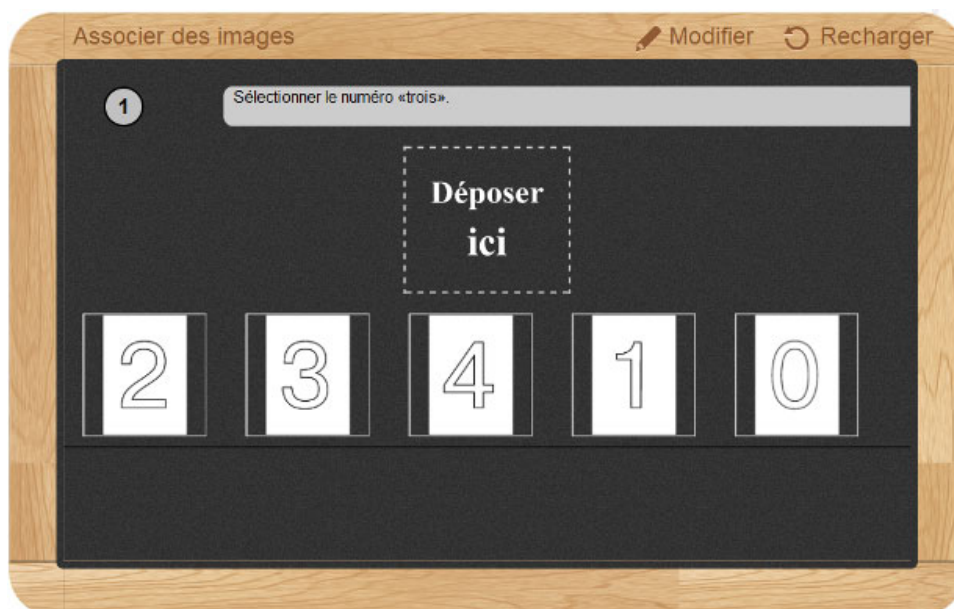
Nouveau Les interactivités

Les interactivités sont des sortes d'Apps qui permettent la mise en place d'exercices interactifs qu'il est possible d'éditer.

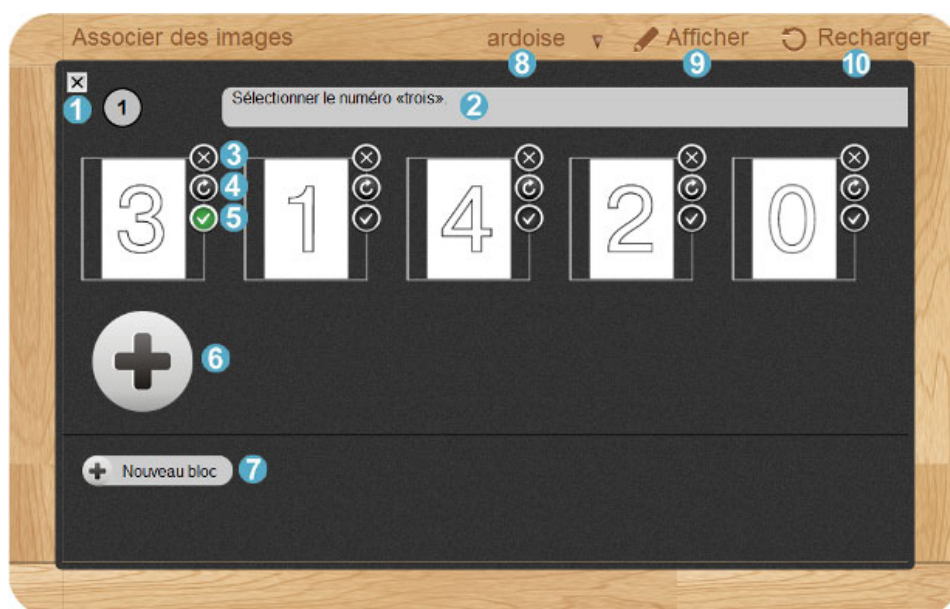


L'interactivité "Ass Images" (A)

Associer des images est un exercice dans lequel l'élève doit faire correspondre une image avec un texte : il suffit de déposer l'image en dessous de la consigne correspondante.



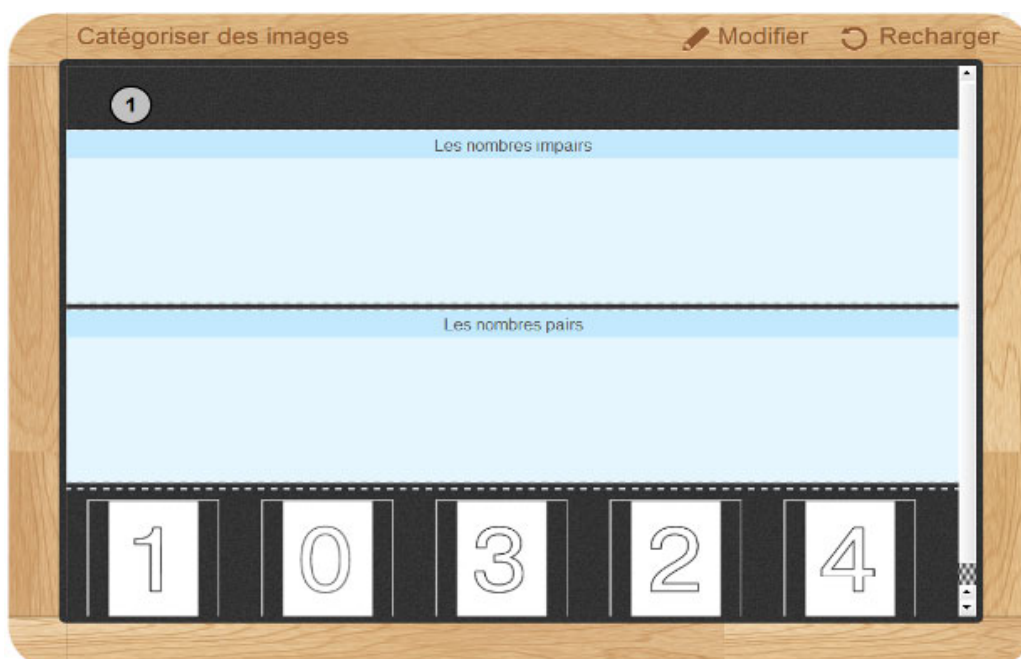
Pour créer un exercice, cliquez sur le bouton "Modifier" en haut à droite :



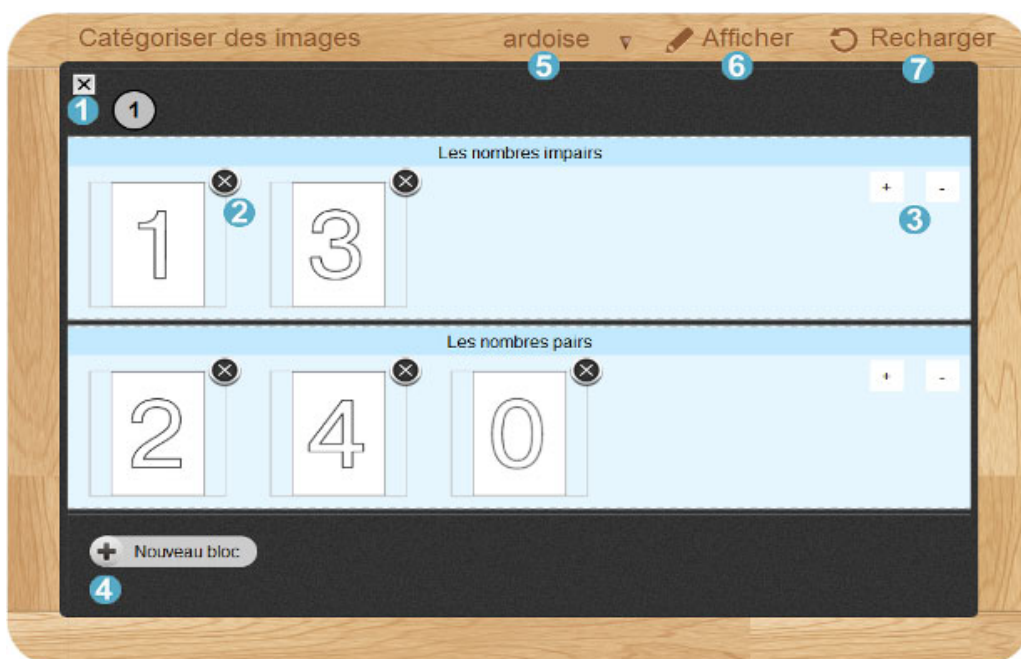
- (1) Supprimer un bloc existant
- (2) Éditer la consigne
- (3) Supprimer l'image
- (4) Remplacer l'image existante
- (5) Sélectionner l'image comme étant la réponse correcte
- (6) Ajouter une image
- (7) Ajouter un nouveau bloc
- (8) Changer le cadre de l'interactivité
- (9) Valider les modifications et repasser en mode "Affichage"
- (10) Recharger l'activité

L'interactivité "Cat Images" (B)

Catégoriser des images est un exercice dans lequel l'élève doit classer des images selon des catégories : il suffit de déposer les images dans le tableau correspondant.



Pour créer un exercice, cliquez sur le bouton "Modifier" en haut à droite :



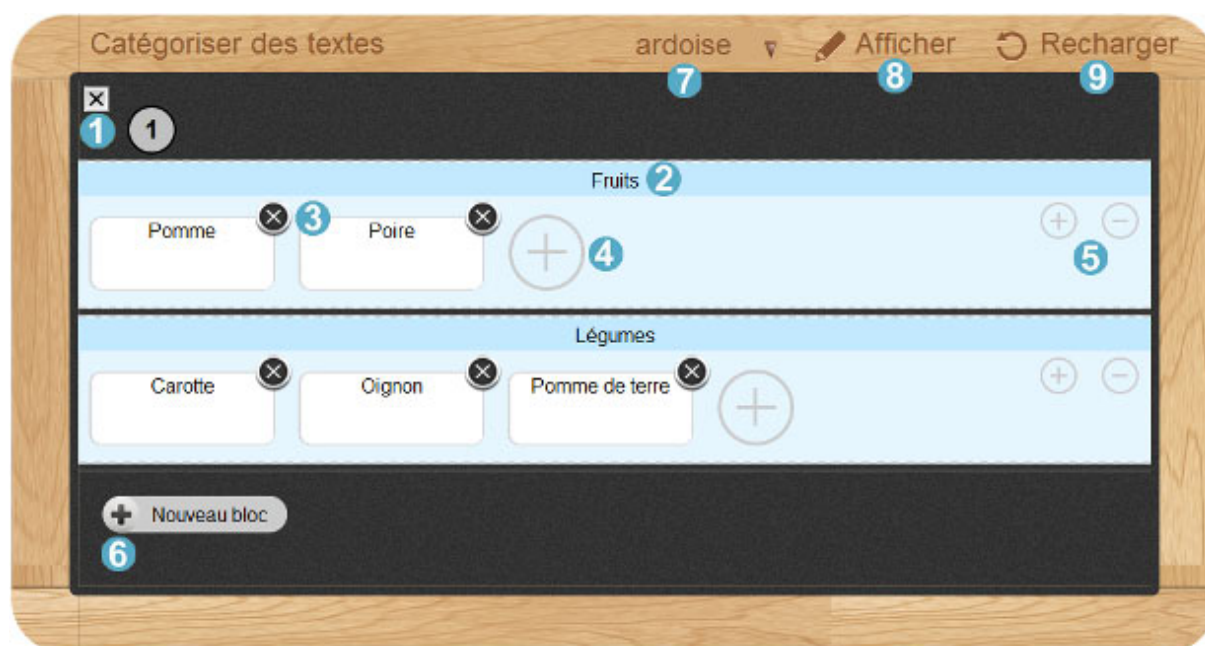
(1) Supprimer un bloc existant (2) Éditer le nom de la catégorie (3) Supprimer l'étiquette (4) Ajouter une étiquette (5) Créer ou Supprimer une catégorie (6) Créer un nouveau bloc (7) Changer le cadre de l'interactivité (8) Valider les modifications et repasser en mode "Affichage" (9) Recharger l'activité

L'interactivité "Cat text" (C)

Catégoriser des textes est un exercice dans lequel l'élève doit classer des étiquettes selon des catégories : il suffit de déposer les étiquettes dans le tableau correspondant.



Pour créer un exercice, cliquez sur le bouton "Modifier" en haut à droite :



(1) Supprimer un bloc existant (2) Éditer le nom de la catégorie (3) Supprimer l'étiquette (4) Ajouter une étiquette (5) Créer ou Supprimer une catégorie (6) Créer un nouveau bloc (7) Changer le cadre de l'interactivité (8) Valider les modifications et repasser en mode "Affichage" (9) Recharger l'activité.

L'interactivité "Choisir" (D)

permet de générer un questionnaire avec des réponses sous forme de boutons radio, cases à cocher ou liste. Une fois le choix effectué, la bonne réponse s'affiche en vert.

L'interactivité "Contraste" (E)

joue avec les couleurs de la question, de la réponse et du fond pour n'afficher que ce qui est nécessaire pour travailler avec les élèves.

L'interactivité "Dés" (F)

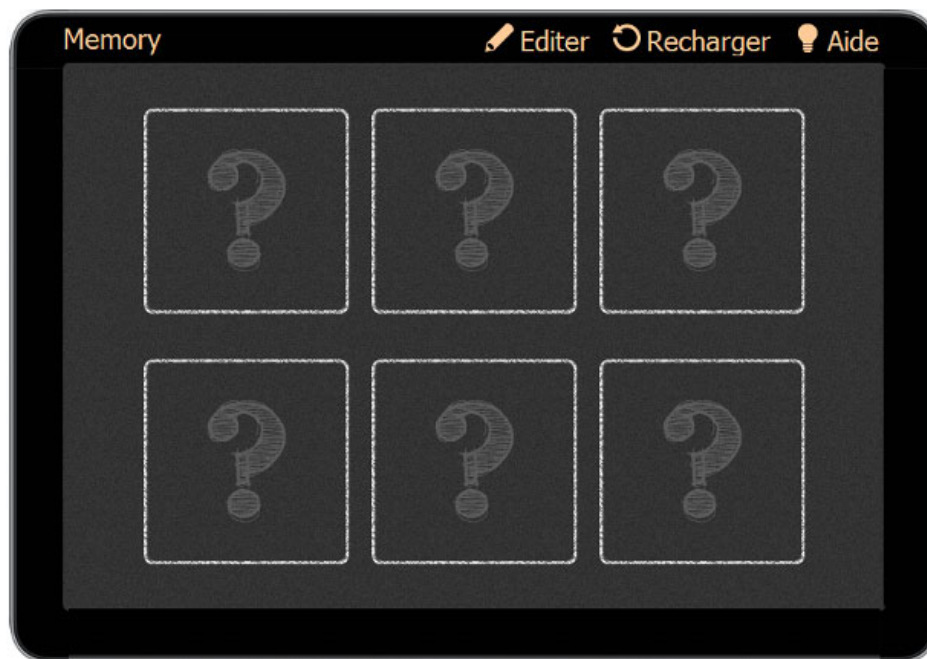
est un simulateur de lancer de dés virtuel. Appuyez sur "Lancer" afin d'obtenir un résultat aléatoire. Vous pouvez modifier le nombre de dés dans le menu "Éditer".

L'interactivité "Enveloppe" (G)

est un exercice dans lequel l'élève peut déplacer dans une enveloppe, une partie ou la totalité d'une collection de trombones. En choisissant l'option "Éditer" il est possible de changer le nombre de trombones.

L'interactivité "Memory" (H)

est un exercice dans lequel l'élève doit retourner les cartes dont la face est masquée et doit mémoriser leur emplacement afin de reconstituer les bonnes paires



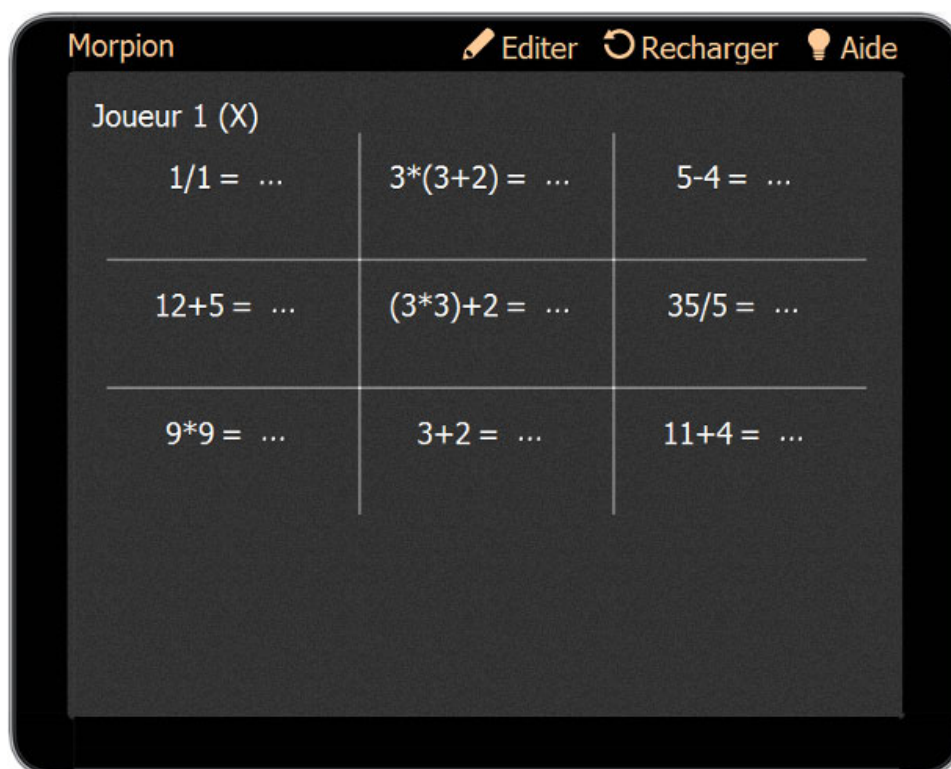
Pour créer un exercice, cliquez sur le bouton "Éditer" en haut à droite :



(1) Changer le cadre de l'interactivité (2) Modifier le nombre de cartes (3) Modifier le délai d'affichage des cartes (4) Cocher pour remplacer l'étiquette par une image (5) Éditer l'étiquette (6) Visualiser ou Masquer la carte (7) Valider les modifications et repasser en mode "Affichage" (8) Recharger l'activité (9) Afficher l'aide.

L'interactivité "Morpion" (I)

est un exercice multijoueur inspiré du jeu du même nom, dans lequel les élèves doivent donner le bon résultat de l'opération.

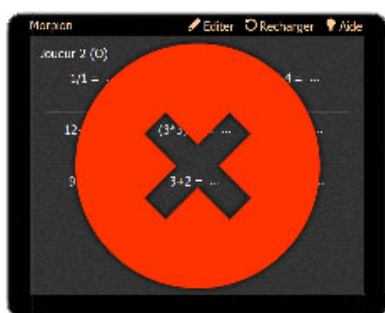


L'élève entre sa réponse et doit cliquer sur

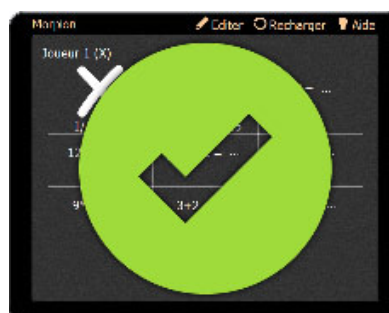


pour la valider.

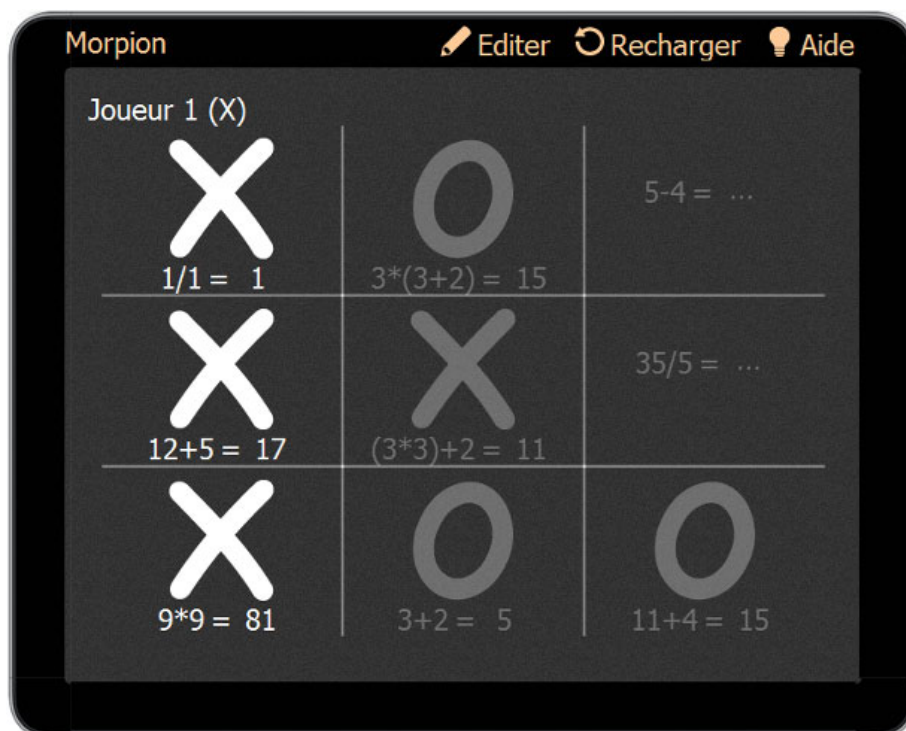
En cas de réponse erronée, une croix rouge apparaît :



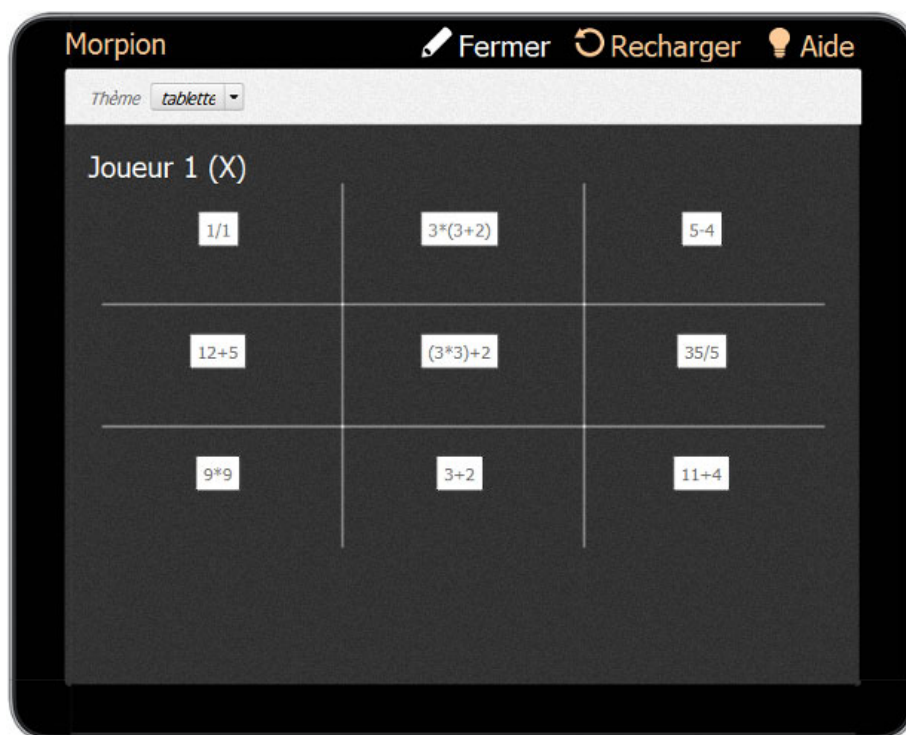
En cas de réponse correcte, un signe "Validé" vert apparaît :



et le symbole du joueur qui a correctement répondu apparaît dans la case. Le premier des deux joueurs qui aligne trois symboles a gagné.



Pour modifier le contenu de chaque case, il suffit de sélectionner l'option "Éditer" et de rentrer les opérations. L'app est capable de reconnaître les signes mathématiques +, -, / et * ainsi que les parenthèses. Pas besoin de mettre le résultat ce dernier est calculé automatiquement.

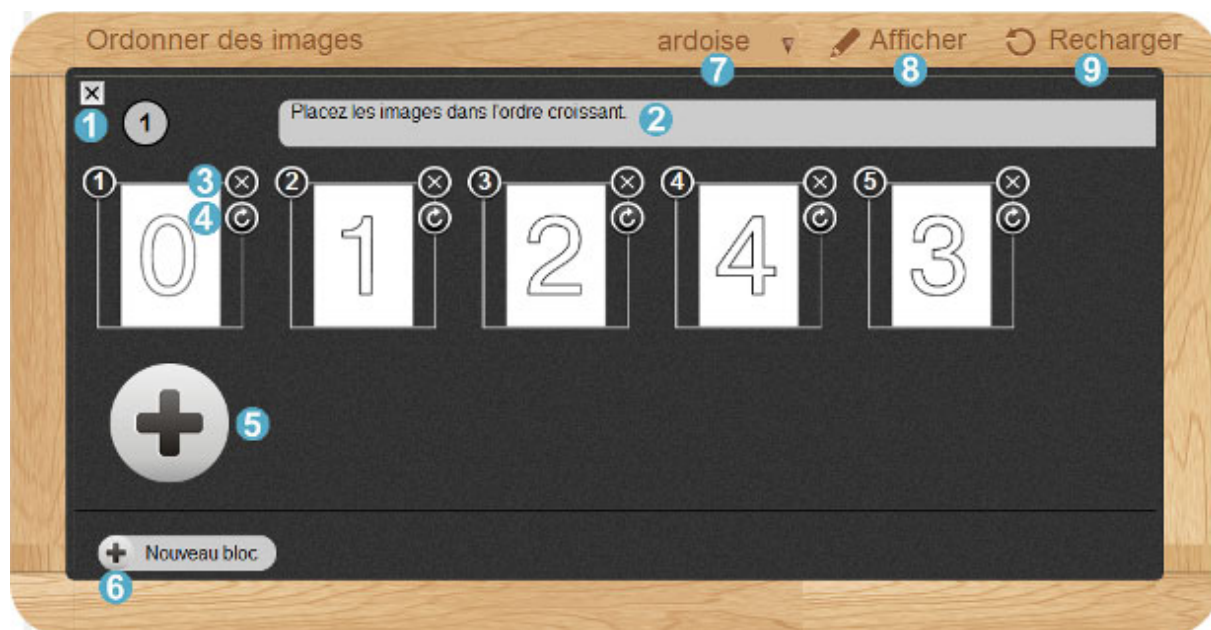


L'interactivité "Ordre images" (J)

Ordonner des images est un exercice dans lequel l'élève doit remettre plusieurs images dans le bon ordre grâce à la méthode du glisser-déposer.



Pour créer un exercice, cliquez sur le bouton "Modifier" en haut à droite :



1. Supprimer un bloc existant
2. Éditer la consigne
3. Supprimer l'image
4. Modifier l'image
5. Ajouter une image
6. Créer un nouveau bloc
7. Changer le cadre de l'interactivité
8. Valider les modifications et repasser en mode "Affichage"
9. Recharger l'activité

Note : Pour changer l'ordre d'une image, il suffit de rester cliqué dessus et de la déplacer à l'endroit souhaité.

L'interactivité "Ordre mots" (K)

Ordonner des mots est un exercice dans lequel l'élève doit remettre plusieurs mots dans le bon ordre : il suffit de placer les blocs de texte dans le bon ordre grâce à la méthode du glisser-déposer.



Pour créer un exercice, cliquez sur "Modifier" en haut à droite :



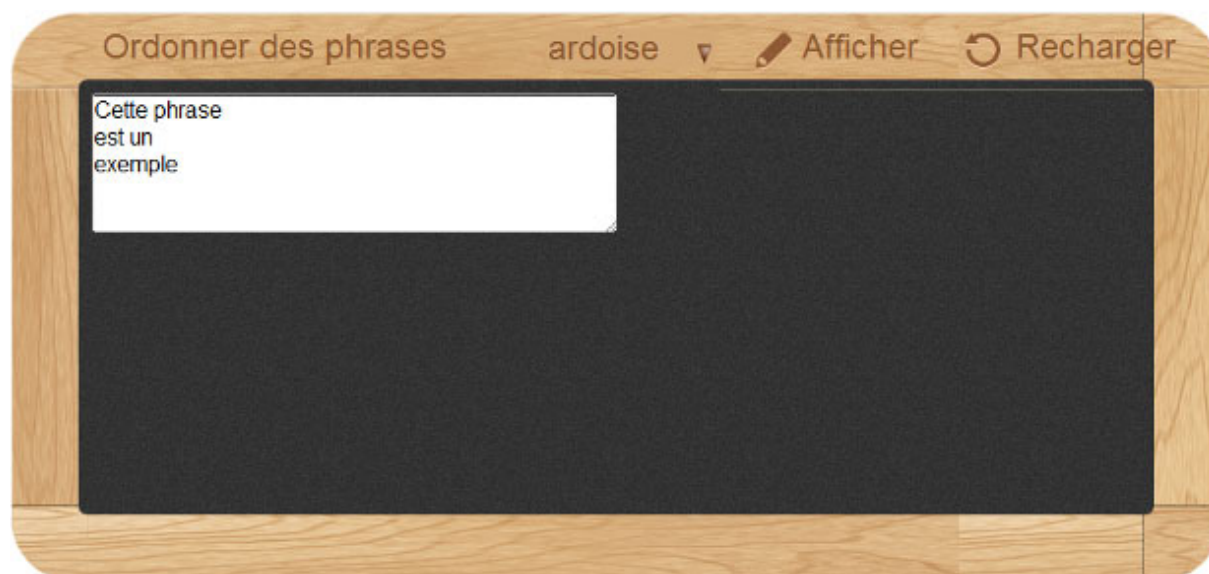
Note : Séparez les mots désirés par une étoile * puis cliquez sur "Afficher" pour valider.

L'interactivité "Ordre phrase" (L)

Ordonner des phrases est un exercice dans lequel l'élève doit remettre plusieurs blocs de phrase dans le bon ordre : il suffit de placer les blocs dans le bon ordre grâce à la méthode du glisser-déposer.



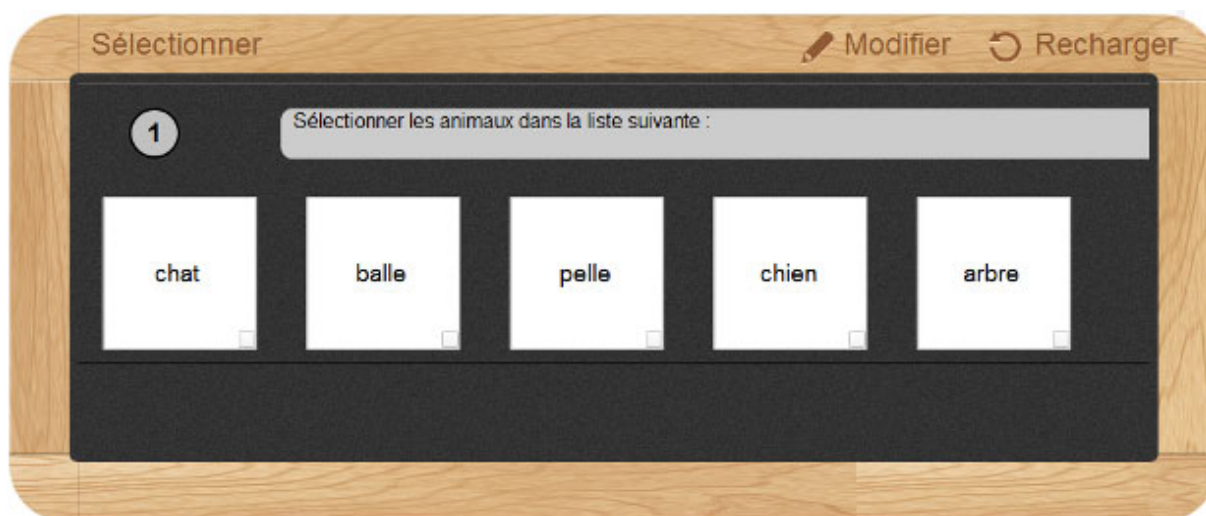
Pour créer un exercice, cliquez sur "Modifier" en haut à droite :



Note : Écrivez dans le carré les phrases que vous voulez afficher en faisant un retour à la ligne pour les séparer. Cliquez sur "Afficher" pour valider.

L'interactivité "Sélectionner" (M)

est un exercice dans lequel l'élève doit cocher les images correspondantes à la consigne.



Pour créer un exercice, cliquez sur "Modifier" en haut à droite :



(1) Supprimer un bloc existant (2) Éditer la consigne (3) Supprimer l'étiquette (4) Éditer l'étiquette (5) Ajouter une étiquette (6) Créer un nouveau bloc (7) Changer le cadre de l'interactivité (8) Valider les modifications et repasser en mode "Affichage" (9) Recharger l'activité

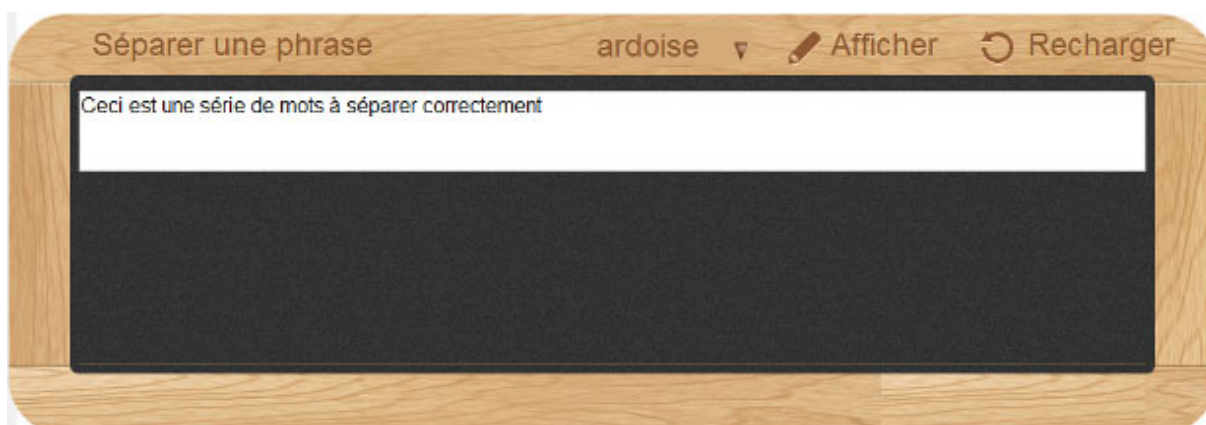
Note : Pour sélectionner les réponses correctes, il suffit de les cocher .

L'interactivité "Sépare phrase" (N)

Séparer une phrase est un exercice dans lequel l'élève doit, à l'aide de la souris ou du *stylet*, séparer une suite de mots mis bout à bout : en passant la souris sur les mots, ils se sépareront au niveau du curseur, cliquez pour valider.



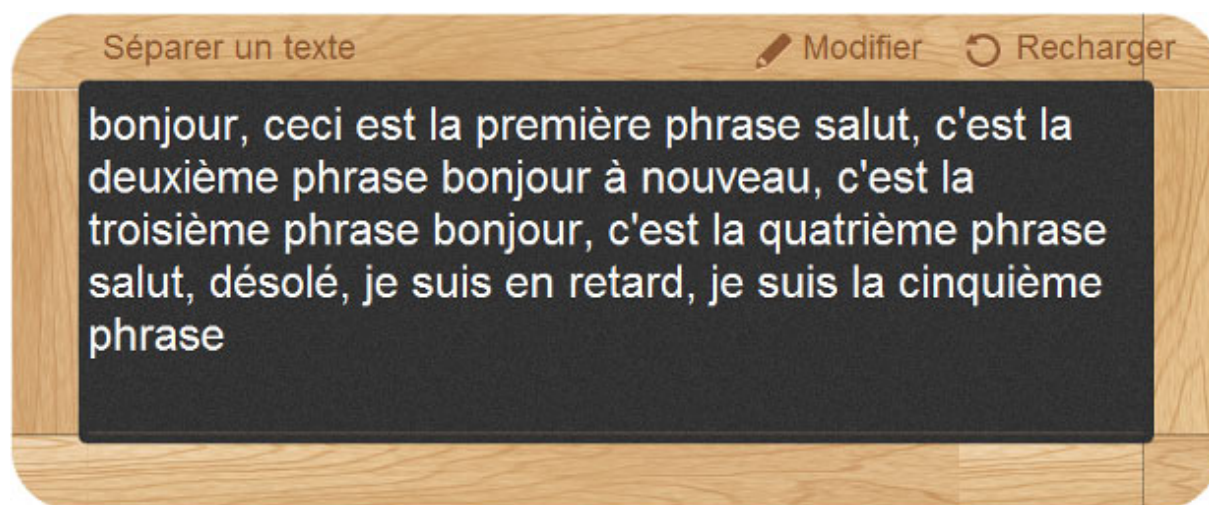
Pour créer un exercice, cliquez sur "Modifier" en haut à droite :



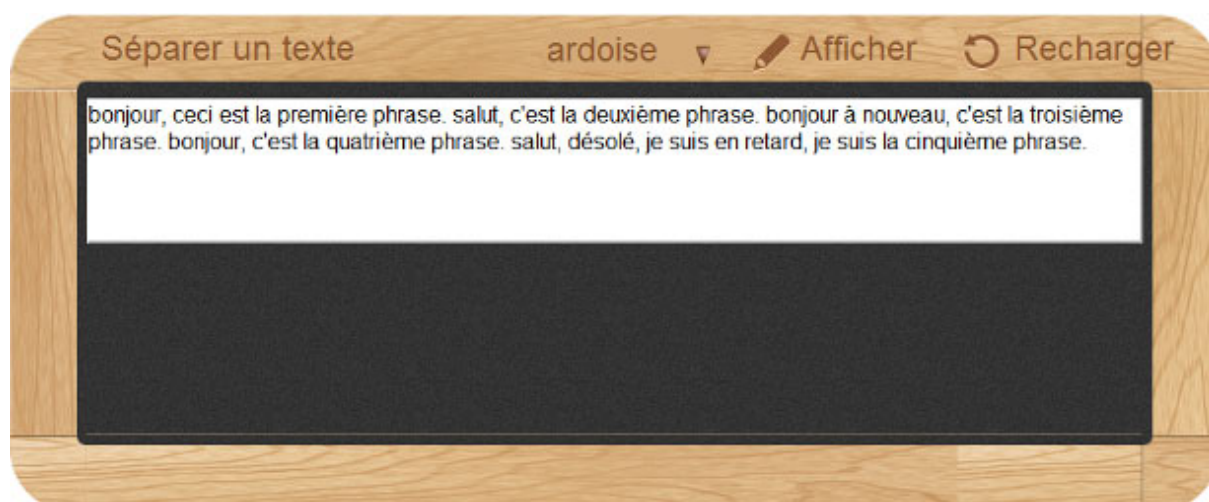
Note : Écrivez simplement la phrase que vous désirez donner comme exercice, puis validez en cliquant sur "Afficher".

L'interactivité "Sépare texte" (O)

Séparer un texte est un exercice de ponctuation dans lequel l'élève doit, à l'aide de la souris ou du *stylét*, placer un point au bon endroit : en passant la souris sur les mots ils se sépareront au niveau du curseur, cliquez pour valider.



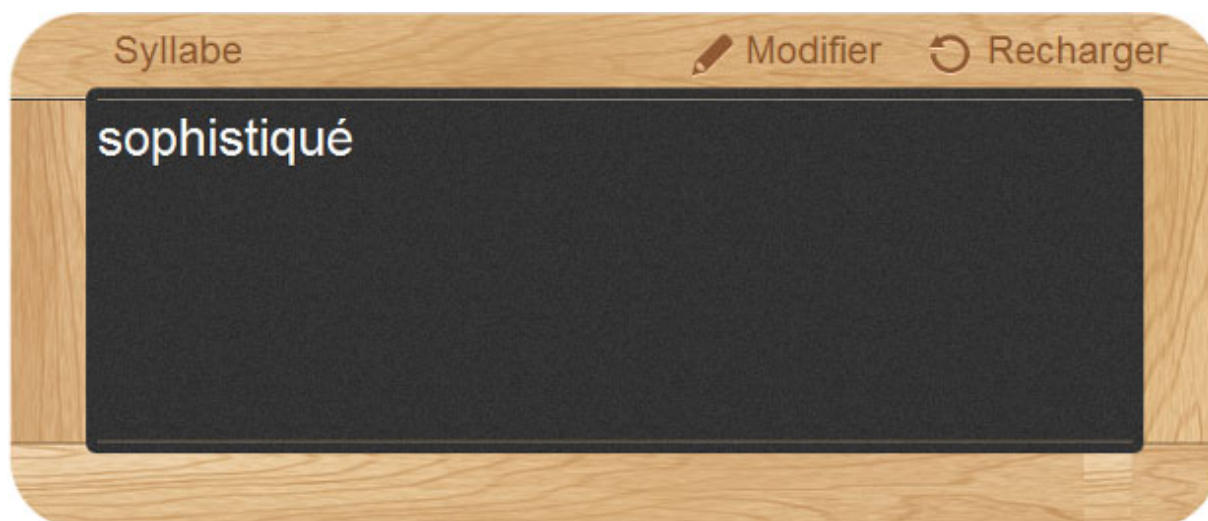
Pour créer un exercice, cliquez sur "Modifier" en haut à droite :



Note : Écrivez simplement la phrase que vous désirez donner comme exercice, les points seront automatiquement masqués lors de la validation.

L'interactivité "Syllabes" (P)

est un exercice qui permet de comprendre à quel endroit un mot peut être coupé : en passant la souris sur les lettres, elles se sépareront au niveau du curseur, cliquez pour valider.



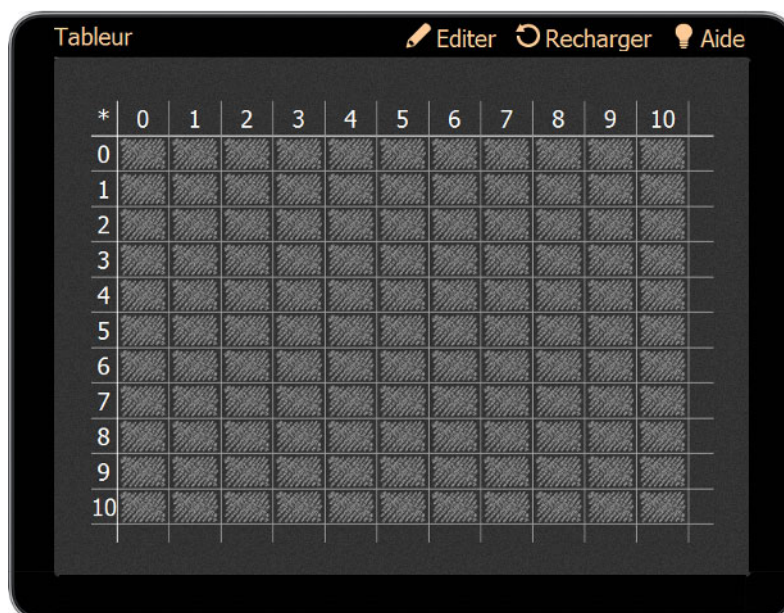
Pour créer un exercice, cliquez sur "Modifier" en haut à droite :



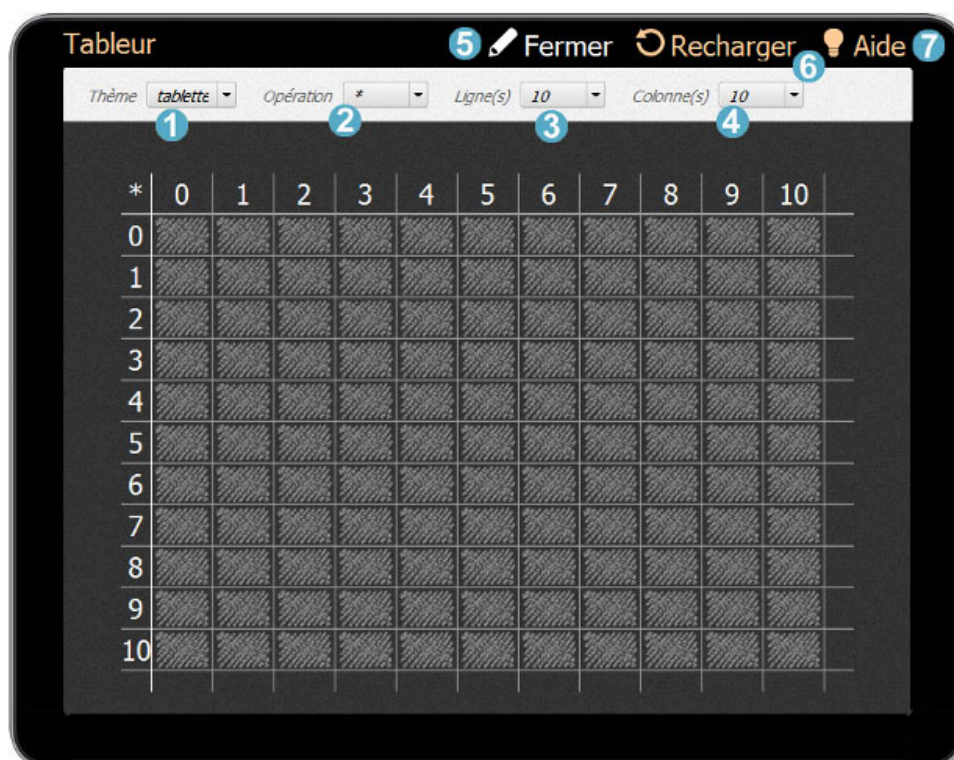
Note : Après avoir inscrit le mot désiré, séparez-le pertinemment avec une ou plusieurs étoiles *, puis validez.

L'interactivité "Tables" (Q)

Tables est un exercice sous forme de tableur dans lequel l'élève doit retrouver le résultat d'une addition, d'une soustraction, d'une multiplication ou d'une division.



Pour créer un exercice, cliquez sur "Éditer" en haut à droite :



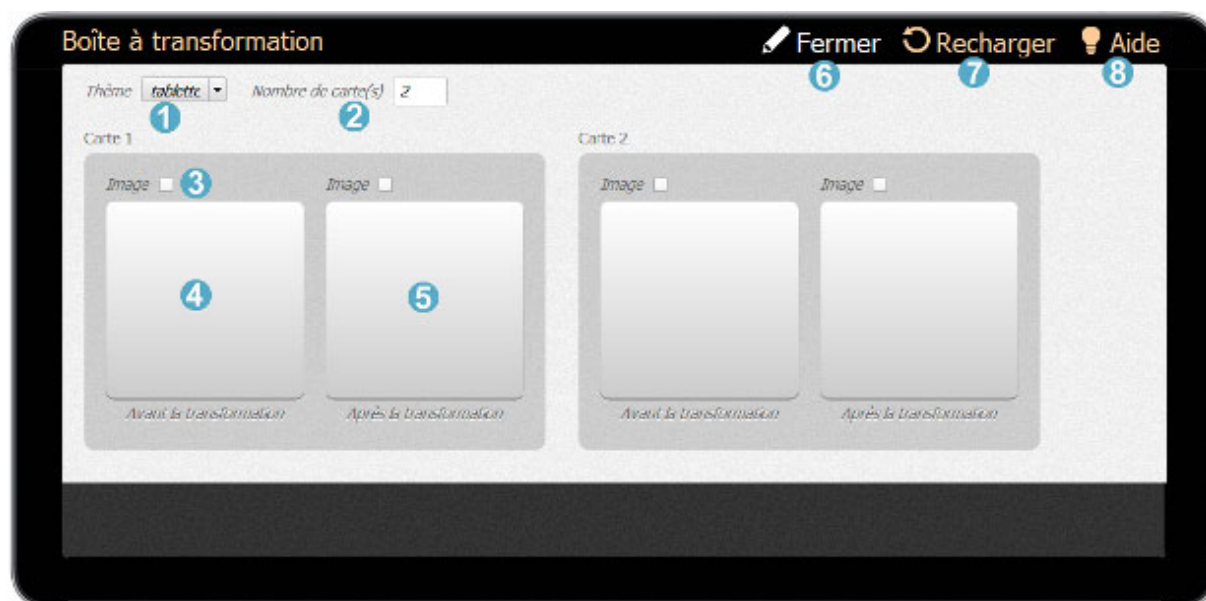
(1) Changer le cadre de l'interactivité (2) Sélectionner le type d'opération (3) Modifier le nombre de ligne (4) Modifier le nombre de colonnes (5) Valider les modifications et repasser en mode "Affichage" (6) Recharger l'activité (7) Afficher l'aide.

L'interactivité "Transformation" (R)

Boîte à transformation est un exercice dans lequel l'élève doit retrouver ce qui a permis la transformation entre une étiquette ou une image initiale et une étiquette ou une image finale. Il suffit d'identifier l'opération effectuée par la "boîte".



Pour créer un exercice, cliquez sur "Éditer" en haut à droite :

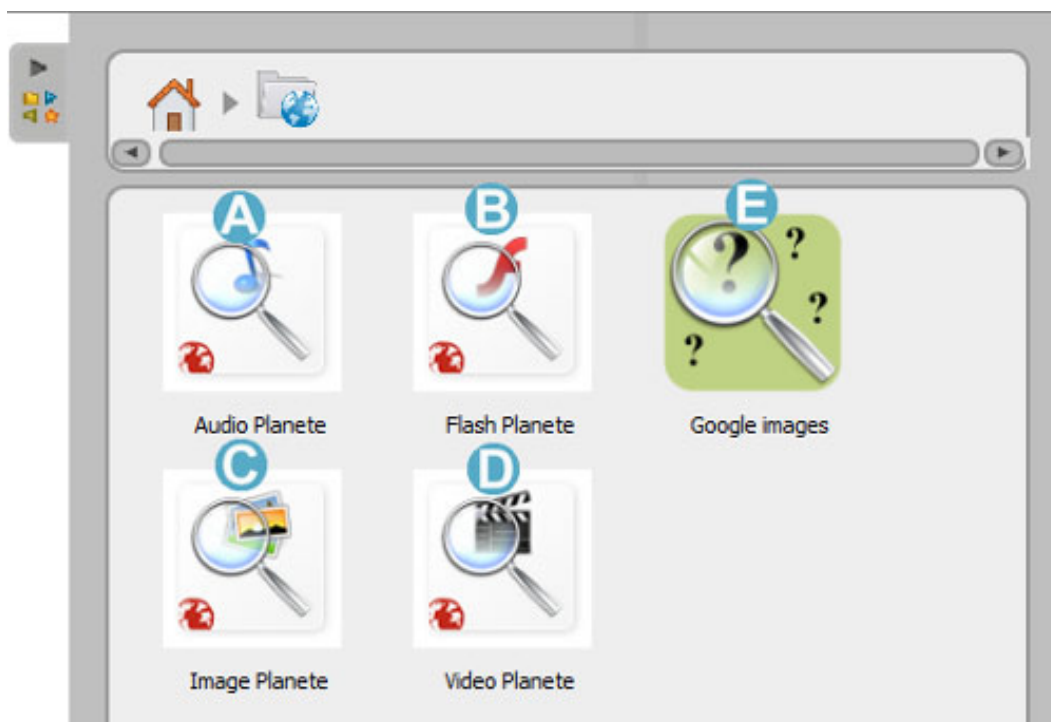


1. Changer le cadre de l'interactivité
2. Modifier le nombre de cartes
3. Cocher pour remplacer l'étiquette par une image
4. Éditer l'étiquette initiale
5. Éditer l'étiquette finale
6. Valider les modifications et repasser en mode "Affichage"
7. Recharger l'activité
8. Afficher l'aide



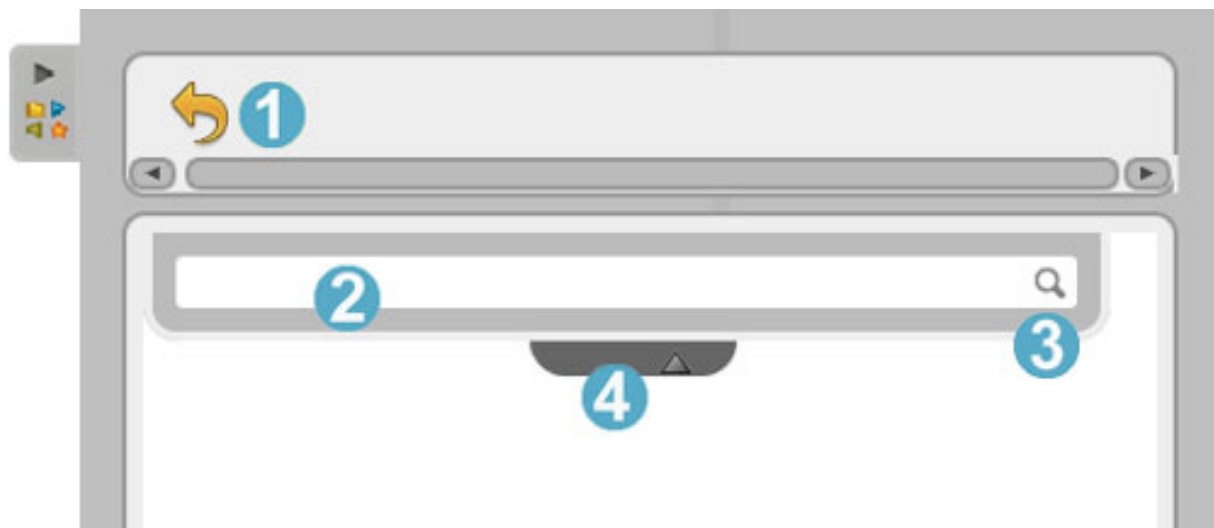
La recherche Web

Le dossier "Recherche Web" vous permet d'accéder à des outils supplémentaires de recherche en ligne afin de trouver rapidement des fichiers (images, sons, vidéos, animations). Vous pouvez ensuite les intégrer à votre cours ou les enregistrer dans votre "Bibliothèque".



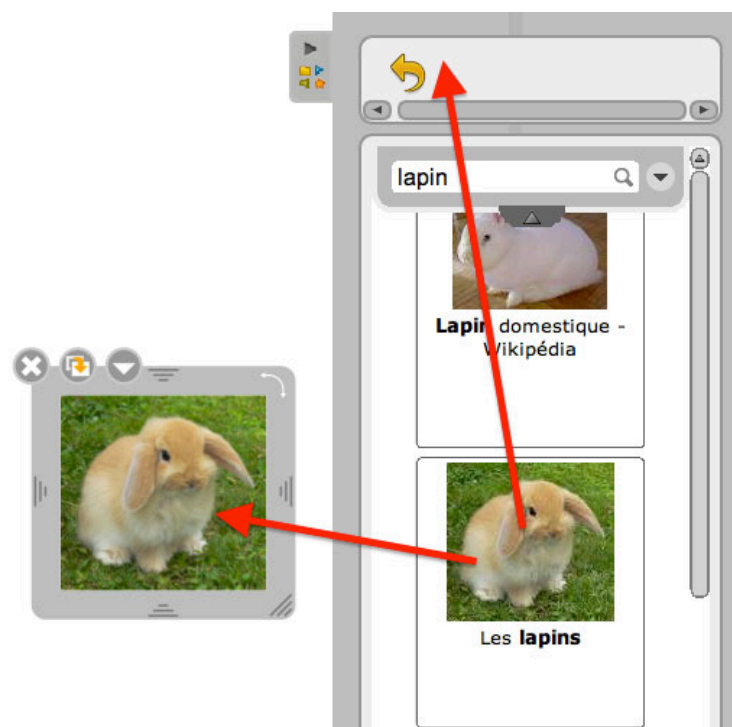
- A. **L'Apps "Audio Planète"** permet de rechercher des sons qui ont été déposés sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.
- B. **L'Apps "Flash Planète"** permet de rechercher des animations qui ont été déposées sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.
- C. **L'Apps "Image Planète"** permet de rechercher des images qui ont été déposées sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.
- D. **L'Apps "Vidéo Planète"** permet de rechercher des vidéos qui ont été déposées sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.
- E. **L'Apps "Google images"** permet de rechercher des images directement dans la catégorie "Images" du moteur de recherche *Google*. Cette recherche dispose d'options dans le champ de recherche.

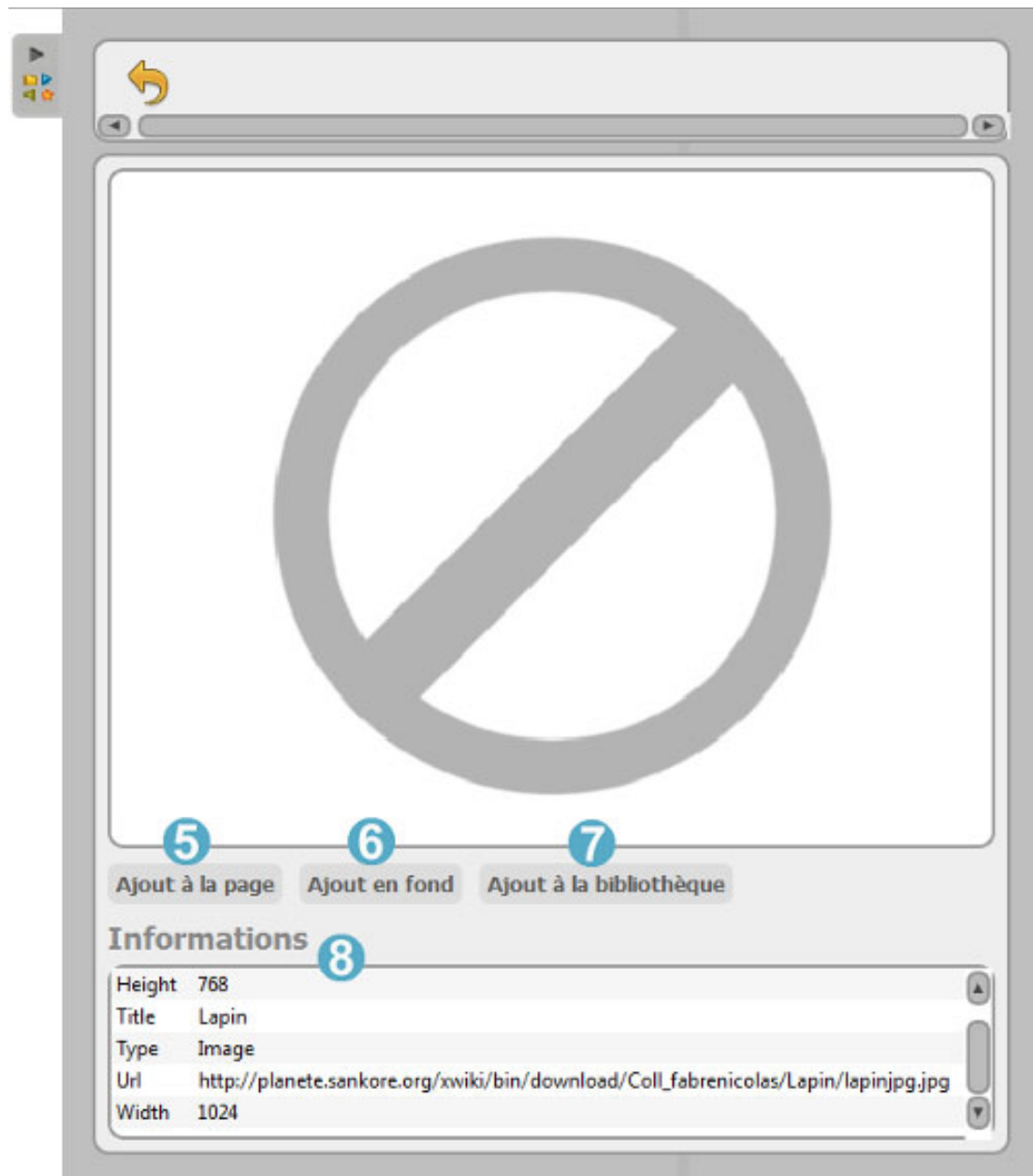
Note : pour lancer une de ces applications, il suffit d'un simple clic avec la souris ou le *stylet* sur l'icône. Un champ de recherche apparaît alors dans l'onglet "Bibliothèque":



1. Permet de retourner au dossier "Recherche Web"
2. Champ de recherche
3. Permet de lancer la recherche
4. Permet de masquer ou d'afficher le champ de recherche

Les fichiers trouvés s'affichent ensuite dans la fenêtre. Il est alors possible de glisser-déposer une image sur la page ou directement dans la racine de la bibliothèque (maison).

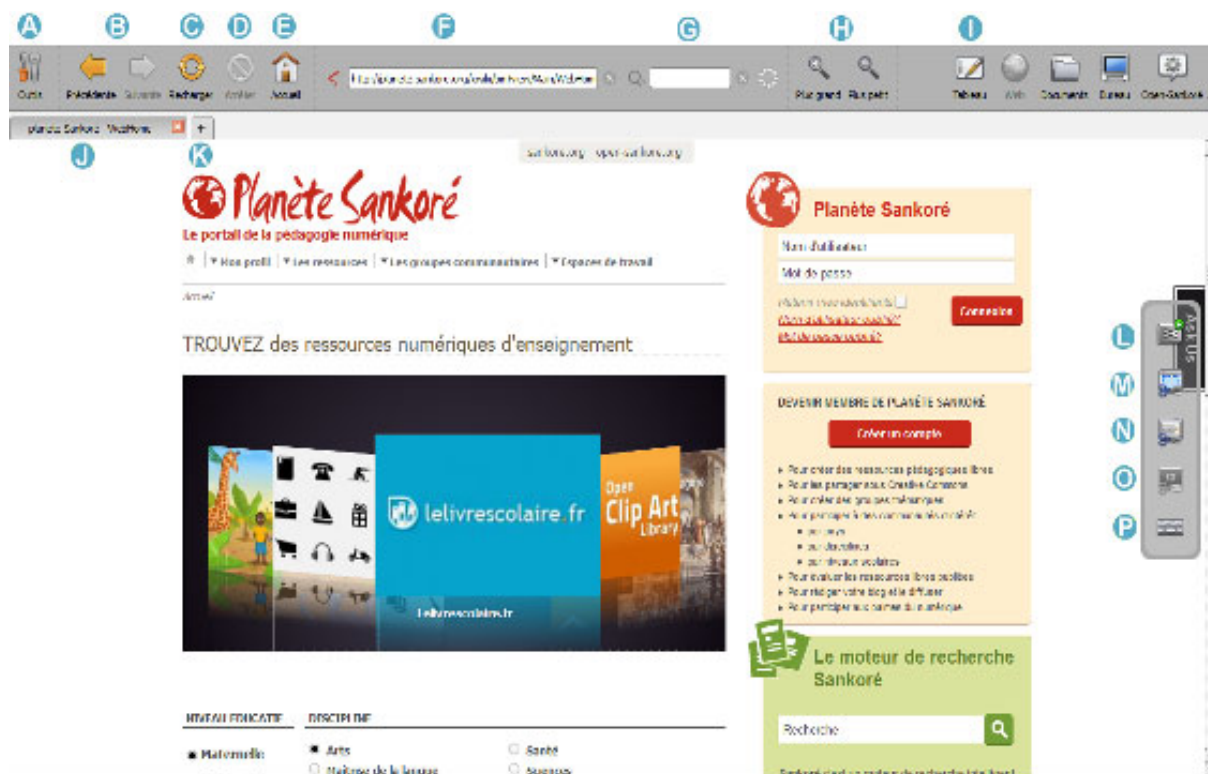




- 5. Permet d'ajouter le fichier à la page courante
- 6. Permet d'ajouter le fichier en fond
- 7. Permet d'ajouter le fichier à la bibliothèque
- 8. Affiche les informations relatives au fichier

Le navigateur Web

Open-Sankoré est équipé d'un *navigateur Web* totalement intégré au *logiciel*, ce qui permet de rapidement capturer une partie ou l'entier d'une page *Web* afin de l'intégrer à votre document courant pour y faire des annotations, ou tout simplement pour montrer le contenu d'une page à une audience.

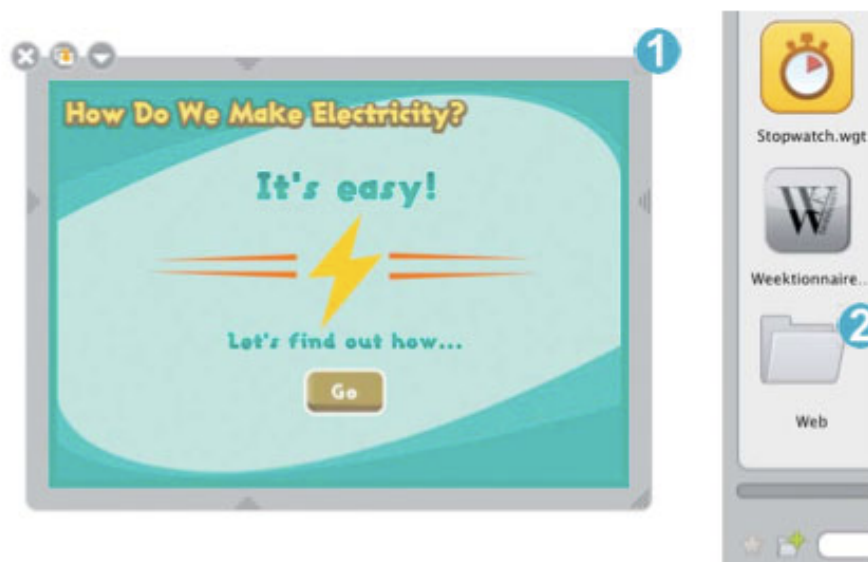
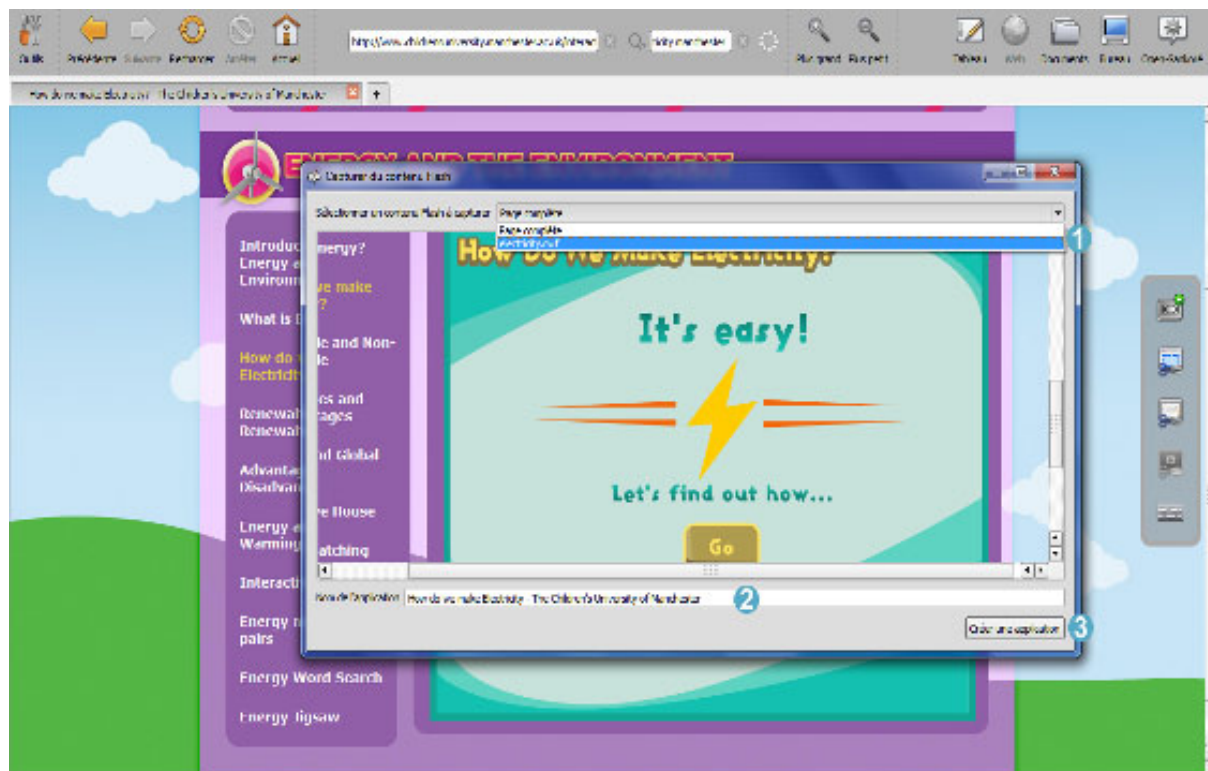


Dans la barre d'outils Open-Sankoré, appuyez sur le bouton "Web". Vous verrez alors apparaître le *navigateur Web* qui se présente comme la capture d'écran ci-dessus. Il est important de noter que le *navigateur Web* intégré à Open-Sankoré connaît certaines limitations, par exemple au niveau de la gestion des *plug-ins*. Si certaines pages ne s'affichent pas correctement ou sont trop lentes à charger, utilisez la fonction "Fermer Open-Sankoré" ou "Afficher le bureau" afin d'utiliser un navigateur externe.

1. Permet d'afficher ou de masquer les outils spécifiques au *navigateur Web*.
2. Permet d'afficher la page *Web* précédente ou suivante.
3. Permet de *rafraîchir* le contenu de la page *Web* affichée.
4. Arrête le chargement de la page.
5. Affiche la page d'accueil définie dans les préférences utilisateur de l'application.
6. Champ d'adresse, permet d'entrer, à l'aide du clavier, l'adresse (*URL*) d'un site *Web*.
7. Champ de recherche, permet d'effectuer une recherche dans *Google*.
8. Permet d'agrandir ou de réduire l'affichage de l'entier de la page *Web* affichée à l'écran.
9. Retourne immédiatement à la page courante du document Sankoré.
10. *Onglet* de la page *Web* actuellement chargée.
11. Permet d'ouvrir un nouvel *onglet* afin d'avoir un accès rapide à plusieurs pages *Web*.

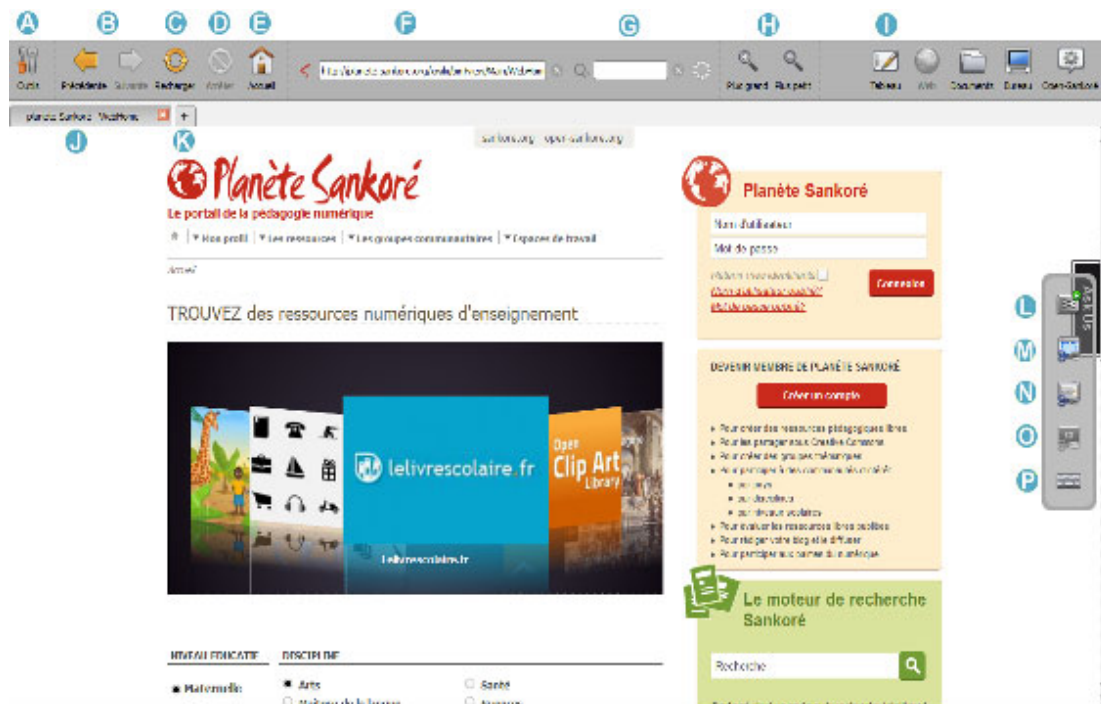
12. Permet de créer une application à partir d'une page *Web* contenant du flash :

La fenêtre qui apparaît permet soit de sélectionner le contenu flash de la page, soit de prendre la page entière (1) pour la création de l'application. Nommez-la (2) puis validez (3) :



La nouvelle application est automatiquement ajoutée à la page en cours (1). Un dossier "Web" est créé dans la bibliothèque "Applications" dans lequel seront répertoriées toutes les apps créées (2). Un accès Web est nécessaire pour créer et visionner à nouveau cette App.

M. Permet de capturer une zone d'une page Web sous forme d'image pour l'ajouter directement dans Open-Sankoré.



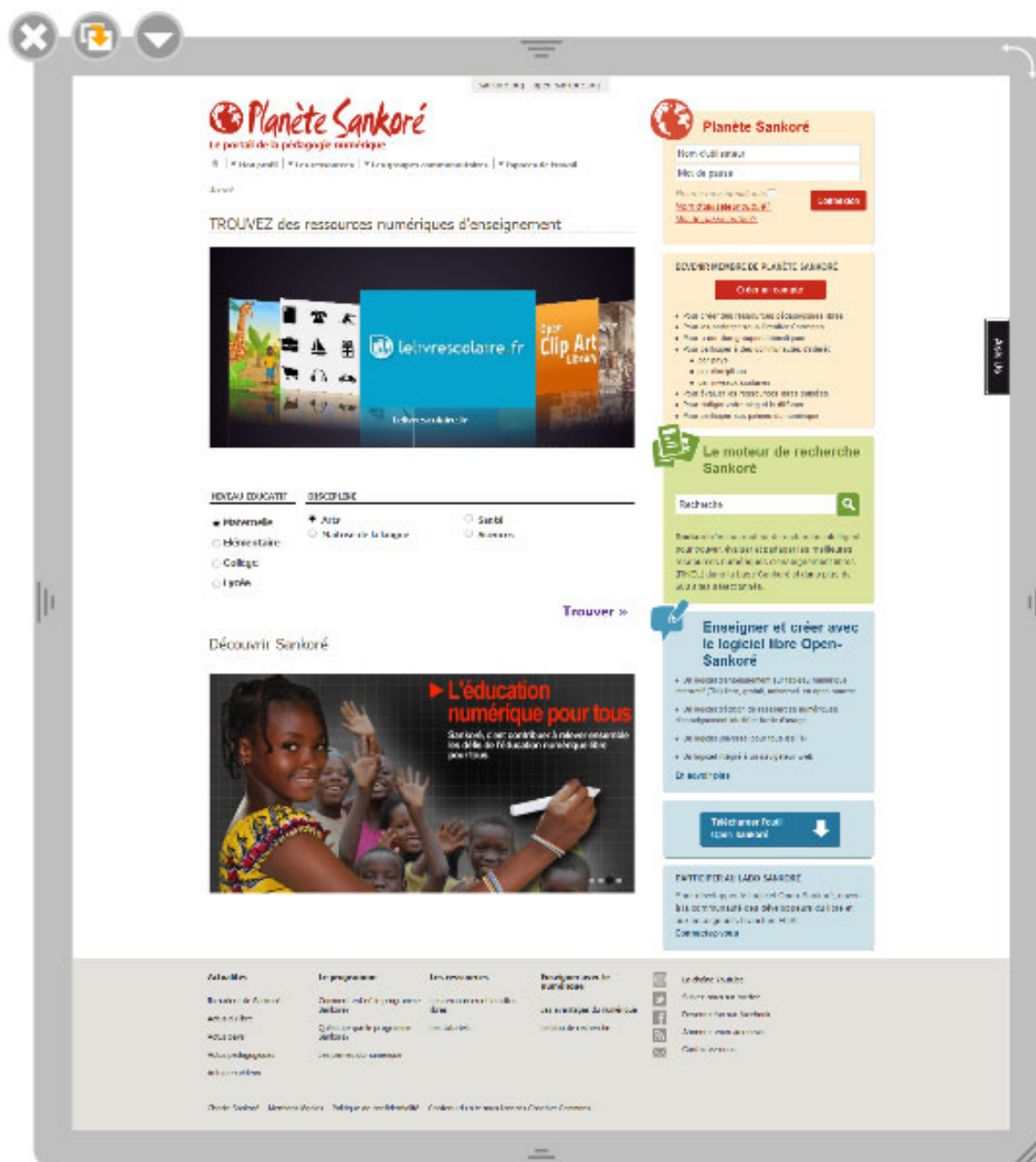
Le menu suivant s'affiche. Il vous permet de choisir si voulez ajouter à la page en cours (1), sur une nouvelle page (2), ou l'ajouter directement à la bibliothèque (3). Un accès Web est nécessaire pour créer et visionner à nouveau cette App.



Vous obtenez ainsi votre zone de capture de la page Web en une image :



- N. Permet de capturer toute la page *Web* affichée sous forme d'image pour l'ajouter directement dans Open-Sankoré. Le même menu qu'au point (M) s'affichera.



O. Permet d'ajouter la vidéo de la page Web directement à votre document.



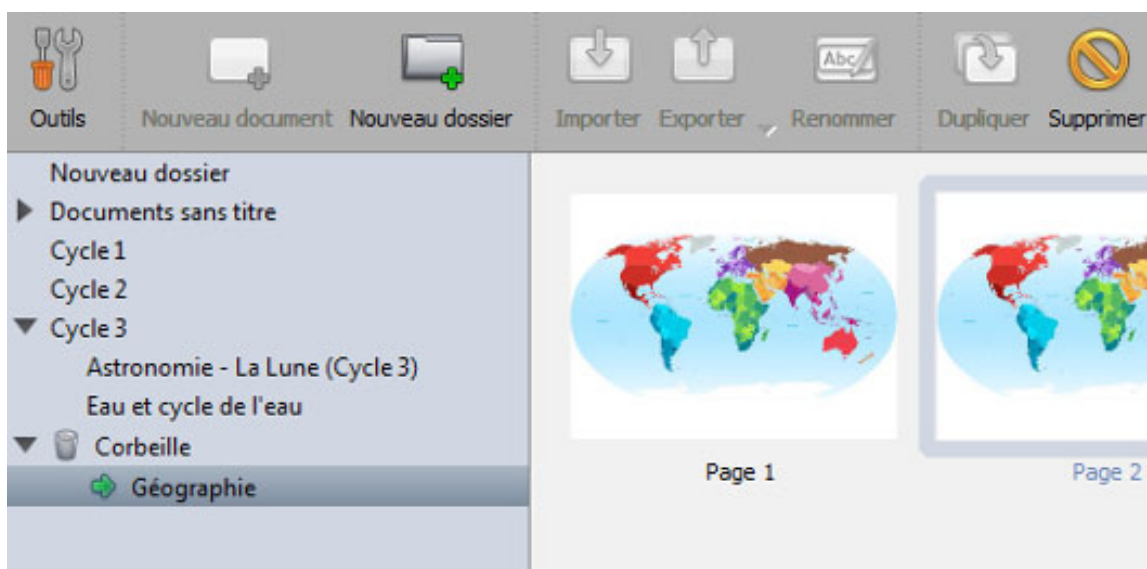
Remarques :

- Cet outil ne fonctionne pas pour toutes les vidéos car certains sites internet protègent leur contenu.
- Un accès Web est nécessaire pour créer et visionner à nouveau cette App.

P. Affiche un clavier virtuel afin de faciliter l'écriture lorsque vous n'êtes pas à portée de votre ordinateur.

Sankoré ou le déposer automatiquement sur le site de Planète Sankoré. L'export IWB est prévu pour la prochaine version.

- E. Le bouton "Renommer" permet de modifier le nom du dossier ou du document sélectionné. Vous pouvez également faire un double-clic dessus pour le renommer.
- F. Le bouton "Dupliquer" crée une copie de la page ou du document sélectionné.
- G. Le bouton "Corbeille" place la page, le document ou le dossier dans la corbeille. Pour la vider il vous suffit de cliquer sur "Corbeille" à gauche (M), et ensuite sur "Vider" qui se trouvera en (G). Pour supprimer uniquement un document se trouvant dans la poubelle, sélectionnez-le et cliquez sur "Supprimer". Si vous avez par erreur mis un document dans la corbeille, vous pouvez le récupérer en le glissant sur un dossier.



- H. Le bouton "Ouvrir" ouvre et affiche immédiatement la page sélectionnée.
- I. Le bouton "Ajouter au document en cours" permet d'insérer la page sélectionnée d'un document non ouvert dans le document actuellement utilisé et affiché par Open-Sankoré en le copiant. Cela permet d'intervenir sur la page d'un autre document sans modifier l'original.
- J. Le bouton "Ajouter" permet d'insérer des images, dossiers d'images ou fichiers PowerPoint, PDF et Open-Sankoré à un document Open-Sankoré existant. Les pages ajoutées se rajouteront à la fin du document.
- K. Le bouton "Tableau" permet de retourner immédiatement sur la page courante.
- L. La petite flèche verte indique le document actuellement ouvert.
- M. Permet d'ouvrir la corbeille
- N. Ce curseur permet de modifier la taille des vignettes qui apparaissent dans votre bibliothèque.
- O. Permet d'afficher le clavier virtuel.



En mode écran étendu, le navigateur de documents ne s'affiche pas sur l'écran étendu.



Le chemin de fer

Vous pouvez également gérer les pages d'un document via l'onglet "Chemin de fer" (A).



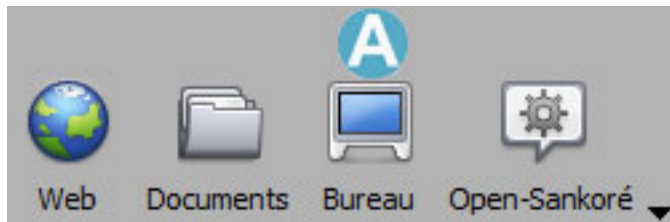
Vous y trouverez toutes les pages du document ouvert sous forme de miniatures. En passant simplement votre souris ou *stylet* dessus vous pouvez voir apparaître des options :



1. Permet de supprimer la page
2. Permet d'intervertir la position avec la page précédente
3. Permet d'intervertir la position avec la page suivante

Cacher Open-Sankoré

Le bouton “Bureau” (A) permet de masquer Open-Sankoré pour utiliser d’autres *logiciels* ou naviguer librement sur votre bureau. Ce mode affiche la barre d’outils (B) du logiciel afin de pouvoir faire des annotations sur votre bureau ou de *capturer*, par exemple, une zone de l’écran et de l’ajouter comme objet à votre page courante Open-Sankoré.



Si votre ordinateur supporte le mode *écran étendu*, Open-Sankoré offre la possibilité de gérer l’affichage de l’écran de contrôle sur l’écran de projection (F), ce qui signifie que vous pouvez à tout moment choisir de montrer ou non ce que vous voyez sur votre écran principal.

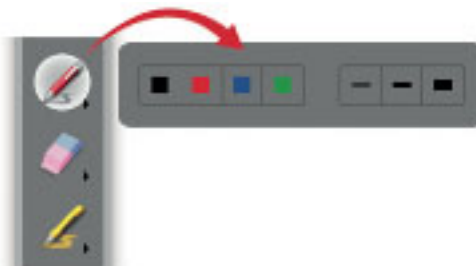


- C. En appuyant sur l’icône du tableau, vous retournez immédiatement sur votre page en cours.
- D. Avec l’icône “Zone de Sélection”, le pointeur de la souris se transforme alors en *mire*. Cliquez au coin supérieur gauche de la zone que vous désirez *capturer*, et descendez jusqu’au coin opposé en maintenant la pression sur l’écran. La zone sélectionnée s’affiche en gris. Si la sélection convient, relâchez la pression. La zone sera alors automatiquement intégrée dans la page en cours en tant qu’objet.
- E. Avec l’icône “Sélection de fenêtre”, vous pouvez *capturer* directement une fenêtre et tout son contenu. Le pointeur de la souris se transforme alors en appareil photo. Choisissez la fenêtre que vous désirez *capturer* en cliquant dedans (la zone à *capturer* change de couleur), et relâchez la pression. La fenêtre sera intégrée dans la page en cours en tant qu’objet.
- F. L’icône “Œil” est disponible uniquement en mode *écran étendu*. L’œil ouvert affichera le contenu de l’écran principal sur l’écran de projection, tandis que l’œil fermé gardera l’affichage du contenu de la page Open-Sankoré en cours (vous pourrez donc modifier vos documents ou chercher une page *Web* sans que l’audience le voie).

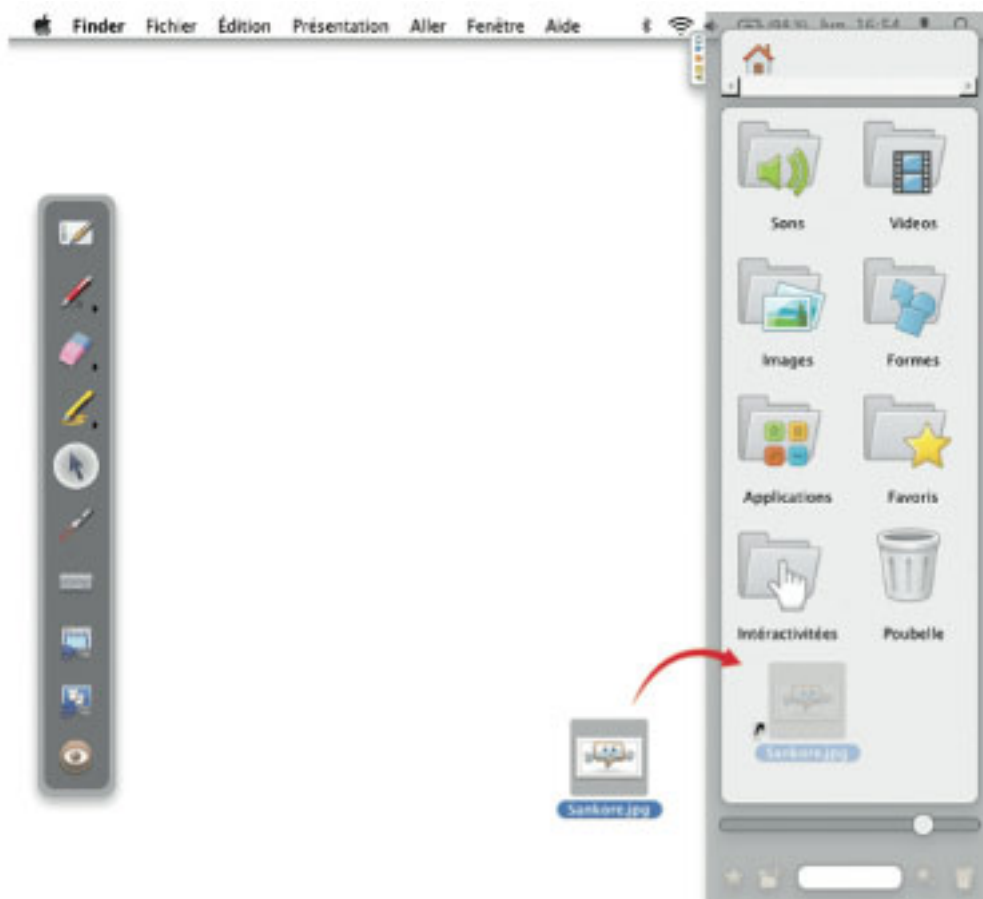
Open-Sankoré



En gardant le clic enfoncé sur les outils de base (Stylo, Gomme, Marqueur) on affiche les options liées à ceux-ci :



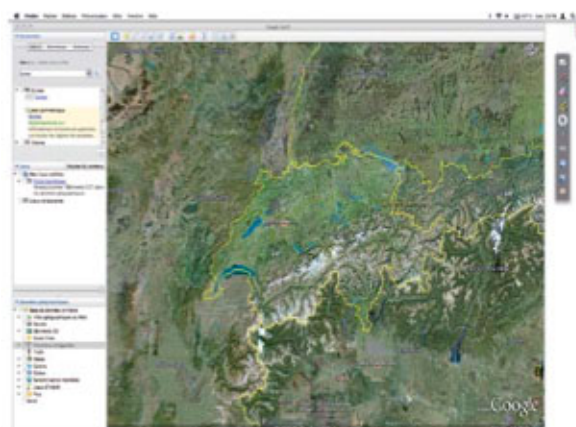
En mode “Afficher le bureau” vous pouvez ajouter des fichiers directement dans votre bibliothèque :



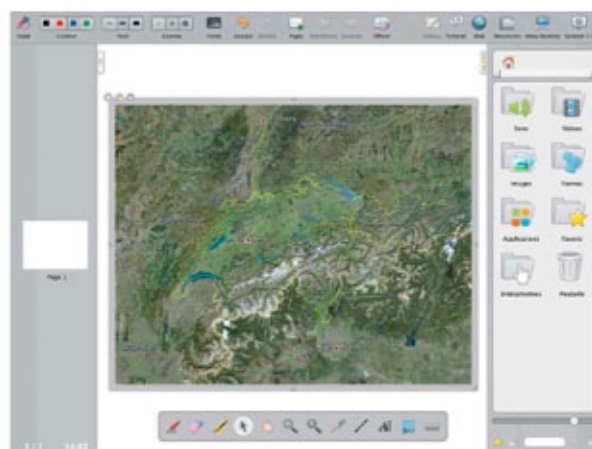
Il vous suffit de glisser-déposer les fichiers voulus sur la barre de la bibliothèque, Sankoré triera automatiquement le type de fichier ajouté (image, vidéo ou son) et le placera à la racine de la bibliothèque correspondante. Cela fonctionne également depuis une page Web.

Open-Sankoré

L'exemple ci-dessous montre la *capture* d'une fenêtre *Google Earth* en mode "Afficher le bureau" et le résultat une fois inséré dans Open-Sankoré. Il est ensuite possible de modifier la *capture* comme on le ferait avec n'importe quelle autre image, d'y faire des annotations, etc.

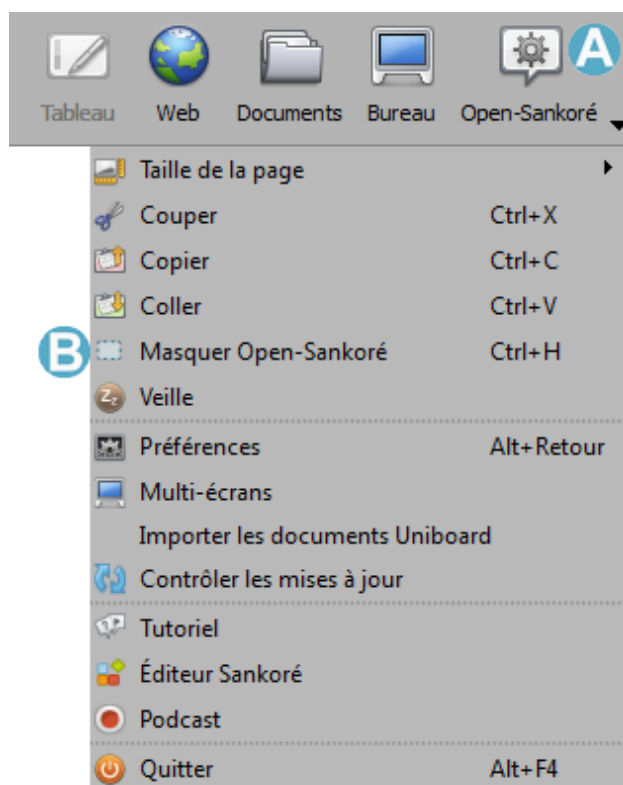


La Palette d'outils Open-Sankoré en mode caché



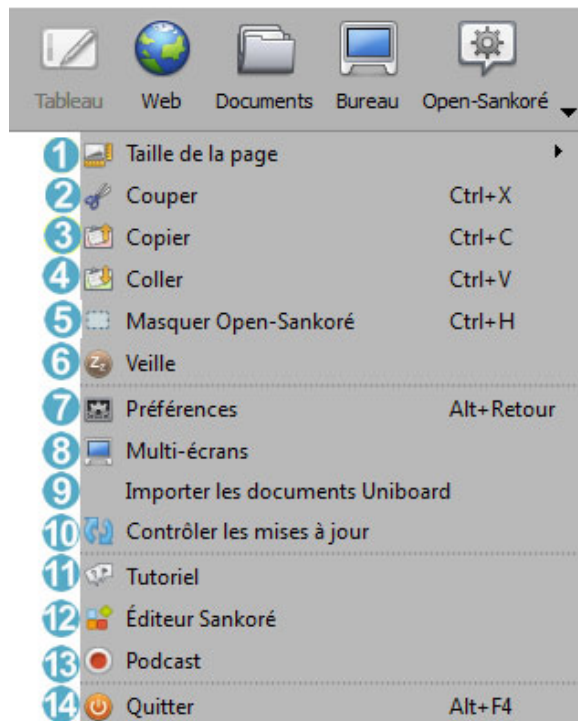
La zone désirée de Google Earth capturée dans Open-Sankoré

Un deuxième moyen de cacher Open-Sankoré est d'utiliser la fonction "Masquer". Pour ce faire, cliquez sur l'icône "Open-Sankoré" (A) et choisissez "Masquer Open-Sankoré" (B) dans le menu qui s'affiche. À ce moment, Open-Sankoré laisse place au bureau de votre ordinateur ou à tout autre *logiciel* qui aura été lancé préalablement.



Le menu Open-Sankoré

Le bouton Sankoré permet de personnaliser certains réglages du *logiciel* et d'accéder à quelques options supplémentaires. C'est depuis ce menu que vous pouvez cacher l'application et quitter Sankoré.



1. Ce bouton vous permet de modifier la taille de vos pages Open-Sankoré.
2. Vous permet de couper un objet.
3. Vous permet de copier un objet.
4. Vous permet de coller un objet.
5. Vous permet de cacher Open-Sankoré, voir chapitre précédent.
6. Vous permet de mettre Open-Sankoré en veille.
7. Vous permet d'ouvrir le menu "Préférences".
8. Active / Désactive le mode multi-écran.
9. Vous permet d'importer vos anciens documents (Uniboard et de Sankoré 3.1).
10. Contrôle si de nouvelles mises à jour sont disponibles.
11. Vous permet d'accéder au "Tutoriel".

12. Éditeur de contenu Open-Sankoré.

13. Le podcast vous permet d'enregistrer vos actions.

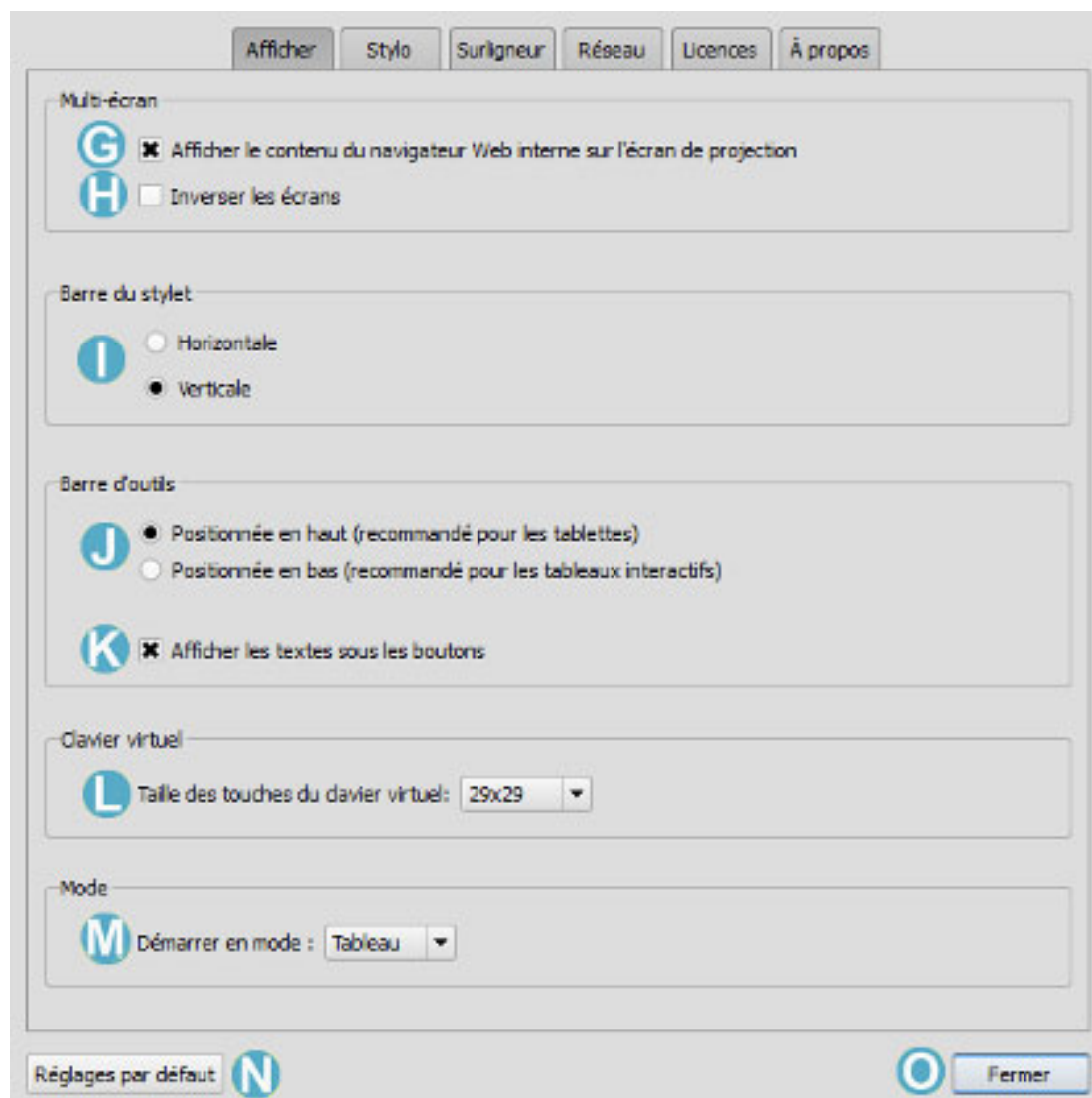
14. Ce bouton vous permet de quitter le logiciel.

Les préférences (7)

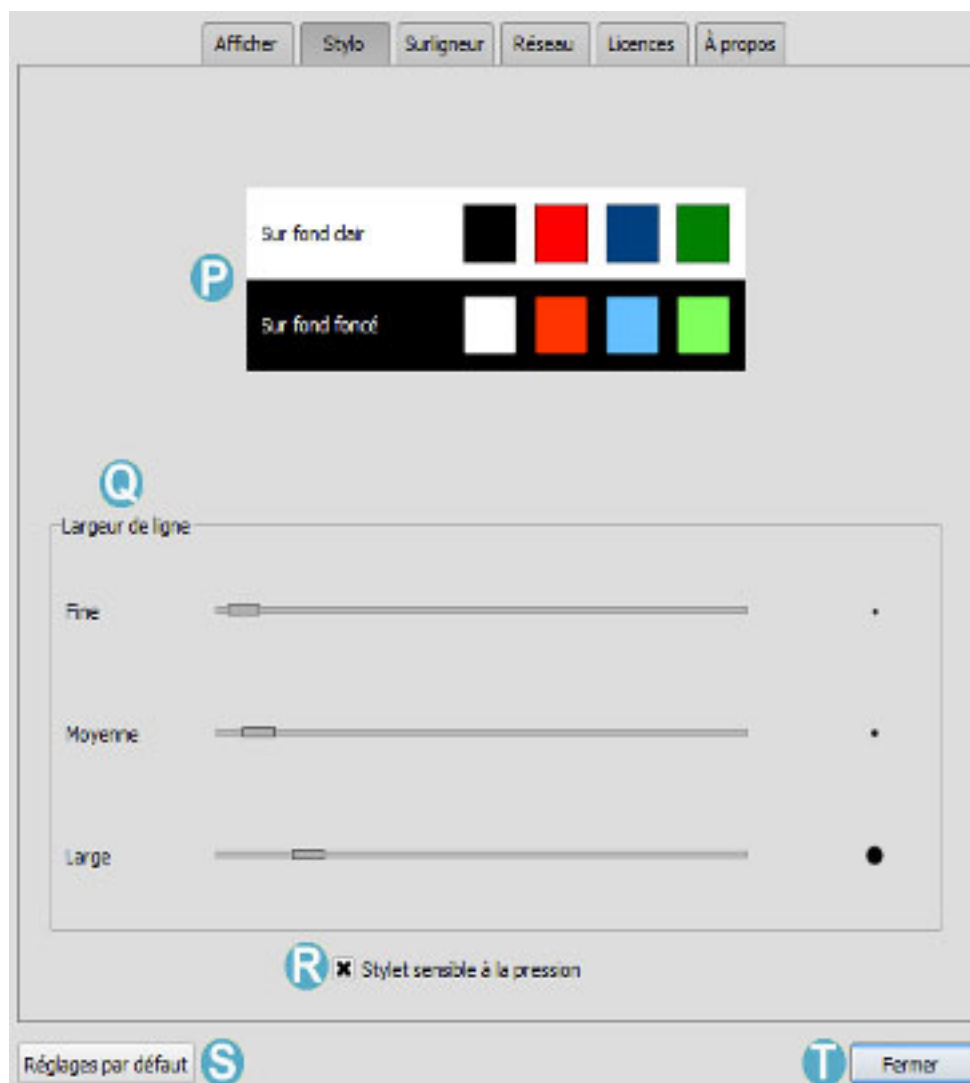
En cliquant sur le bouton Open-Sankoré puis en sélectionnant "Préférences" vous trouverez ce menu :



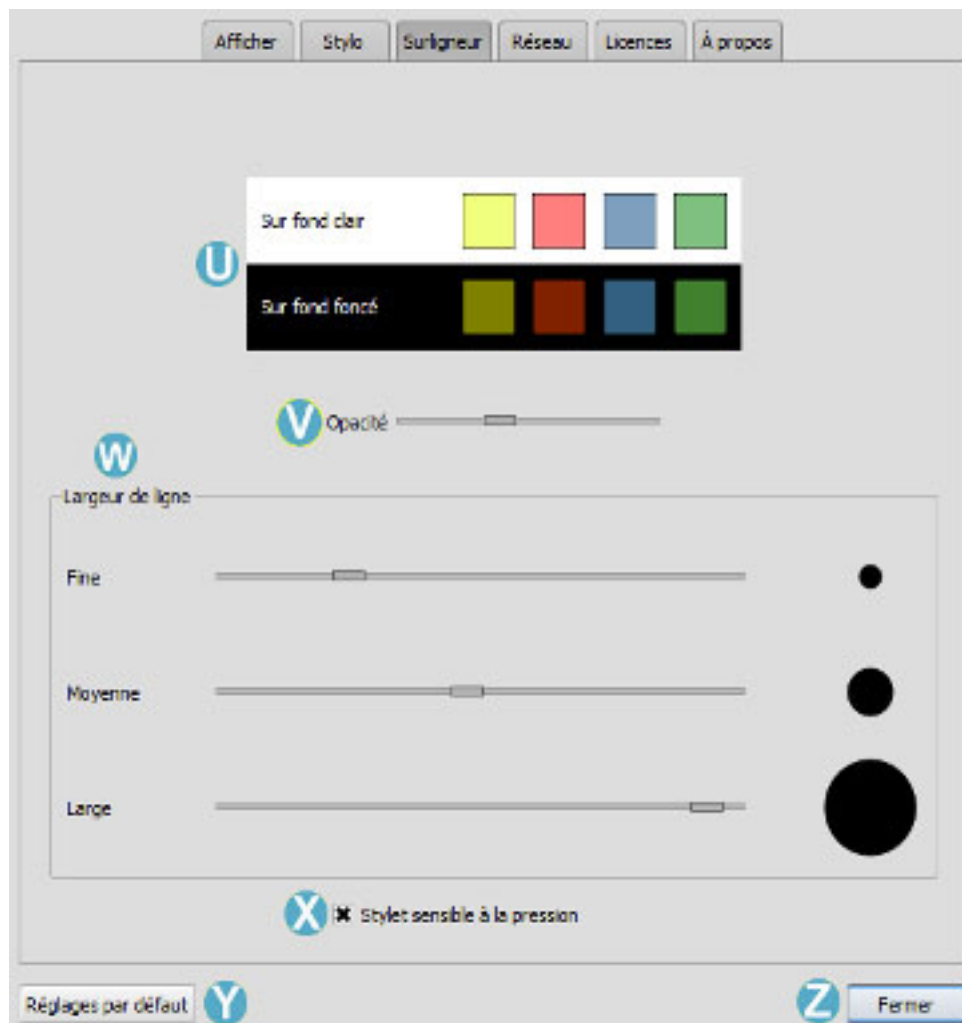
Les préférences sont divisées en cinq catégories. "Afficher" (A) pour régler les préférences générales d'Open-Sankoré, "Stylo" (B) qui permet de modifier les réglages spécifiques à l'utilisation du stylo, "Surligneur" (C) pour les réglages spécifiques du marqueur, "Réseau" (D) contient les champs nécessaires qui vous permettent de publier directement votre cours sur la communauté planete.Sankoré, "Licences" (E) qui donne accès à la *licence d'utilisation* et aux informations légales, et "À propos" (F) pour les informations nécessaires au contact de l'équipe Open-Sankoré,



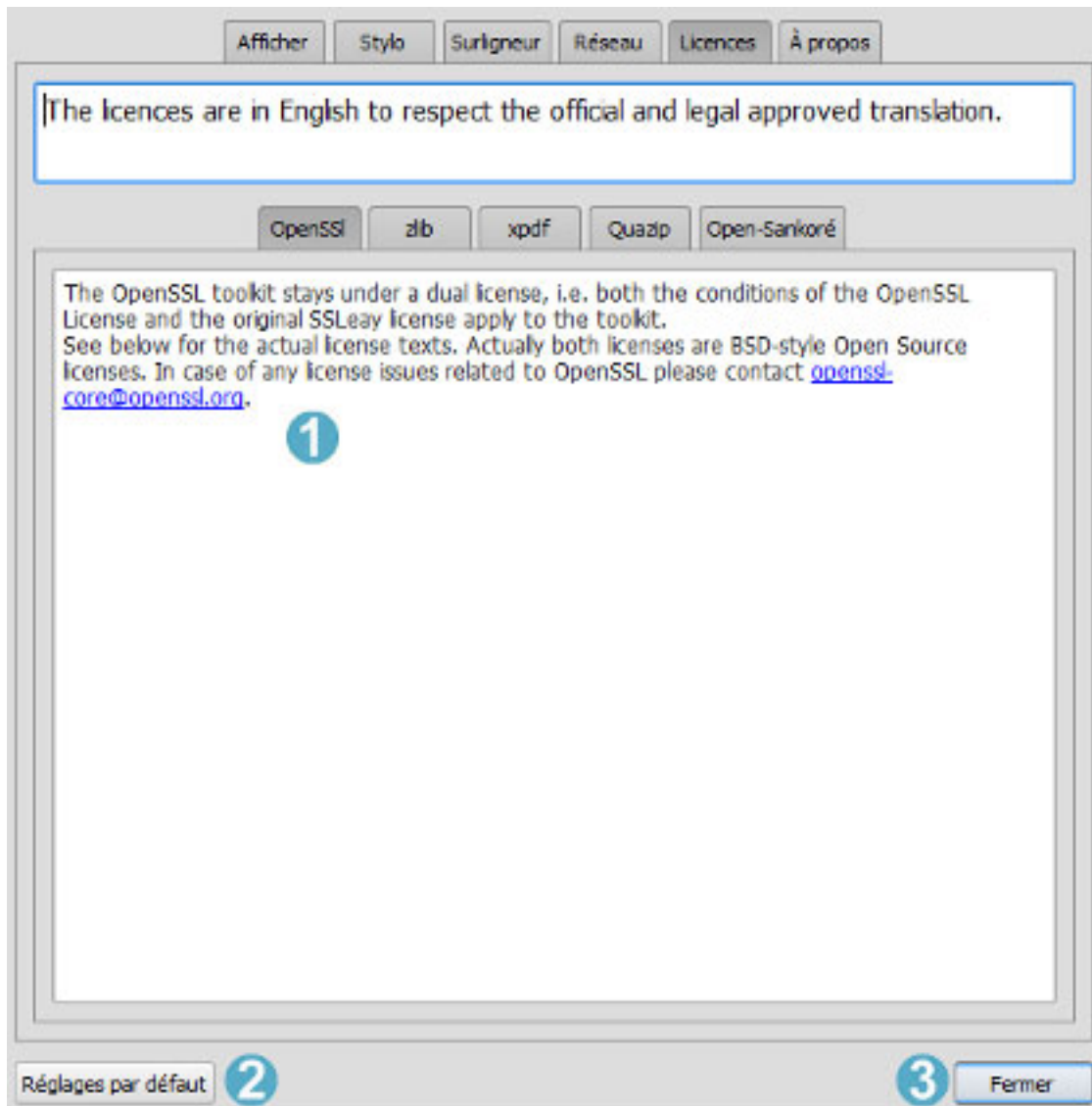
- G. Cette option permet de déterminer le comportement d'affichage sur l'écran de projection. Si cette option est activée, le contenu de votre écran principal sera immédiatement affiché lorsque vous activez le bouton "Web" ou que vous cachez Open-Sankoré. Autrement, c'est la page actuelle du document Open-Sankoré qui s'affiche et c'est à l'utilisateur d'activer manuellement l'option en cliquant sur l'icône "Œil" de la palette d'outils.
- H. Cette option permet d'inverser l'affichage entre l'écran de projection et l'écran de l'ordinateur.
- I. Cette option permet d'afficher la barre du stylet Open-Sankoré de manière horizontale ou verticale.
- J. Cette option permet d'afficher la barre d'outils Open-Sankoré en haut de l'écran (recommandé pour une utilisation avec tablette), ou en bas de l'écran (recommandé pour l'utilisation avec un tableau blanc interactif).
- K. Choisissez si vous désirez afficher ou non les libellés sous les boutons de la *barre d'outils*.
- L. Cette option permet de choisir la taille du clavier virtuel.
- M. Cette option permet de choisir de démarrer le logiciel en mode tableau ou bureau.
- N. Rétablit les réglages par défaut.
- O. Enregistre les modifications et ferme la fenêtre de préférences.



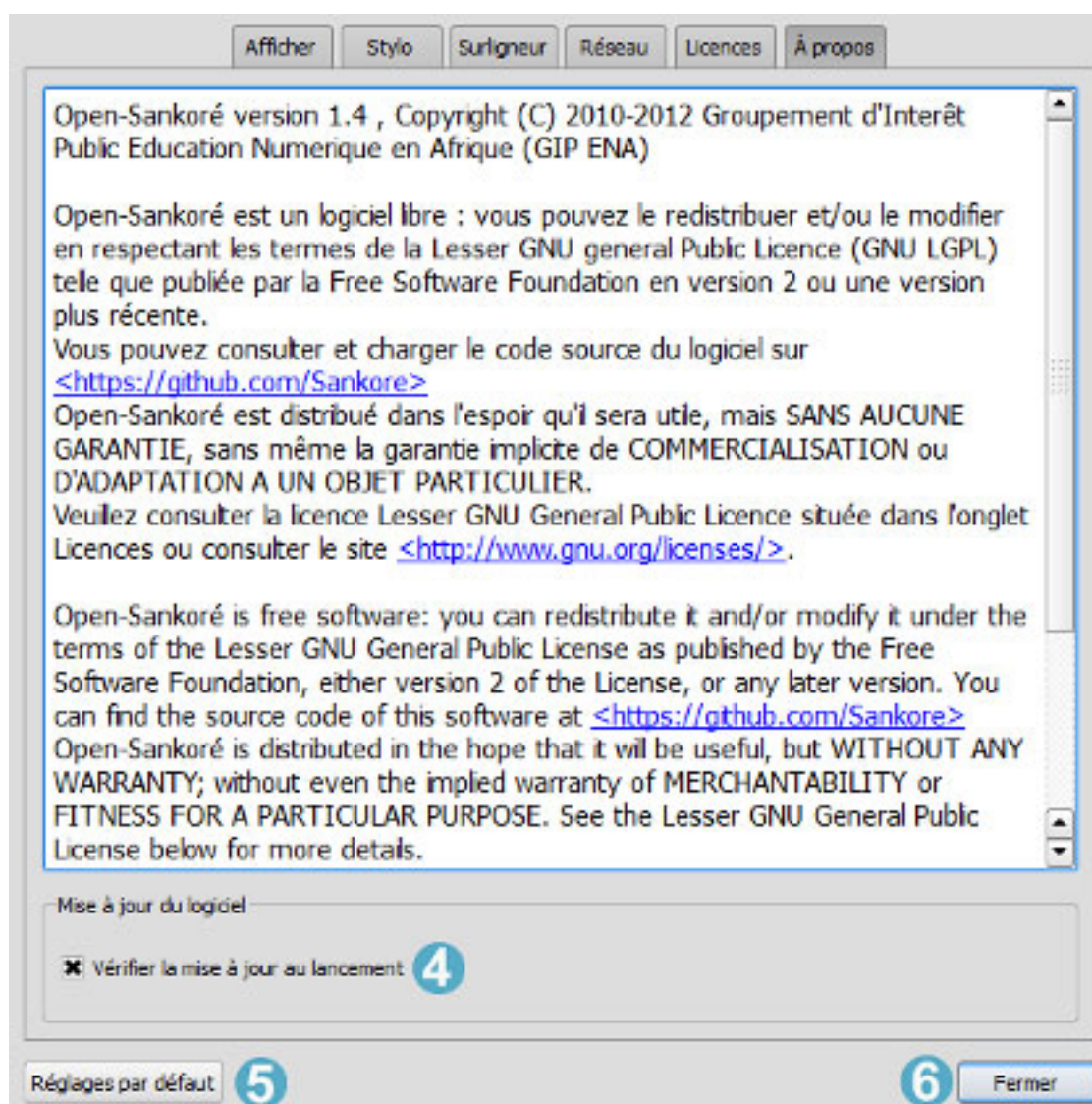
- P. Permet de modifier la couleur par défaut du stylo en fonction du fond d'écran utilisé. Au lieu des quatre couleurs de base, l'utilisateur peut choisir d'autres couleurs, également optimisées, pour offrir le meilleur contraste possible avec le fond de page. Pour modifier, appuyez sur la case de la couleur à modifier, une nouvelle couleur s'affichera. Répétez l'opération pour afficher les couleurs disponibles.
- Q. Permet de modifier la largeur de trait du stylo.
- R. Permet de définir si le stylet réagit à la pression. Cette option ne fonctionne que si vous utilisez une tablette. Cette option est activée par défaut.
- S. Rétablit les réglages par défaut.
- T. Enregistre les modifications et ferme la fenêtre de préférences.



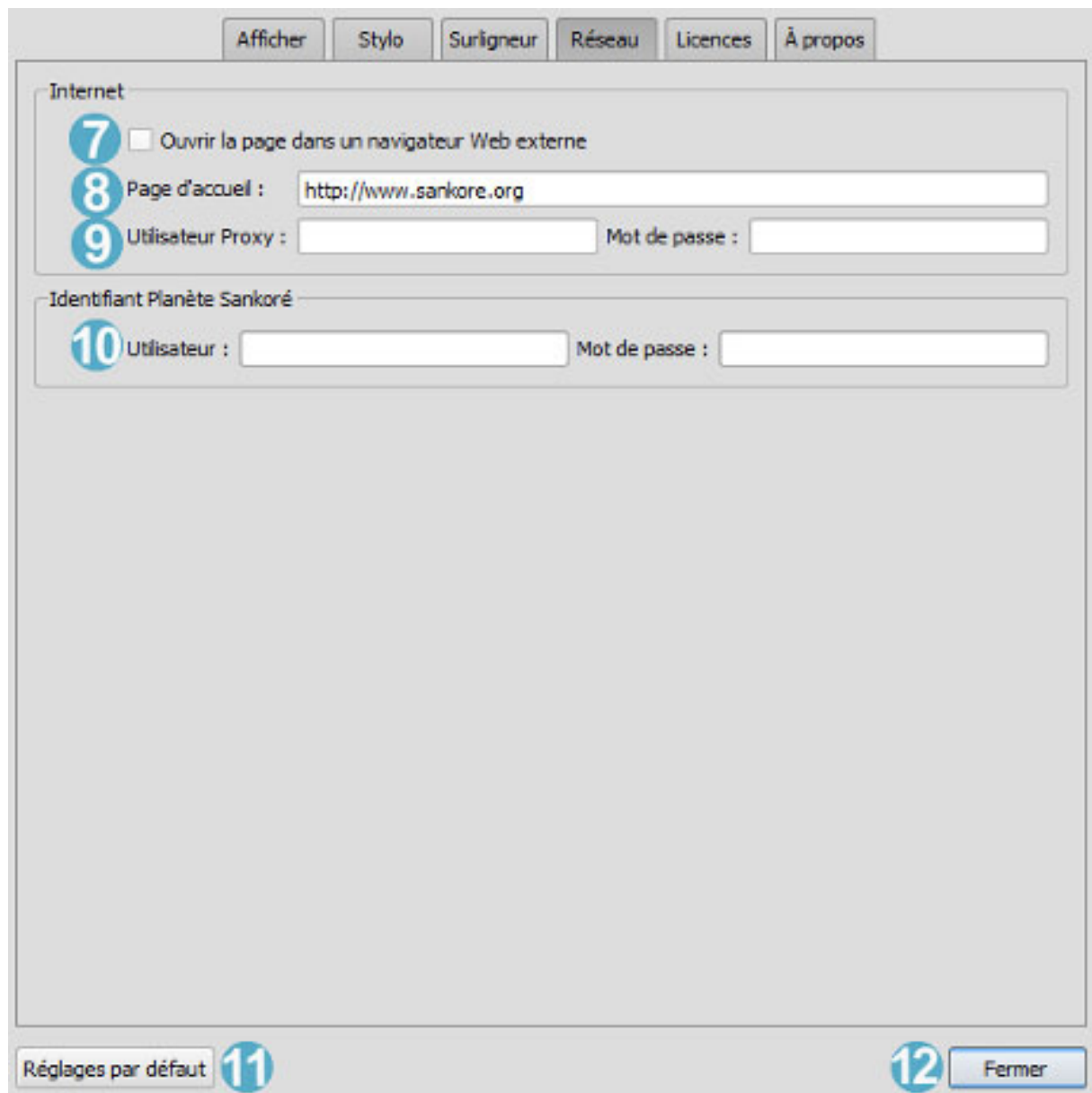
- U. Permet de modifier la couleur par défaut du surligneur en fonction du fond d'écran utilisé. Au lieu des quatre couleurs de base, l'utilisateur peut choisir d'autres couleurs, également optimisées, pour offrir le meilleur contraste possible avec le fond de page. Pour modifier, appuyez sur la case de la couleur à modifier, une nouvelle couleur s'affichera. Répétez l'opération pour afficher les couleurs disponibles.
- V. Permet de modifier le niveau d'opacité du surligneur.
- W. Permet de modifier la largeur de trait du surligneur.
- X. Permet de définir si le stylet réagit à la pression. Cette option ne fonctionne que si vous utilisez une tablette. Cette option est activée par défaut.
- Y. Rétablit les réglages par défaut.
- Z. Enregistre les modifications et ferme la fenêtre de préférences.



1. Affiche les particularités de la *licence* Open Source d'Open-Sankoré.
2. Rétablit les réglages par défaut.
3. Enregistre les modifications et ferme la fenêtre de préférences.



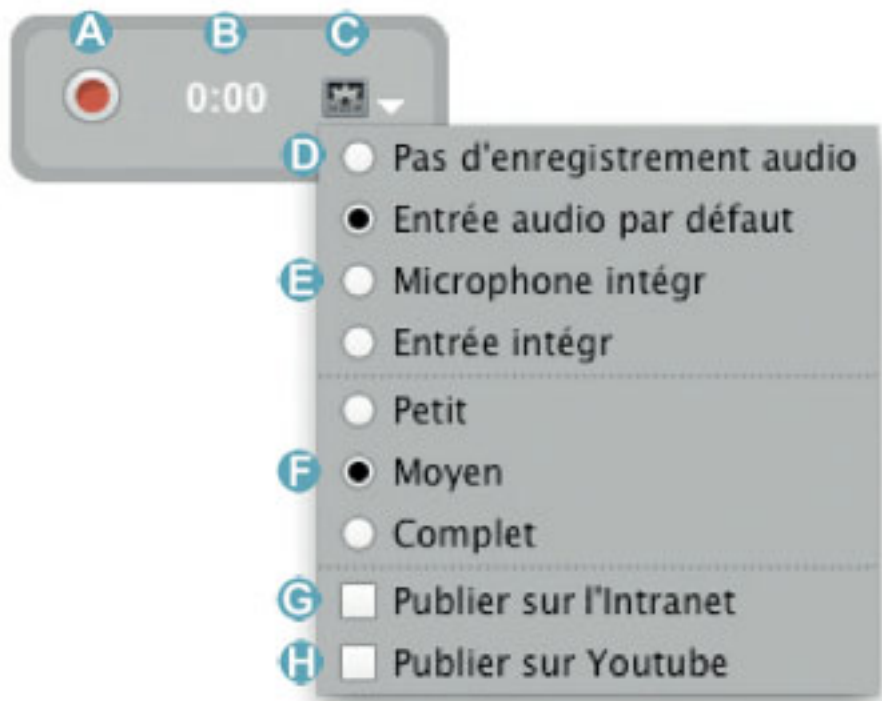
4. Laissez cette case cochée (conseillé) pour que Open-Sankoré vérifie automatiquement au lancement s'il existe de nouvelles versions
5. Rétablit les réglages par défaut.
6. Enregistre les modifications et ferme la fenêtre de préférences.



7. Offre la possibilité d'ouvrir les pages Web dans un navigateur externe à Open-Sankoré.
8. Si le navigateur Web intégré n'est pas assez complet, l'activation de cette option permet d'utiliser un navigateur externe (le navigateur qui s'ouvrira correspond à celui qui est défini comme navigateur par défaut dans votre système). Si cette option est cochée, c'est le navigateur Web externe qui s'ouvrira automatiquement lorsque vous cliquez sur le bouton "Web".
9. Si vous utilisez un proxy spécifique, cela vous permettra de vous identifier.
10. Nom d'utilisateur et mot de passe pour permettre le dépôt de votre cours sur la communauté Planète Sankoré via l'export de l'onglet document (une inscription sur <http://planete.sankore.org> est préalablement requise).
11. Rétablit les réglages par défaut.
12. Enregistre les modifications et ferme la fenêtre de préférences.

Le Podcast (13)

Le podcast vous permet d'enregistrer toutes vos actions sur Open-Sankoré, ainsi que le son si vous possédez un périphérique capable de l'enregistrer. Vous pouvez ainsi garder vos cours sous forme de vidéo et les visionner par la suite.



- A. Démarre / Arrête l'enregistrement.
- B. Chronomètre démarrant automatiquement au lancement de l'enregistrement.
- C. Ouvre le menu de contrôle.
- D. Permet de choisir un enregistrement sans son.
- E. Les entrées audio sont propres à chaque ordinateur suivant les microphones installés. Si votre microphone ne fonctionne pas, il vous faut utiliser "l'entrée audio par défaut".
- F. Permet de choisir la taille de sortie de la vidéo.
- G. Cette option vous permet de publier votre podcast sur l'Intranet par l'intermédiaire du menu suivant. Pour pouvoir charger la vidéo, il vous faut remplir tous les champs :

1. Champ d'insertion du titre de votre vidéo.
 2. Champ d'insertion d'une description de votre vidéo.
 3. Champ d'insertion du nom de l'auteur de la vidéo.
 4. Charge et envoie le podcast sur l'Intranet.
- H. Cette option vous permet de publier votre podcast sur YouTube par l'intermédiaire du menu suivant. Pour pouvoir charger la vidéo, il vous faut remplir tous les champs :

The screenshot shows a web form for uploading a video to YouTube. The form is divided into several sections, each with a numbered blue circle indicating a step:

- 1** Titre: A text input field.
- 2** Description: A large text area for the video description.
- 3** Mots-clés: A text input field containing the word "Uniboard".
- 4** Catégorie: A dropdown menu showing "Éducation".
- 5** Utilisateur YouTube: A text input field for the YouTube username.
- 6** Mot de passe YouTube: A text input field for the YouTube password.

Below the password field, there is a disclaimer in French: "En cliquant sur le bouton 'Téléchargement', vous certifiez que vous respectez les conditions générales d'utilisation de YouTube" followed by a link to <http://www.youtube.com/t/terms>.

At the bottom right, there is a button labeled **7** Téléchargement and a button labeled Annuler.

1. Champ d'insertion du titre de votre vidéo.
2. Champ d'insertion d'une description de votre vidéo.
3. Mots-clés permettant de trouver la vidéo dans la recherche YouTube.
4. Vous permet de sélectionner une catégorie pour votre vidéo parmi plusieurs proposées.
5. Votre identifiant YouTube est le nom que vous utilisez pour vous connecter à votre compte YouTube.
6. Votre mot de passe YouTube est le mot de passe que vous utilisez pour vous connecter à votre compte YouTube.
7. Charge et envoie le podcast sur YouTube.

Pour aller plus loin

Importer vos documents dans Open-Sankoré

Vous avez la possibilité d'importer n'importe quel fichier imprimable dans Open-Sankoré. Il vous suffit de les convertir en fichiers *PDF* de la manière suivante.

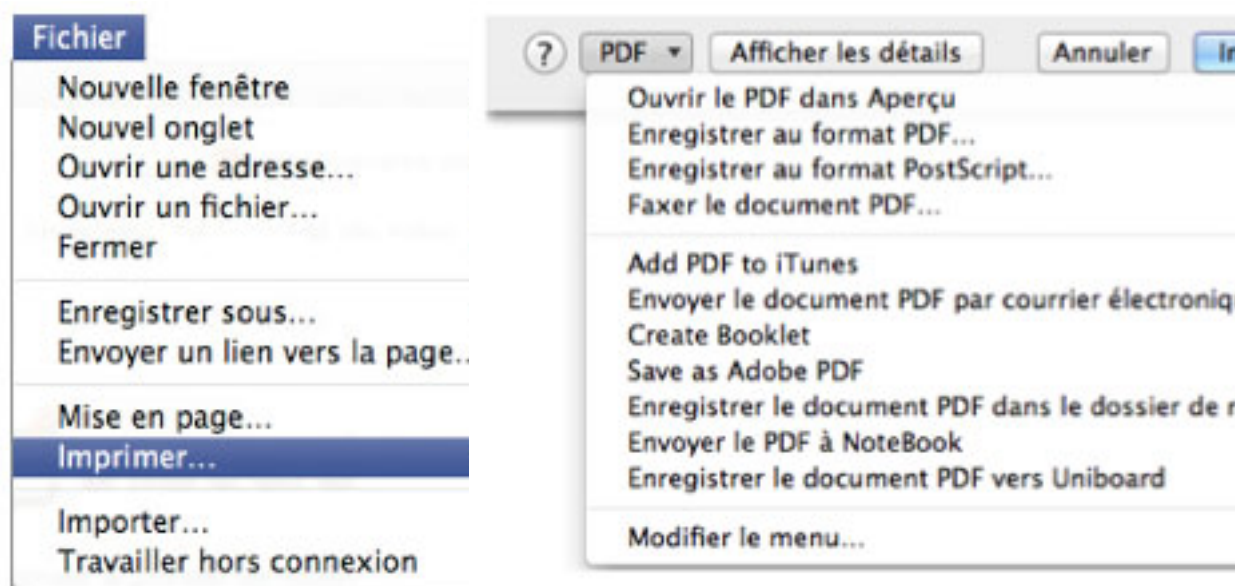
Mac - L'imprimante virtuelle intégrée

La fonctionnalité d'imprimante virtuelle vous permet de transférer n'importe quel fichier imprimable directement dans un nouveau document Open-Sankoré. Au même titre que l'import de documents *PowerPoint* ou *PDF* depuis le menu Importer ou ajouter, le document s'affichera en fond sur votre tableau.

Pour accéder à l'imprimante virtuelle depuis un Mac, démarrez tout d'abord le *logiciel* de votre choix, cliquez dans le menu "Fichier" et sélectionnez "Imprimer".

Dans la boîte de dialogue qui apparaît, personnalisez éventuellement les réglages d'impression (pages à imprimer...), puis cliquez sur le bouton "PDF" en bas à droite de la fenêtre et sélectionnez "Enregistrer au format .PDF ..."

Un nouveau document au format .PDF sera alors automatiquement créé. A vous de l'enregistrer et de l'importer ensuite dans Open-Sankoré.



Accédez à la fonction
"Imprimer"

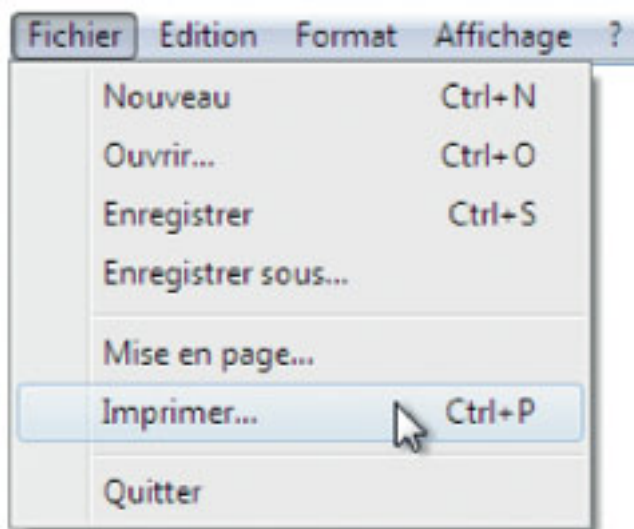
"Enregistrer au format *PDF*..." pour exporter le
document

Windows - Installer une imprimante virtuelle

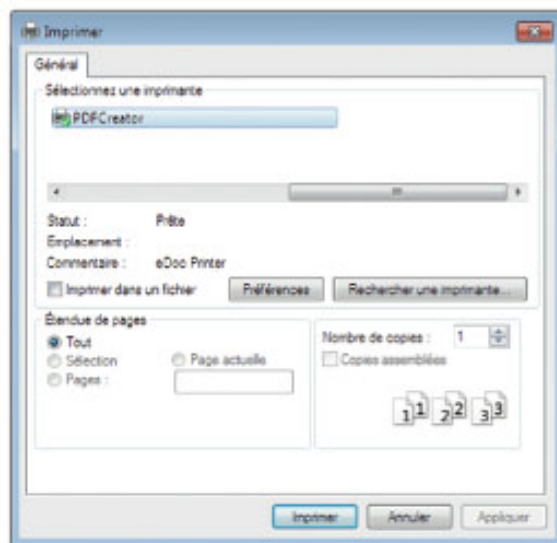
Pour utiliser l'imprimante virtuelle depuis un Windows, il faut installer le **logiciel PDFCreator** disponible gratuitement sur <http://sourceforge.net/projects/pdfcreator/>.

Cliquez dans le menu "Fichier" et sélectionnez "Imprimer". Dans la *boîte de dialogue* qui apparaît, sélectionnez l'imprimante "PDFCreator", personnalisez éventuellement les réglages d'impression (pages à imprimer...) puis cliquez sur "Imprimer". Une boîte de dialogue s'ouvre afin de choisir l'emplacement du fichier, puis une autre pour les dernières modifications et la validation.

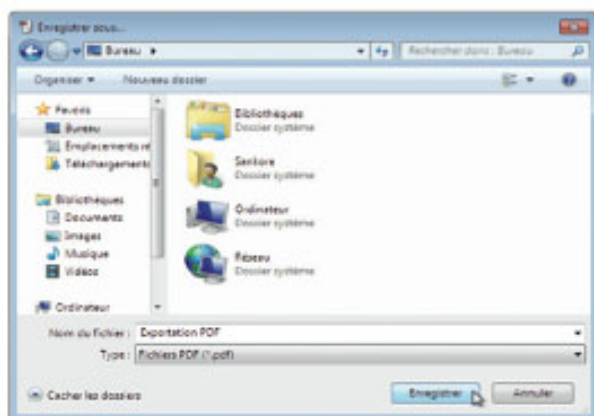
Un nouveau document au format .pdf sera alors automatiquement créé. A vous de l'enregistrer et de l'importer ensuite dans Sankoré.



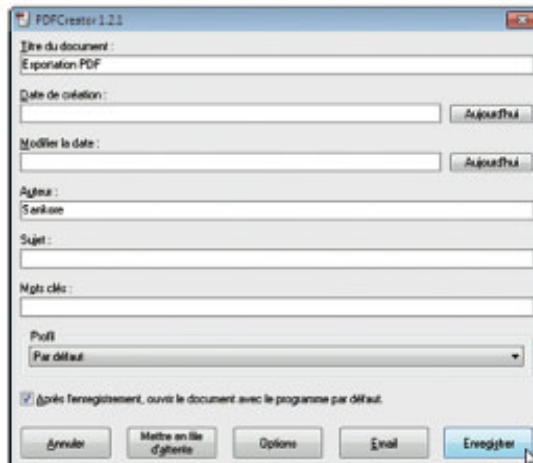
1. Accédez à la fonction "Imprimer"



2. Choisissez l'imprimante "PDFCreator"



3. Choisissez où vous voulez enregistrer votre PDF



4. Validez

Support et références



Le site de support d'Open-Sankoré <http://sankore.zendesk.com>, vous propose plusieurs fonctionnalités vous permettant d'obtenir une aide supplémentaire quant au fonctionnement du logiciel. Ce site a été conçu en anglais, mais vous trouverez un forum d'aide en français.



Le site Open-Sankoré <http://open-sankore.org> est le site dédié au logiciel. Vous y trouverez tous les renseignements nécessaires le concernant.



Le site Sankoré <http://sankore.org> décrit le programme d'éducation numérique libre en partage.



planete.Sankoré <http://planete.sankore.org> est l'espace coopératif de travail et de partage de ressources.

Le glossaire

Adresse URL

Une URL (Unifor Resource Locator = Localisateur uniforme de ressources) est une chaîne de caractères combinant les informations nécessaires pour indiquer à un logiciel comment accéder à une ressource d'Internet. Ces informations peuvent notamment comprendre le protocole de communication, un nom d'utilisateur, un mot de passe, une adresse IP ou un nom de domaine, un numéro de port TCP / IP, un chemin d'accès, une requête.

Barre d'outils

Une barre d'outils est un élément de base des interfaces graphiques qui regroupe en une barre plusieurs boutons. Il s'agit donc d'une rangée d'icônes regroupées en un bloc et qui, dans la plupart des logiciels, peuvent être retirées ou ajoutées de l'interface graphique.

Boîte de dialogue

Une boîte de dialogue est une fenêtre particulière utilisée par un programme ou par le système d'exploitation pour informer l'utilisateur d'un événement en affichant un message à l'écran ou pour que l'utilisateur donne une réponse à une question. Ces fenêtres sont ainsi nommées, car elles établissent un dialogue entre l'utilisateur et l'ordinateur, soit pour lui faire part d'une information, soit pour lui demander quelque chose, ou même les deux à la fois.

Calibrer

Ici, calibrer le stylet signifie que l'on règle le stylet de manière à ce qu'il soit correctement positionné par rapport à la souris figurant sur l'écran.

Capturer

C'est enregistrer en tant qu'image des informations présentes à l'écran.

Clé USB

Une clé (ou clef) USB est un périphérique de stockage contenant une mémoire de masse à laquelle on peut accéder en le branchant sur un port USB d'ordinateur. Les clés USB sont alimentées en énergie par la connexion USB de l'ordinateur sur lequel elles sont branchées. Les clés USB ne contiennent donc pas de batteries. Elles sont insensibles à la poussière et aux rayures, contrairement aux disquettes, aux CD ou aux DVD, ce qui leur donne un indéniable avantage au niveau de la fiabilité. Les clés actuelles sont en format USB 2.0. Les clés USB sont relativement standardisées, cependant certaines ne sont pas compatibles avec certains systèmes d'exploitation, et il faut alors installer un pilote.

Ecran étendu

Ecran étendu signifie que l'ordinateur est réparti sur deux écrans. C'est-à-dire que l'on peut visionner le contenu d'un écran sur deux. Cela permet, lors d'audience, d'afficher la présentation sur un écran plus grand, par exemple un tableau blanc interactif ; ou également de répartir le contenu d'un écran sur

deux.

Ecran interactif

Un écran interactif est un dispositif interactif de visualisation collective. Il s'accompagne d'un ordinateur et d'un vidéoprojecteur. Ce dispositif permet de projeter l'écran de l'ordinateur et piloter ce dernier à partir de l'écran à l'aide d'un stylet ou du doigt, selon les modèles.

Fond de page

Il s'agit de l'image fixe se trouvant en arrière-plan du document, texte...

Google

Google est un moteur de recherche, c'est-à-dire un logiciel permettant de retrouver des ressources (pages Web, forums Usenet, images, vidéos, fichiers...) associées à des mots quelconques sur le Web.

Interface

Une interface définit la frontière de communication entre deux entités, comme des éléments de logiciel, des composants de matériel informatique, ou un utilisateur. Elle se réfère généralement à une image abstraite qu'une entité fournit d'elle-même à l'extérieur. Cela permet de distinguer les méthodes de communication avec l'extérieur et les opérations internes, et autorise de modifier les opérations internes sans affecter la façon dont les entités externes interagissent avec elle, en même temps qu'elle en fournit des abstractions multiples. Elle peut aussi fournir un moyen de traduction entre des entités qui ne parlent pas le même langage, comme entre un être humain et un ordinateur. Etant donné que les interfaces permettent de référencer des objets externes, elles entraînent des coûts de développement supplémentaires par rapport à des communications directes.

Licence d'utilisation

Pour avoir le droit d'utiliser un logiciel, il faut que le titulaire des droits l'autorise. La licence est le document dans lequel il énumère les droits qu'il accorde au licencié. Utiliser sans licence un logiciel dont on n'est pas l'auteur revient à violer le droit d'auteur.

Librairie

Ici la librairie désigne le lieu de stockage de toutes les images, films, formes... Tout a été regroupé dans ce dossier.

Lien / Hyperlien

Un hyperlien ou lien hypertexte, ou simplement lien, est une référence permettant de passer automatiquement d'un document consulté à un document lié. Un hyperlien a une source (ou origine) et une destination (ou cible). L'activation de l'élément source d'un hyperlien permet de passer automatiquement à sa destination.

Logiciel

Un logiciel est un ensemble d'informations relatives à des traitements effectués automatiquement par un appareil informatique. Y sont incluses les

instructions de traitement regroupées sous forme de programmes, des données et de la documentation. Le tout est stocké sous forme d'un ensemble de fichiers dans une mémoire.

Microsoft Word

Microsoft Word est un logiciel considéré comme étant le traitement de texte vedette de Microsoft. Un logiciel de traitement de texte couvre deux notions, assez différentes en pratique : un éditeur de textes interactif et un compilateur pour un langage de mise en forme de textes.

Mire

Ici, signifie en croix pour permettre de mieux régler le stylet.

Navigateur Web

Un navigateur Web est un logiciel conçu pour consulter le World Wide Web, l'ensemble des sites Web. Techniquement, c'est un client HTTP dans une architecture client / serveur. Il est composé d'un moteur de rendu des standards du Web, d'une interface utilisateur et accessoirement d'un gestionnaire d'extensions appelées plugins.

Onglet

Dans un fichier ou autre système de rangement, un onglet est une petite excroissance porteuse d'une étiquette (typiquement alphabétique) permettant un accès direct aisé aux documents. Dans le cas présent, ce terme est utilisé par analogie pour évoquer certains composants d'interfaces utilisateurs en informatique permettant d'avoir une interface plus riche (permettant d'afficher des éléments non visibles) dans une seule fenêtre. La navigation par onglets fait référence à l'utilisation des onglets dans les navigateurs (browsers) Web.

Outil interactif

Un outil interactif permet d'effectuer un échange entre l'utilisateur et le système informatique par l'intermédiaire d'un terminal doté d'un écran de visualisation.

PDF

Portable Document Format (communément abrégé PDF) est un format de fichier informatique créé par Adobe Systems. La spécificité du PDF est de préserver la mise en forme (polices d'écritures, images, objets graphiques...) telle que définie par son auteur, et ce quelles que soient l'application et la plate-forme utilisées pour lire ledit fichier PDF.

Périphérique

Un périphérique informatique est un dispositif connecté à un système informatique (ordinateur, console de jeux) qui ajoute à ce dernier des fonctionnalités. On les classe généralement en deux types : les périphériques d'entrée et de sortie. Les périphériques d'entrée servent à fournir des informations (ou données) au système informatique : clavier, souris, scanner, micro... Les périphériques de sortie servent à faire sortir des informations du système informatique: écran, imprimante, haut-parleur... On peut également

ajouter des périphériques d'entrée-sortie qui opèrent dans les deux sens : un lecteur de CD-ROM ou une clé USB, par exemple, permettent de stocker des données (sortie) ou encore de les charger (entrée).

Plugin

Un plugin est un logiciel qui complète un logiciel hôte pour lui apporter de nouvelles fonctionnalités. Il ne peut fonctionner seul, car il est uniquement destiné à apporter une fonctionnalité à un ou plusieurs logiciels. La plupart du temps, il est mis au point par des personnes n'ayant pas nécessairement de relation avec les auteurs du logiciel principal.

PowerPoint

Microsoft PowerPoint permet de créer des diaporamas contenant des "diapositives". Il permet en fait de créer une succession de pages vierges au format d'un écran 4 / 3 (les diapositives) dans lesquelles sont placés des objets, images, textes, vidéos, graphiques. Le terme de diapositive est issu des diapositives photos, rendues obsolètes par l'emploi des présentations PowerPoint projetées par un vidéoprojecteur. Les présentations peuvent être projetées via un rétroprojecteur, visionnées sur un écran d'ordinateur, imprimées, exportées pour être visionnées sur une page Web...

Rafraîchir la page

Rafraîchir la page signifie l'actualiser. Tous les composants de la page vont être rechargés et réaffichés.

Rétroprojecteur

Le rétroprojecteur permet de projeter des images, des textes... sur un écran blanc ou sur une surface murale.

Session

Une session est l'exécution d'un programme pour un utilisateur donné. L'exécution du programme est alors paramétrée par les informations du profil de l'utilisateur (ses caractéristiques, ses préférences, l'historique de ses interactions avec le programme...).

Séquence

Ici, une séquence est un terme du vocabulaire cinématographique désignant une série de plans continus qui forment une unité narrative. Un film peut comporter plusieurs séquences plus ou moins importantes pour la structure et la compréhension du film.

Stylét

Un stylét est une pièce d'équipement en forme de crayon qui s'utilise avec un écran tactile (tablette graphique, écran de Tablet PC, écran d'assistant personnel, écran d'Ultra-Mobile PC) pour désigner un point de l'écran au programme en activité, sélectionner un des choix affichés dans un menu sur l'écran, entrer des données, entrer une image... Parce que le stylét permet de dessiner une image plus facilement et avec plus de précision qu'un curseur de souris, les infographistes l'utilisent souvent.

Tablet PC

Le terme Tablet PC est la désignation (initialement utilisée par Microsoft en 2000) pour une nouvelle classe d'ordinateurs portables et ultraportables se présentant sous la forme d'un écran tactile et d'un stylet. Ils existent sous deux formes : convertible et ardoise. Le premier désigne un ordinateur portable traditionnel avec un clavier qui contient la majeure partie de l'électronique, mais dont l'écran peut tourner et se rabattre sur le clavier, de telle sorte que seul l'écran soit visible et qu'on puisse interagir avec un stylet. Le deuxième désigne un écran qui contient toute l'électronique, avec un stylet pour interagir. Les ardoises disposent également de boutons pour éviter de faire appel au clavier.

Tablette graphique

Une tablette graphique est un périphérique de saisie pour ordinateur. Elle est connectée à l'ordinateur par une connexion filaire comme une prise USB, ou par une connexion sans fil comme le Bluetooth. Selon les marques, elle peut nécessiter également une alimentation électrique. Une tablette graphique associe une surface plane active et un outil destiné à la main de l'utilisateur (stylet).

Taille de fichier

La taille d'un fichier c'est le nombre de kilo-octets (ko) qui constitue ce fichier.

Vignette

Une vignette ou miniature est, en informatique, une version d'une image dont la taille est réduite par rapport à l'originale. En principe, cliquer sur une vignette dirige vers l'image dans sa version normale. Leur utilité principale est identique à celle d'un index ou d'une table des matières pour du texte : permettre la construction de galeries d'images, afin d'en visualiser un plus grand nombre à la fois, et ainsi d'adopter plus facilement une vue d'ensemble sur elles, éventuellement afin d'en choisir une.

Web

Le World Wide Web, littéralement "la toile (d'araignée) mondiale", communément appelée le Web, parfois la Toile ou le WWW, est un système hypertexte public fonctionnant sur Internet et qui permet de consulter, avec un navigateur, des pages mises en ligne dans des sites. L'image de la toile d'araignée vient des hyperliens qui lient les pages Web entre elles. Le Web n'est qu'une des applications d'Internet.

Source du Glossaire : <http://www.wikipedia.org>