



Manuale Sankoré 3.1

basato sul manuale Uniboard

Draft of the Uniboard software version 4.5.0 (r2948)

Manual version : 2.2 - 08.02.2010

Sankoré is a software developed by Mnemis S.A. - Rue du Simplon 25 - 1006 Lausanne -
<http://www.getuniboard.com>



You are free to share (copy, distribute, transmit and modify) this creation. Under the following conditions : Attribution — You must attribute the creation in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work). Share Alike — If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same or similar contract or license as this one. For any reuse or distribution, you must make clear to others the contractual terms of this work
Uniboard® is a registered trademark of University of Lausanne.

Software initially developed at the University of Lausanne, Lausanne, Switzerland. . The University of Lausanne makes no representation or warranty of any kind regarding the Software and can under no circumstances held responsible for any damage whatsoever arising from or related to the use or exploitation of the Software.
Uniboard® is a registered trademark of University of Lausanne.
All other brand names or product names are, or may be, trademarks of their respective owners and are used to identify the products or services of those owners.

Convenzioni usate

In questo manuale sono usate le seguenti convenzioni tipografiche:

Italics

Il carattere italico è usato per termini nuovi o specifici inerenti il computer trovati nel glossario, per URLs e per commenti e esempi separati del testo.

Monospaced (non-proportional) font

Il font Monospaced è usato per riferimenti all'interno del testo

Bold monospaced (non-proportional) font

All'interno del testo, è usato per indicare i nomi dei menù o altri elementi dell'interfaccia di Uniboard

Prestare particolare attenzione alle note in corsivo al di fuori del testo accompagnato dalle seguenti icone:



Quest'immagine indica un suggerimento per aiutarvi ad usare al meglio Uniboard

Le stelle posizionate sotto ciascun numero di sezione ne indicano la relativa complessità.

	Principiante		Moderata difficoltà		Utente avanzato
--	--------------	--	---------------------	--	-----------------

Per ulteriori informazioni

Benché il manuale sia sufficientemente esauriente, Sankoré è un software che evolve regolarmente soprattutto per via delle estensioni interattive e degli strumenti che periodicamente vengono sviluppate. Per approfondire l'evoluzione di Sankoré, un sito di supporto, una base di conoscenze e un forum di discussione sono disponibili presso <http://open-sankore.org>

1. Il primo avvio

Non c'è alcun bisogno di entrare nei dettagli per il primo utilizzo di Open-Sankoré. Dopo aver avviato il software è sufficiente impugnare la penna ed iniziare a scrivere sullo schermo. Non vi è motivo di essere intimoriti dall'idea di appoggiare la punta della stilo: procedete con naturalezza come se steste scrivendo con una penna su un foglio di carta.

Ora che avete scritto la vostra prima linea un semplice sguardo alle icone dovrebbe consentirvi di comprendere rapidamente il funzionamento di Open-Sankoré.

Ecco una rapida panoramica degli strumenti disponibili di default.



1. Mostra/Nasconde la palette degli strumenti
2. Il pulsante “Colore della linea” permette di modificare il colore della linea di scrittura.
3. Il pulsante “Linea” permette di scegliere lo spessore della linea.
4. Permette di selezionare una gomma di dimensione specifica per cancellare le vostre annotazioni.
5. Permette di scegliere il colore del fondo della pagina.
6. Annulla/ripete ‘la’ o ‘le’ ultime azioni effettuate.
7. Crea una nuova pagina o, agendo con un “clic lungo”, permette di aggiungere, duplicare o importare una pagina.
8. Permette di passare alla pagina precedente o successiva.
9. Ripulisce la pagina o, agendo con un “clic lungo”, permette di aprire la palette per cancellare solo le annotazioni, solo gli oggetti o la pagina intera.
10. Permette di ritornare alla lavagna quando è attivo una pagina web (vedi 12) o è aperta la finestra “Documenti” (vedi 14). Il pulsante è presente sulla palette degli strumenti in modalità “Mostra Desktop”.
11. Mostra il manuale ed il tutorial video relativo all'utilizzazione di Sankoré.
12. Permette di utilizzare il navigatore Web integrato in Sankoré.
13. “Documenti” permette di gestire l'organizzazione del corso.
14. Mostra il desktop mantenendo tutte le funzionalità di Sankoré.
15. Il pulsante “Sankoré 3.1” permette di accedere alle impostazioni dell'applicazione e di abbandonare la *sessione* attiva .
16. Apre la biblioteca.
17. Visualizzazione del numero di pagina corrente e del numero totale di pagine nel documento Sankoré

2. La storia

Fin dall'inizio nel 2003, il software per LIM Uniboard (oggi Sankoré n.d.r.) è stato progettato *per e con* gli utenti. Grazie ad un team composto da professori della University of Lausann, esperti di comunicazione, neuropsicologi e sviluppatori di software, Uniboard è stato sviluppato con un'idea principale in mente, ovvero che lo strumento informatico fosse facile da usare quanto una lavagna tradizionale.



Il primo prototipo di Uniboard realizzato nel 2003 presso l'Università di Losanna

Nel marzo 2008, Mnemis SA, uno spin off dell'UNIL parte alla conquista dei mercati internazionali perseguendo lo sviluppo del prodotto e della sua commercializzazione.

Nell'ambito del suo programma di educazione digitale per tutti, il Governo francese ha acquisito i diritti di Uniboard rendendolo Open Source e gratuito. « Uniboard » è così divenuto « Sankoré ».

Nel 2010 Uniboard è stato acquistato dalla *Délégation interministérielle à l'Éducation Numérique en Afrique* (DIENA) per renderlo libero, gratuito e aperto. «Sankoré» raggiunge così l'universo dei software Liberi **. ** Il software rivive così con uno spirito di apertura tutto nuovo durante i suoi primi anni di sviluppo presso l'*Université de Lausanne*.

La DIENA finanzia dal 2010 il suo sviluppo per renderlo uno strumento di qualità eccezionale, affidato alla Società *Webdoc* di Lausanne, che persegue le attività di sviluppo di Mnemis SA. La comunità del software libero nel mondo è invitata a continuare ad implementare nuove funzionalità ed applicazioni.

«**Sankoré**» è un programma che combina la semplicità degli ausili didattici tradizionali con i vantaggi di un sistema informatizzato.

Sankoré può essere utilizzato su un touch screen (tavoleta grafica, Tablet PC), nonché su qualsiasi

lavagna interattiva o semplicemente sul PC per preparare le proprie presentazioni multimediali.

Si tratta di uno strumento completo che combina le caratteristiche di un videoproiettore e PowerPoint, permette di beneficiare della scrittura tradizionale aggiungendo la possibilità di visualizzare su schermi giganti, collaborativi e condivisi nella classe, immagini, grafica, video o addirittura navigare in Internet. Ad essi è possibile inserire annotazioni, note scritte a mano, evidenziare passaggi o commenti utilizzando una penna interattiva.

Sankoré offre dunque una funzione di editing ad ogni insegnante. Infine, la lezione svolta viene salvata automaticamente e memorizzata in una libreria di *documenti*.

3. Gli strumenti di base



2. Colore della Linea

Il pulsante “Colore della linea” permette di modificare il colore della vostra scrittura.

Ciascuno dei quattro colori disponibili è ottimizzato per offrire il miglior contrasto con lo sfondo scelto e offre dunque un confort visuale ottimale per le persone che seguono il vostro corso. Come mostrato nell’immagine sottostante, il colore del tratto si adatterà automaticamente in funzione del colore di sfondo della pagina da voi scelta.



3. Linea

Il pulsante “Linea” vi permette di selezionare differenti spessori del tratto sia per la *stilo* che per l’evidenziatore. Inizialmente il tratto più fine e quello medio sono calibrati in modo ideale per simulare la scrittura standard. Il tratto più spesso è utile nel caso in cui si desiderasse mettere in evidenza un elemento sulla pagina.





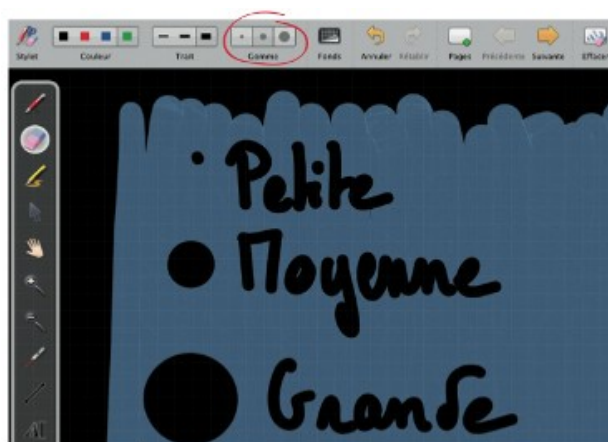
Sia il colore del tratto che lo spessore della linea si adattano automaticamente anche quando si sceglie lo strumento “Evidenziatore”. E similmente alla stilo le due caratteristiche saranno automaticamente impostate in funzione dello sfondo adottato.

Note: I parametri relativi alla linea della penna e dell’evidenziatore possono essere modificati nella finestra *preferenze*.

4. Gomme

Il pulsante “Gomme” permette di scegliere la dimensione dello strumento che vi permette di cancellare tutto o parte del testo che avete scritto.

Sono a vostra disposizione tre tagli di gomma (vedi l’immagine sottostante), una gomma “precisa”, una gomma di taglio medio ed una gomma “spessa” per cancellare rapidamente il contenuto di una pagina.



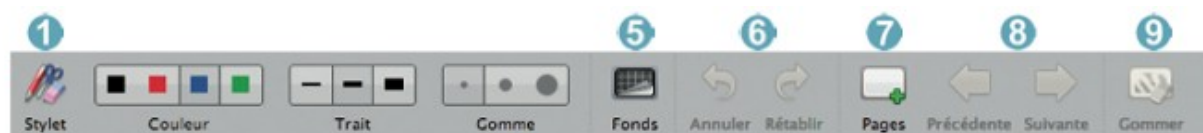
Potete selezionare la gomma anche dalla palette degli strumenti. in tal caso sarà attivato l’ultimo taglio di gomma scelto in precedenza.



Se selezionate una dimensione qualsiasi di gomma, questa sarà automaticamente attivata.

4. Gli strumenti avanzati

Ora che avete conosciuto gli strumenti di base vediamo cosa aggiunge di nuovo Sankoré agli strumenti di scrittura tradizionale.



1. La palette degli strumenti



- A.** Lo strumento “Annota documento” (Penna) permette di scrivere usando la penna.
- B.** Lo strumento “Pulisci annotazioni” (Gomma) permette di cancellare con precisione ciò che avete scritto con la penna.
- C.** Lo strumento “Evidenziatore” permette di evidenziare testo e aree applicando un certo grado di trasparenza.
- D.** Lo strumento “Seleziona e modifica oggetti” permette di scegliere un oggetto sulla pagina per spostarlo e applicare delle modifiche (il ridimensionamento, la cancellazione, la rotazione, ...).
- E.** Lo strumento “Scorri pagina” (Mano) permette di scorrere la pagina e spostarsi in essa.
- F.** Lo strumento “Zoom avanti” permette di ingrandire una parte dello schermo.
- G.** Lo strumento “Zoom indietro” permette di ridurre una parte dello schermo.
- H.** Lo strumento “Puntatore Laser virtuale” attiva un puntatore laser virtuale (che non scrive) sotto forma di un grosso punto rosso .
- I.** Lo strumento “Disegna linee” permette di disegnare un tratto di linea.
- J.** Lo strumento “Scrivi testo” permette di creare un oggetto testo sulla vostra pagina.
- K.** Lo strumento “Cattura schermata” permette di catturare un’area della pagina (Ulteriori dettagli a pagina 12 del manuale).
- L.** Lo strumento “Tastiera virtuale” permette di utilizzare una tastiera senza la necessità di essere davanti al computer.

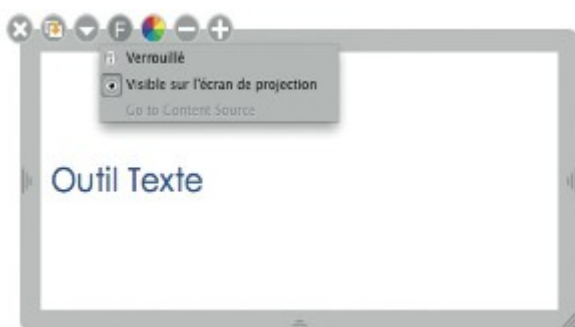


- Se desiderate centrare la pagina dopo esservi spostati al suo interno, è sufficiente effettuare un doppio clic sullo strumento “Scorri pagina (Mano)”.
- Se ingrandite/riducete la vostra pagina ed in seguito desiderate tornare alle dimensioni originali è sufficiente effettuare un doppio clic su una delle due lenti (Zoom avanti o Zoom Indietro) o cliccare sul pulsante posizionato in basso a destra che sarà visibile solo nel caso in cui abbiate alterato le dimensioni originali della pagina.

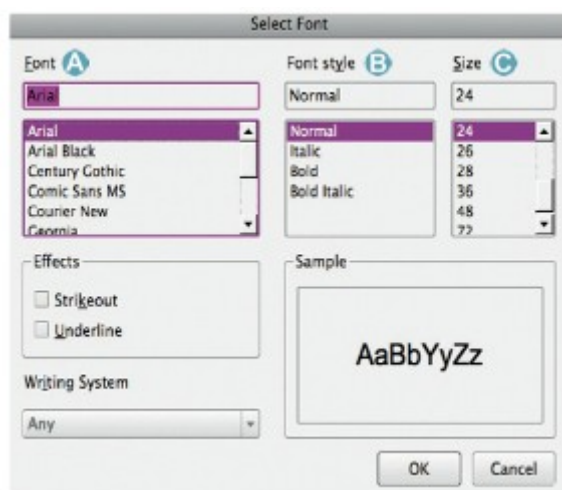
J. Testo. Il pulsante “Testo” vi permette di creare un oggetto testo sulla vostra pagina.



1. Permette di chiudere l'oggetto testo ed eliminare quanto scritto.
2. Permette di duplicare l'oggetto testo (crea una copia dell'oggetto stesso).
3. Apre un menu a discesa che vi permette di bloccare l'oggetto, ovvero lo fissa sulla pagina impedendone lo spostamento, e di renderlo visibile o meno sullo schermo di proiezione.



4. Apre una finestra che vi permette di formattare il testo.



- A. Permette di modificare il font del testo.
- B. Permette di modificare lo stile del testo.
- C. Permette di modificare la dimensione del testo.

5. Permette di aprire le opzioni per impostare il colore del testo.

Su Mac :



A. La “ruota dei colori” permette di scegliere un colore per il testo ed in seguito regolare la luminosità.

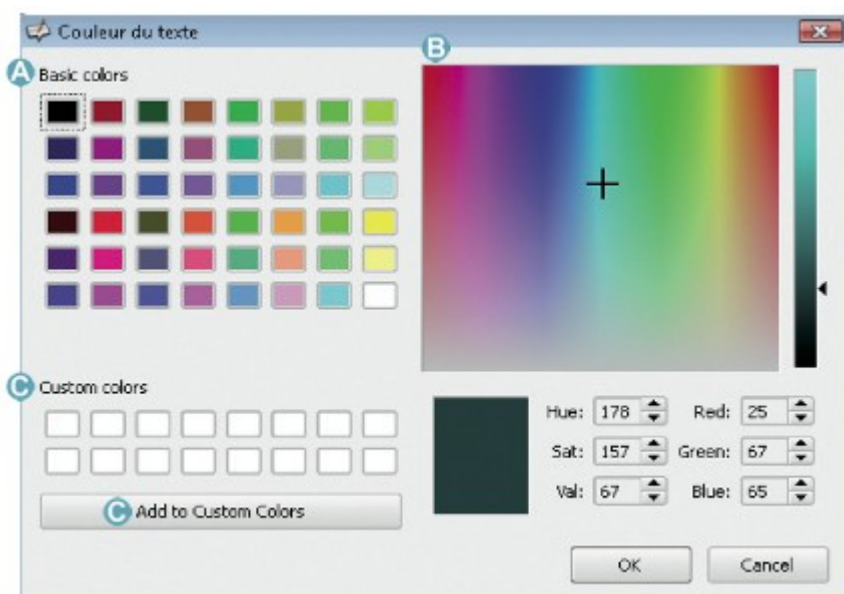
B. Il “cursore dei colori” vi permette di scegliere la tinta, (scala di grigi, RVB, CMJN) la luminosità e la saturazione.

C. La “palette dei colori” propone differenti palette di colori come Apple, Developer Web Safe Colors et pastello.

D. La “palette d’immagini” permette di selezionare un colore in maniera precisa.

E. Lo strumento “Pastelli” permette di selezionare un colore d’immagine (come “fragola”, “felce” ecc..)

Su Windows:



A. Permette di scegliere un colore fra quelli di base proposti.

B. Permette di selezionare un colore con estrema precisione.

C. Dopo aver selezionato un colore, è possibile aggiungerlo alla palette personale.

6. Permette di ridimensionare la dimensione del testo

K. Capture

Una volta selezionata la sezione da catturare, si apre un menu che permette di scegliere se aggiungere l’immagine catturata alla pagina aperta (1), aggiungerla su una nuova pagina (2), o

ancora aggiungerla direttamente alla propria biblioteca (3).



5. Sfondo

Cliccando sul pulsante “Sfondo”, appare una finestra di selezione. Essa propone 4 sfondi di pagina: bianco, bianco quadrettato, nero e nero quadrettato:



Gli sfondi quadrettati sono utili per guidarvi: se impostate l’altezza delle vostre lettere uguale all’altezza dei quadretti allora la vostra scrittura sarà confortevole da qualsiasi distanza. La quadrettatura può essere usata anche per disegnare con maggiore precisione.

6. Annullare/Ripetere

I pulsanti “Annulla” e “Ripeti” funzionano come in *Microsoft Word*: permettono infatti di annullare o ripetere, passo passo, le ultime azioni effettuate sulla pagina.

Attenzione: Potete modificare le azioni effettuate unicamente sulla pagina attiva. Nel momento in cui cambiate pagina non sarà più possibile utilizzare queste funzioni per le azioni effettuate in precedenza.

7. Nuova pagina

Il pulsante “Pagine” aggiunge una pagina al vostro corso. la nuova pagina si posizionerà automaticamente dopo la pagina attiva.



Se fate un clic “lungo” sul pulsante “Pagina”, si apre un menu da cui scegliere se aggiungere una nuova pagina (1), duplicare la pagina attiva (2), o importare una pagina da un file (3).



8. Precedente / Successiva

I pulsanti “Precedente” e “Successiva” vi consentono di passare alla pagina precedente o a quella successiva.

9. Cancella

Il pulsante “Cancella” vi permette di cancellare tutto ciò il contenuto della pagina.



Se fate un clic “lungo” sul pulsante “Cancella”, si apre un menu che vi permette di scegliere se cancellare soltanto le vostre annotazioni (1), soltanto gli oggetti (2), o il contenuto dell'intera pagina (3).

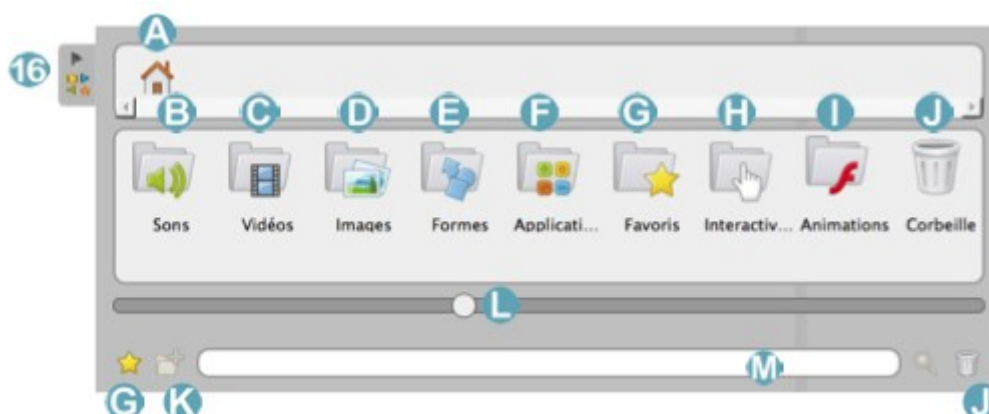


5. La biblioteca

La scheda “Biblioteca” (16) vi permette di organizzare e accedere alla vostra libreria di suoni, immagini, forme, video ed applicazioni interattive Sankoré (definite Apps) che vi permetteranno di estendere le funzionalità di Sankoré.

Per accedere alla vostra biblioteca, cliccate sulla scheda “Biblioteca” (16). Per ridimensionare la scheda, cliccate sulla linguetta (16) senza rilasciare, trascinate a sinistra per allargare ed a destra per ridurre la finestra, infine rilasciate il pulsante del mouse.

La biblioteca è organizzata in differenti cartelle :



A. Vi permette di ritornare al menu principale della biblioteca.

B. Suoni

C. Video

D. Immagini

E. Forme

La cartella “Forme” fornisce una lista di forme standard che voi potete aggiungere al vostro documento alla stessa maniera delle immagini. Tuttavia l’utilizzo è un po’ più limitato rispetto a quello delle immagini. Non è possibile infatti eliminare o aggiungere nuove forme alla libreria.

F. Applicazioni

G. Preferiti

H. Interattività

I. Animazioni

La cartella “Animazioni” Flash vi offre l’accesso ai vostri documenti .swf precedentemente inseriti all’interno del vostro repertorio.

J. Cestino

Come nel caso dei “favoriti”, avete la possibilità di eliminare i file dalla vostra biblioteca semplicemente trascinandoli sull’icona del cestino posta in basso.

K. Nuova cartella

Per creare una o più sottocartelle, accedete alla libreria esistente (suoni, video, immagini, applicazioni e interattività) in cui desiderate creare la nuova cartella quindi cliccate sull’icona



“Nuova cartella” (K).

La finestra di dialogo successiva appare allo scopo di inserire il nome della nuova cartella.



L. Dimensione delle icone

Spostare il cursore per modificare (ingrandire o rimpicciolire) le dimensioni delle icone visualizzate



M. Campo di ricerca

Scrivete il nome del file che intendete cercare, sarà visualizzato. **Attenzione:** occorre essere nelle biblioteca corrispondente! (es.: andate nella biblioteca “Suoni” se state cercando un suono, etc.)

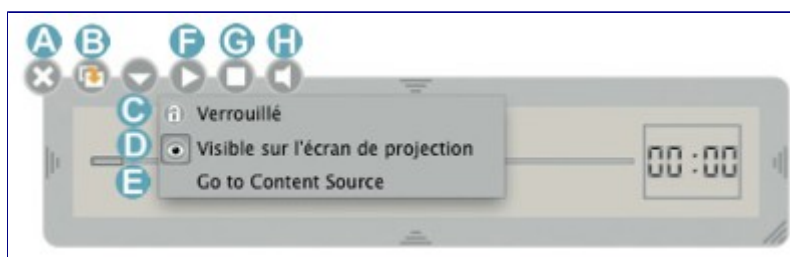
5.1 Suoni

La cartella “Suoni” vi permette di accedere e di gestire la vostra biblioteca di suoni personali. Al momento dell’installazione, Sankoré crea automaticamente una cartella “Sankoré” nella vostra cartella di musica del vostro pc (su Windows : “Documenti personali -> Musica -> Sankoré”; e su Mac : “Cartella utente -> Start -> Musica -> Sankoré”; su Linux “vs_home -> Musica -> Sankoré”). Potete utilizzare direttamente questa cartella per aggiungere o eliminare suoni senza necessariamente passare attraverso Sankoré.



Per inserire un suono sulla pagina del vostro documento Sankoré, utilizzate il drag&drop (trascina e rilascia). Per fare ciò, appoggiate la penna sul suono desiderato e senza sollevarla trascinatela sulla pagina, infine rilasciatela (osservate la figura sottostante).

Esempio di finestra di un suono:

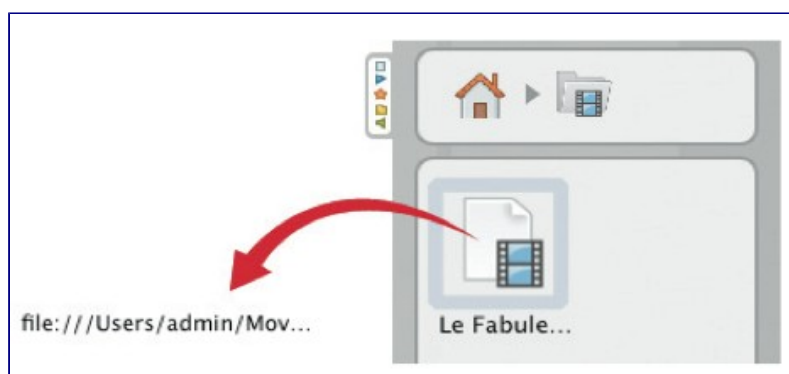


- A.** Permette di chiudere la finestra.
- B.** Permette di duplicare il suono.
- C.** Permette di bloccare la finestra, ovvero non potrete spostarla o ridimensionarla. Il lucchetto aperto significa che la finestra è modificabile.
- D.** Permette di impostare il suono in modo tale non venga visualizzato sul secondo schermo.
- E.** Visualizza il file sorgente.
- F.** Pone in pausa o riavvia il suono.
- G.** Arresta il suono, riposiziona la testina di lettura all’inizio della sequenza.
- H.** Attiva o disattiva il suono. L'icona barrata indica che il suono non è attivo..

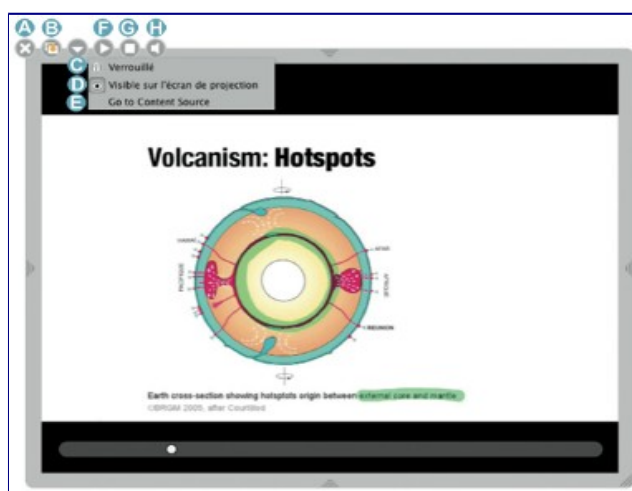
5.2 Video

La cartella “Video” vi permette di accedere e di gestire la vostra biblioteca di sequenze video personali. Al momento dell’installazione, Sankoré crea automaticamente una cartella “Sankoré” nella vostra cartella di video sul vostro pc (su Windows : “Documenti personali -> Video -> Sankoré” ; e su Mac : “Cartella utente -> Start -> Video -> Sankoré”; su Linux “vs_home -> Video -> Sankoré”). Potete utilizzare direttamente questa cartella per aggiungere o eliminare suoni senza necessariamente passare attraverso Sankoré.

Per inserire un video sulla pagina del vostro documento Sankoré, utilizzate il *drag&drop* (trascina e rilascia). Per fare ciò, appoggiate la penna sul video desiderato e senza sollevarla trascinate l’oggetto sulla pagina, infine rilasciatelo (osservate la figura sottostante).



Esempio di finestra “video”

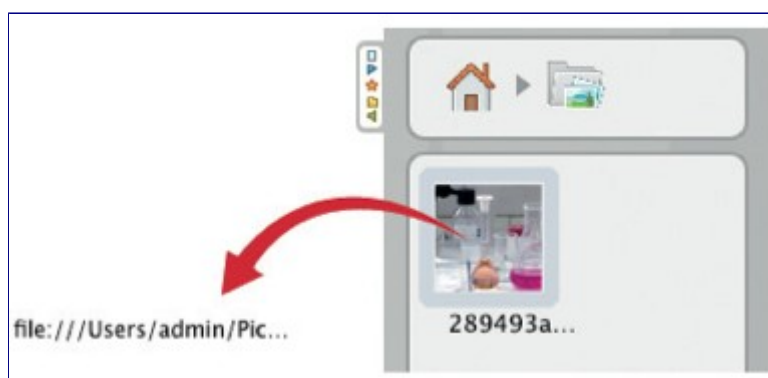


- A. Permette di chiudere il video.
- B. Permette di duplicare il video.
- C. Permette di bloccare il video, ovvero non potrà essere spostato o ridimensionato. il lucchetto aperto indica che è modificabile.
- D. Permette di impostare il video in modo tale che non si veda sul secondo schermo.
- E. Visualizza il file sorgente del video.
- F. Pone in pausa o riavvia il video.
- G. Arresta il video, posiziona la testina di lettura all’inizio della sequenza.
- H. Attiva o disattiva il video. L’icona barrata indica che il video non è attivo.

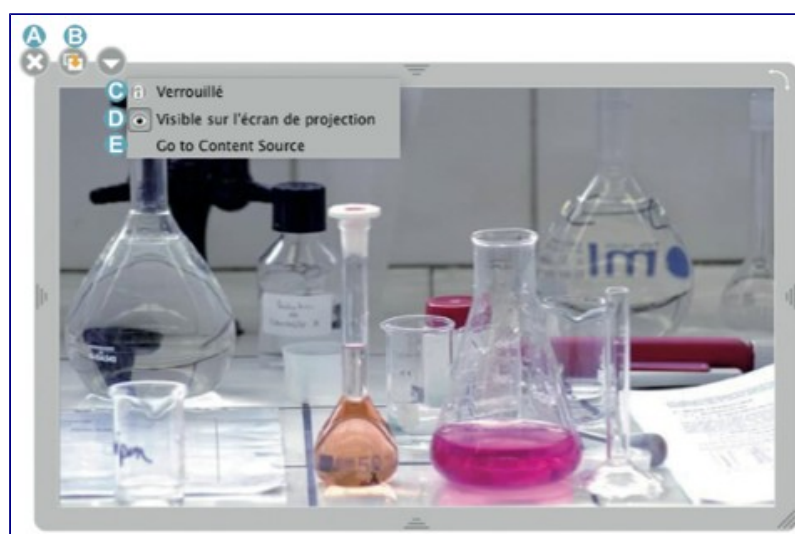
5.3 Immagini

La cartella “Immagini” vi permette di accedere e di gestire la vostra biblioteca di immagini personali. Al momento dell’installazione, Sankoré crea automaticamente una cartella “Sankoré” nella vostra cartella *Immagini* sul vostro pc (su Windows : “Documenti personali -> Immagini -> Sankoré” ; e su Mac : “Cartella utente -> Start -> Immagini -> Sankoré”). Potete utilizzare direttamente questa cartella per aggiungere o eliminare suoni senza necessariamente passare attraverso Sankoré.

Per inserire un’immagine sulla pagina del vostro documento Sankoré, utilizzate il *drag&drop* (trascina e rilascia). Per fare ciò, appoggiate la penna sull’immagine desiderata e senza sollevarla trascinate l’oggetto sulla pagina, infine rilasciatelo (osservate la figura sottostante).



Esempio di finestra di un’immagine:



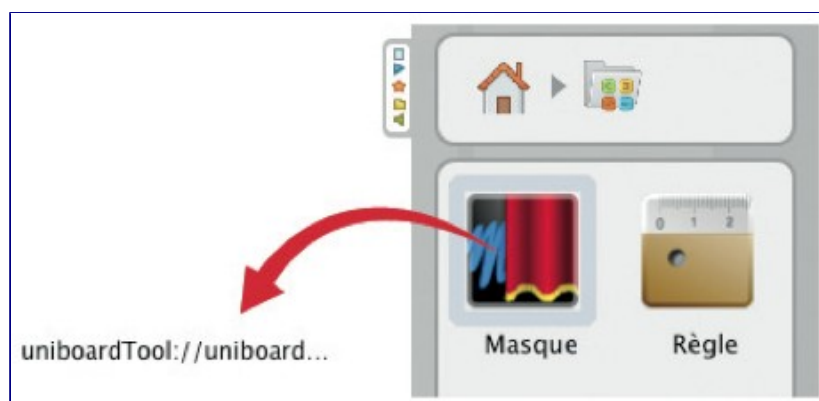
- A.** Permette di chiudere l’immagine.
- B.** Permette di duplicare l’immagine.
- C.** Permette di bloccare l’immagine, ovvero l’immagine non potrà essere spostata o ridimensionata. Il lucchetto aperto indica che l’immagine è modificabile.
- D.** Permette di impostare l’immagine in modo tale che non si veda sul secondo schermo.
- E.** Visualizza il file sorgente dell’immagine.

Cliccando una volta su un’immagine all’interno della biblioteca, avete la possibilità di visualizzare le informazioni complementari che la riguardano e di aggiungerla sullo sfondo.

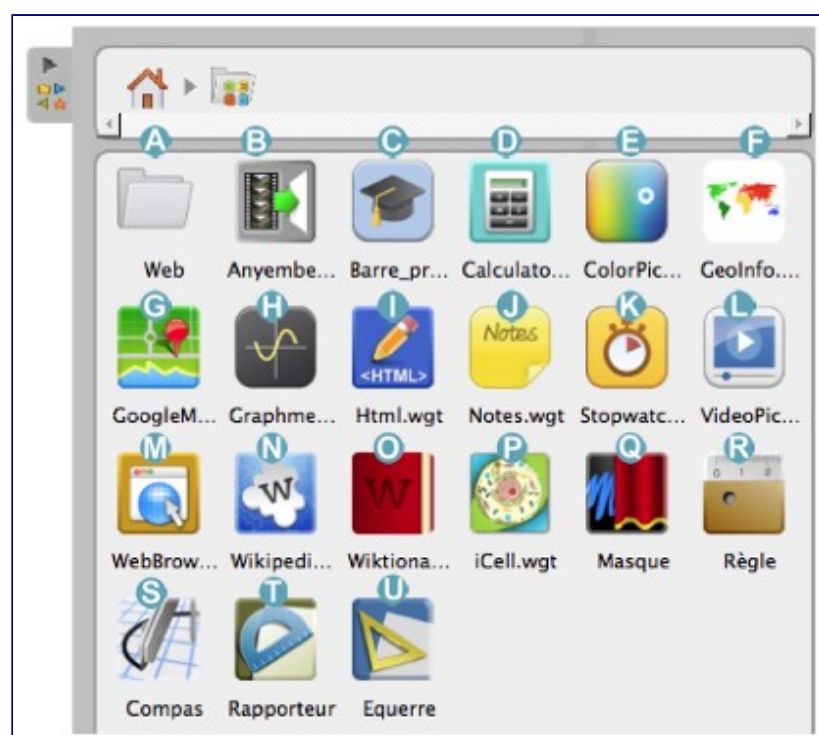
5.4 Applicazioni

La cartella “Applicazioni” vi permette di posizionare strumenti didattici supplementari sulla vostra lavagna e di incrementare le funzionalità di Sankoré. Inizialmente avete a disposizione le applicazioni di default di Sankoré.

Per inserire un’*Apps* sulla pagina del vostro documento Sankoré, utilizzate il *drag&drop* (trascina e rilascia). Per fare ciò, appoggiate la penna sul video desiderato e senza sollevarla trascinate l’oggetto sulla pagina, infine rilasciatelo (osservate la figura sottostante).



Apps rilasciate con Sankoré



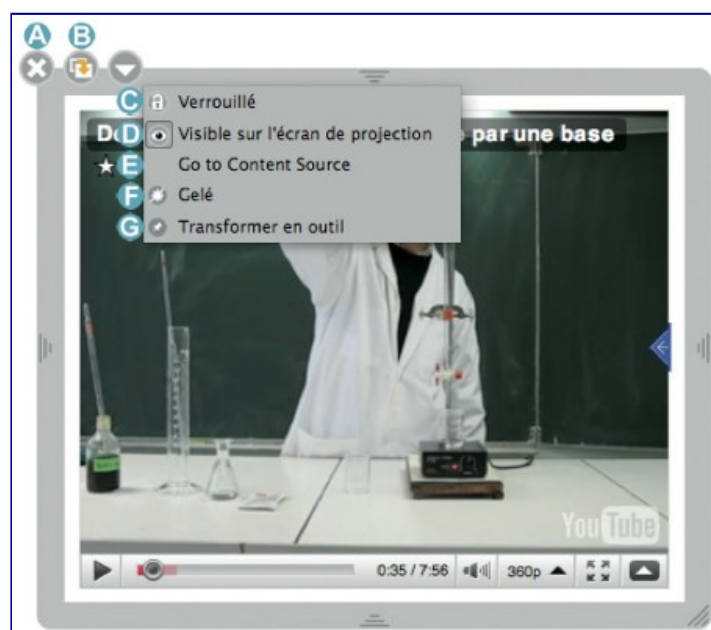
A. La cartella “**Web**” raggruppa le animazioni flash che avete catturato.

B. L’Apps “**Any Embed**” vi consente d’importare sul vostro spazio di lavoro oggetti multimediali dal web incollando il loro collegamento incorporato.

C. L’Apps “**Barre Prof**” è uno strumento di note avanzate che vi offre la possibilità di scegliere il tipo di font e la sua dimensione.

- D.** L'Apps "**Calculator**" vi permette di effettuare e dimostrare calcoli direttamente sulla vostra pagina. C'è la possibilità di mostrare uno storico delle operazioni.
- E.** L'Apps "**Color Picker**" vi permette di selezionare un colore per la penna ed il compasso, oltre ai quattro colori di base proposti da Sankoré.
- F.** L'Apps "**GeoInfo**" vi permette di visualizzare una carta interattiva del mondo. Quando cliccate su un continente saranno visualizzati i suoi paesi insieme alle loro bandiere.
- G.** L'Apps "**Google Map**" vi permette di accedere a Google Map direttamente dal vostro spazio di lavoro.
- H.** L'apps "**GraphMe**" vi permette di visualizzare graficamente funzioni matematiche su un asse.
- I.** L'Apps "**Html**" vi permette di scrivere codice HTML e di avere immediatamente un'anteprima. Funziona come un interprete HTML.
- J.** L'Apps "**Notes**" funziona come un post-it. Vi permette di appuntare note sulla pagina e vi offre la possibilità di nascondere il suo contenuto al pubblico.
- K.** Il cronometro "**Stopwatch**" può essere visualizzato sulla pagina del vostro documento e programmato secondo i vostri bisogni in ore, minuti e secondi.
- L.** L'Apps "**Video Picker**" vi permette di visualizzare un video preso da YouTube, Vimeo o Viddler, semplicemente copiando l'indirizzo dal navigatore Web ed incollandolo in seguito all'interno del campo di testo.
- M.** L'Apps "**Web Browser**" vi permette di navigare su Internet direttamente dal vostro spazio di lavoro.
- N.** L'Apps "**Wikipedia**" vi permette di accedere direttamente all'enciclopedia in linea.
- O.** L'Apps "**Wikitionary**" vi permette di accedere direttamente al dizionario in linea.
- P.** L'Apps "**iCell**" vi permette di visualizzare l'illustrazione di una cellula umana e di tutte le sue componenti. Quando cliccate su uno di essi viene visualizzato il dettaglio insieme ad una descrizione.
- Q.** L'Apps "**Masque**" visualizza una zona dello schermo (ridimensionabile) permettendovi di nascondere le informazioni che si trovano sulla pagina rivelandole all'occorrenza similmente a come si fa con un foglio bianco su una lavagna luminosa.
- R.** L'Apps "**Righello**" visualizza sullo schermo un righello millimetrato. Utilizzando contemporaneamente lo strumento "matita" è possibile tirare una linea perfetta.
- S.** L'Apps "**Compasso**" visualizza sulla vostra pagina un compasso per disegnare circonferenze o archi di differenti dimensioni e colore. Utilizzate il pulsante "Linea" (3) et "Colori" (4) per personalizzare i vostri disegni.
- T.** L'Apps "**Goniometro**" visualizza sulla vostra pagina un goniometro che può essere ridimensionato, ruotato e consente di determinare e visualizzare in maniera precisa un angolo sullo schermo.
- U.** L'Apps "**Triangolo**" visualizza sulla vostra pagina una squadretta che può essere ingrandita e ruotata. Utilizzando lo strumento "matita" è possibile con essa tracciare linee.

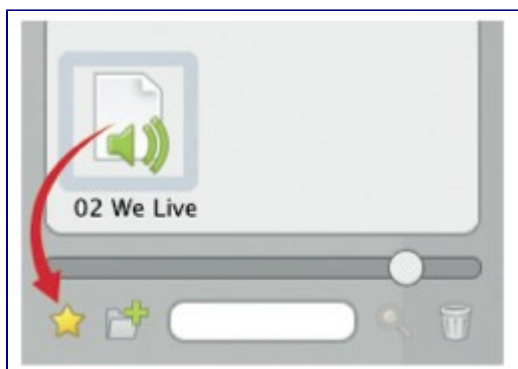
Esempio di finestra di widget :



- A.** Permette di chiudere l'applicazione.
- B.** Permette di duplicare l'applicazione.
- C.** Permette di bloccare l'applicazione, ovvero non sarà più possibile spostarla o ridimensionarla. Il lucchetto aperto significa che è modificabile.
- D.** Permette di impostare l'applicazione in modo tale che sia visibile sul secondo schermo.
- E.** Visualizza la sorgente del contenuto.
- F.** Permette di conservare il contenuto dell'applicazione presente nel momento in cui cliccate su questa opzione. In questo modo se uscite da Sankoré e lo riavviate in seguito, l'applicazione non si ricaricherà. Il contenuto è così preservato.
- G.** (Trasforma in strumento) Quando *appuntate* l'applicazione essa sarà visualizzata su tutte le pagine del vostro documento.

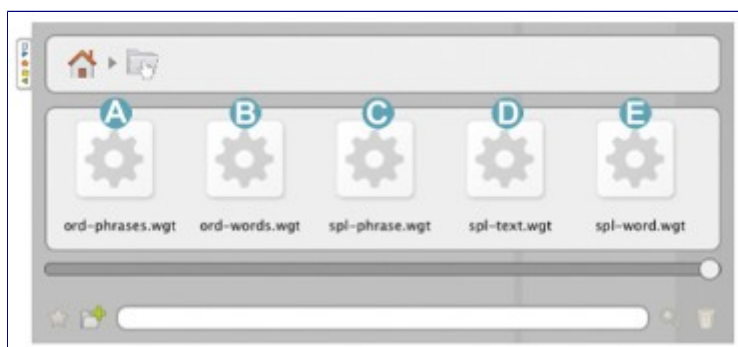
5.5 Preferiti

Tutti i tipi di files contenuti nella biblioteca (suoni, video, forme, applicazioni e interattività) possono essere aggiunti all'interno della cartella "Preferiti". Per fare ciò, cliccate sul file desiderato senza rilasciare, trascinatelo sull'icona "Preferiti" e rilasciatelo sopra la stellina (osservate la figura). Potete raggiungere lo stesso risultato selezionandolo e cliccando sulla stella.

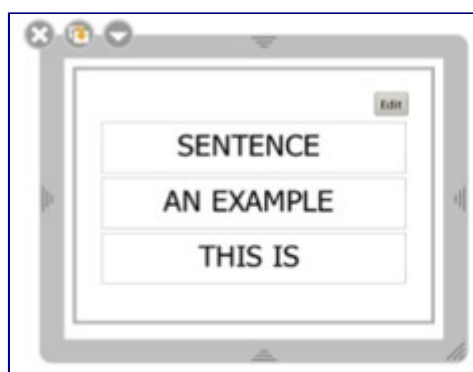


5.6 Interattività

Le interattività sono una tipologia di di **Apps** che permettono lo svolgimento degli esercizi contenuti nella lista seguente:

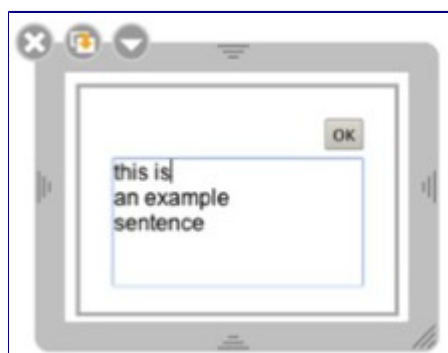


A. L'interattività “*ord-phrases*” è un esercizio nel quale lo studente deve mettere più frasi nell'ordine corretto:



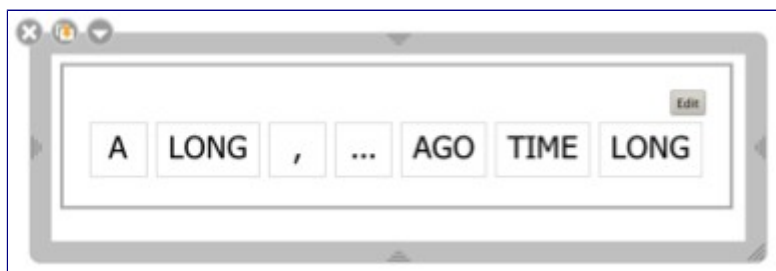
È sufficiente piazzare i blocchi di testo nell'ordine desiderato usando il metodo del *trascina e rilascia*.

Per modificare l'esercizio, cliccate sul bottone “Edit” posto in alto a sinistra:



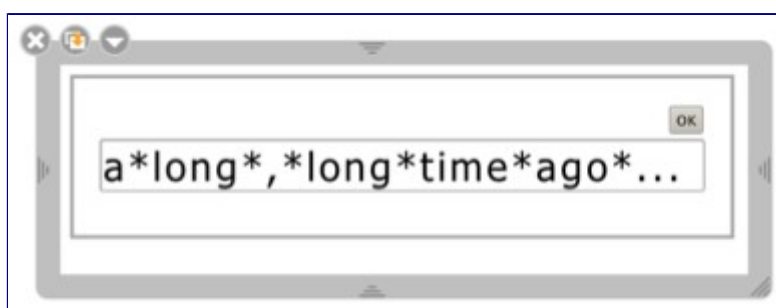
Scrivete nella casella di testo la frase che desiderate visualizzare inserendo un ritorno a capo per separarle. Cliccate su “OK” per confermare.

B. L'interattività “*ord-words*” è un esercizio nel quale lo studente deve mettere più frasi nell'ordine corretto:



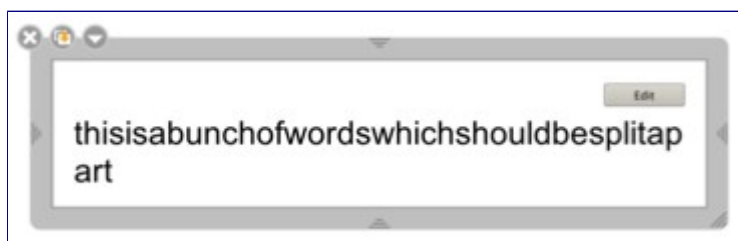
È sufficiente piazzare i blocchi di testo nell'ordine desiderato usando il metodo del *trascina e rilascia*.

Per modificare l'esercizio, cliccate sul bottone “Edit” posto in alto a sinistra:



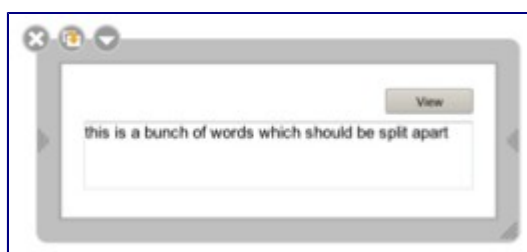
Separate le parole desiderate con un asterisco e cliccate su “OK” per confermare.

C. L'interattività “*spl-phrase*” è un esercizio nel quale lo studente deve, con l'aiuto del mouse o della penna, separare un insieme di parole scritte in sequenza e senza spazi:



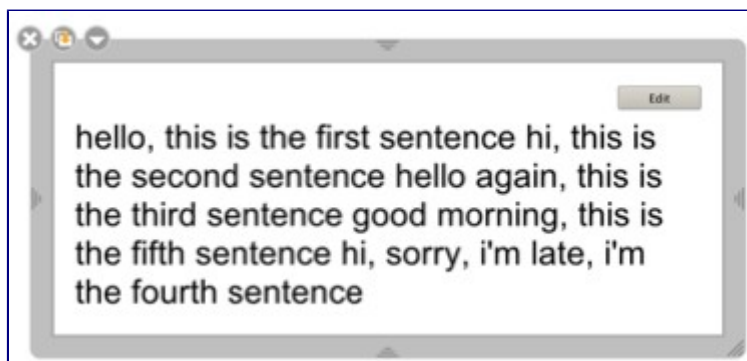
Passando il mouse sulle parole esse si separeranno in corrispondenza del cursore, cliccate per confermare.

Per modificare l'esercizio, cliccate sul bottone “Edit” posto in alto a sinistra:



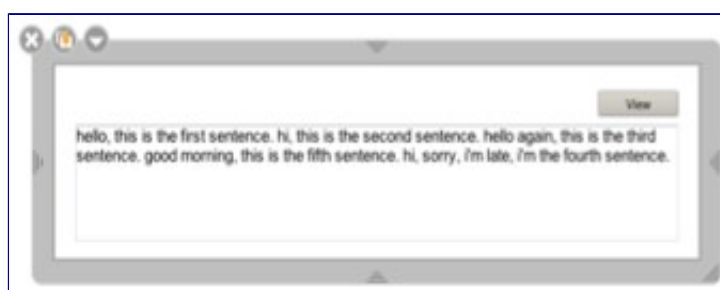
Scrivete semplicemente la frase che desiderate usare nell'esercizio infine confermate cliccando sul pulsante “OK”.

D. L'interattività "*spl-text*" è un esercizio di punteggiatura nel quale lo studente deve inserire, con l'aiuto del mouse o della penna, un punto al posto giusto:



Passando il mouse sulle parole esse si separeranno in corrispondenza del cursore, cliccate per confermare.

Per modificare l'esercizio, cliccate sul bottone "Edit" posto in alto a sinistra:



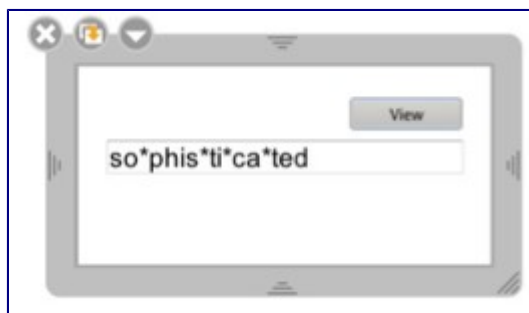
Scrivete semplicemente la frase che desiderate usare nell'esercizio, i punti saranno nascosti automaticamente al momento della validazione.

E. L'interattività "*spl-words*" è un esercizio che permette di capire dove una parola può essere tagliata (a causa di un ritorno a capo, per esempio):



Passando il mouse sulle lettere esse si separeranno in corrispondenza del cursore, cliccate per confermare.

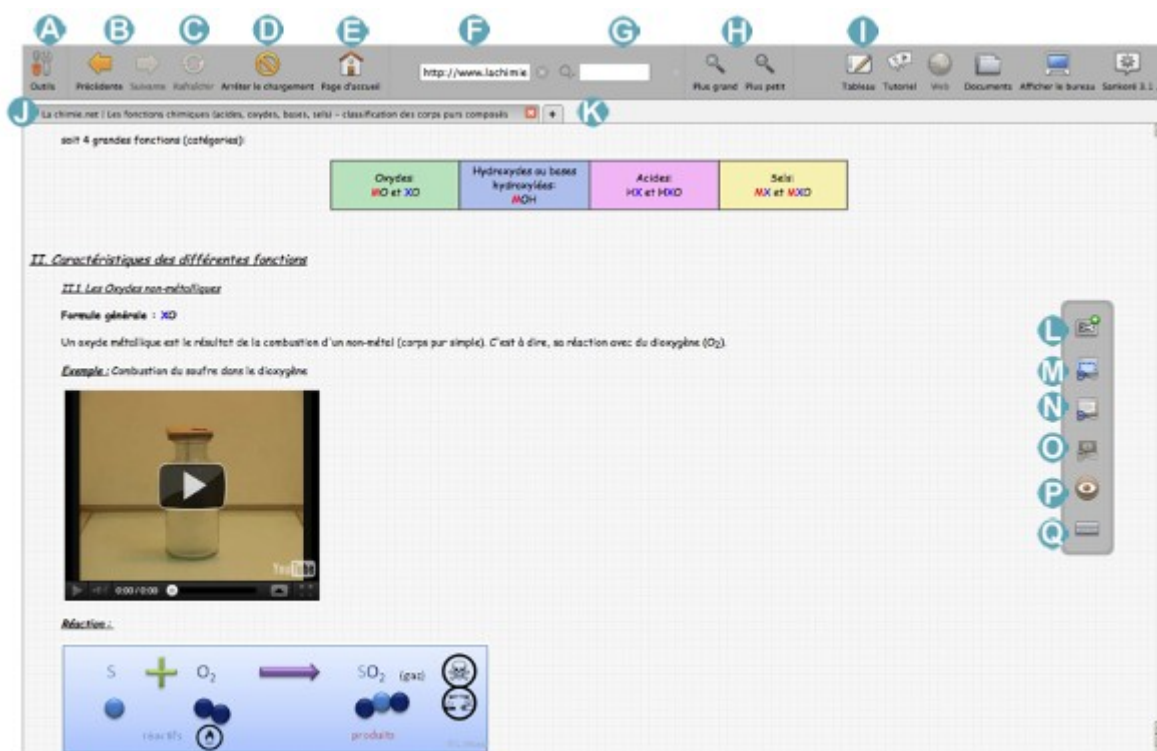
Per modificare l'esercizio, cliccate sul bottone "Edit" posto in alto a sinistra:



Dopo aver inserito la parola desiderata separatela dalla successiva digitando uno o più asterischi infine confermate.

6. Il navigatore web

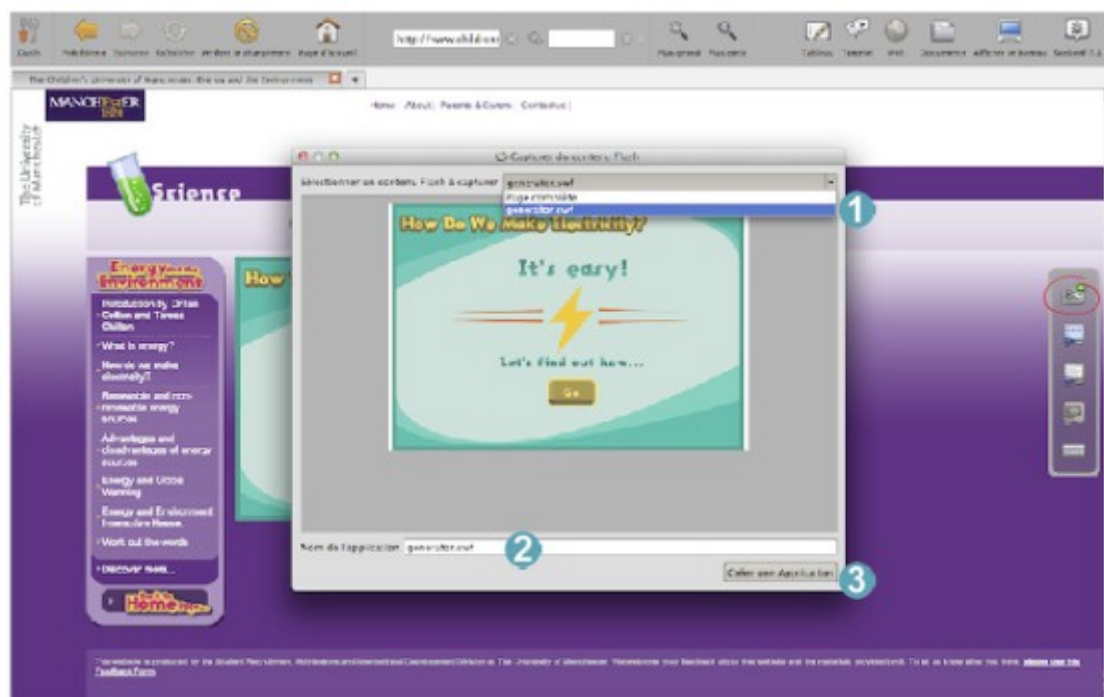
Sankoré è equipaggiato di un navigatore Web totalmente integrato all'interno del software, ciò vi permetterà di catturare rapidamente una parte o l'intera pagina web al fine di integrarla nel vostro documento corrente per effettuare delle annotazioni o semplicemente per mostrare il contenuto al vostro pubblico.



Nella barra degli strumenti di Sankoré, cliccate sul pulsante “Web”. Vedrete apparire il navigatore Web che si presenta come visualizzato nella figura precedente. È importante sottolineare che il navigatore Web integrato in Sankoré presenta alcune limitazioni come ad esempio nella gestione dei plug-in. Nel caso in cui una pagina non fosse visualizzata correttamente o richiedesse troppo tempo per caricarsi, utilizzate la funzione “*Nascondi Sankoré*” o “*Visualizza Desktop*” al fine di utilizzare un browser esterno.

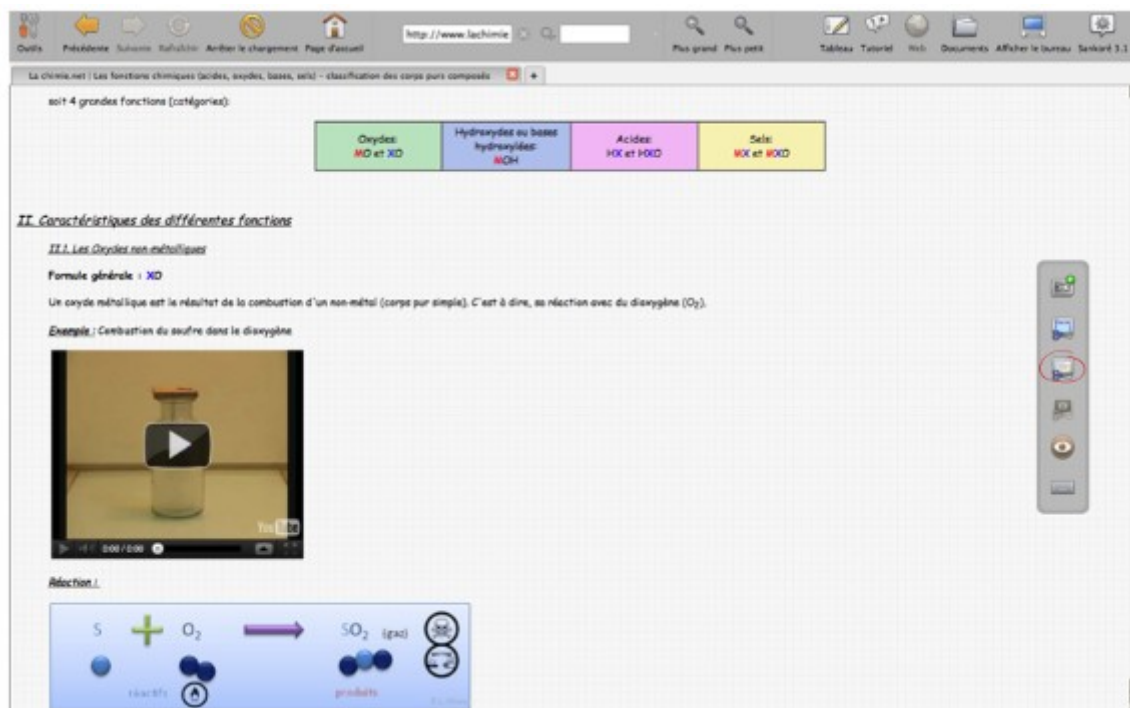
- A. Permette di visualizzare o nascondere gli strumenti specifici del navigatore Web.
- B. Permette di visualizzare la pagina Web precedente o successiva.
- C. Permette di aggiornare il contenuto della pagina Web visualizzata.
- D. Arresta il caricamento della pagina.
- E. Visualizza la pagina iniziale definita nelle preferenze dell'applicazione.
- F. Campo indirizzo permette d'inserire, con l'aiuto della tastiera, l'indirizzo (URL) di un sito Web.
- G. Campo di ricerca, permette di effettuare una ricerca usando Google.
- H. Permette d'ingrandire o ridurre la visualizzazione della pagina Web sullo schermo.
- I. Ritorna immediatamente alla pagina correntemente visualizzata sulla lavagna di Sankoré.
- J. Scheda della pagina attualmente caricata.
- K. Permette di aprire una nuova scheda in modo tale di poter accedere a più pagine Web.
- L. Permette di creare una applicazione partendo da una pagina Web contenente un oggetto flash: La finestra che apparirà permette sia di selezionare il contenuto flash della pagina, sia di acquisire la pagina intera (1) per la creazione dell'applicazione. Date un nome alla vostra nuova applicazione

(2) quindi confermate (3) :



La nuova applicazione è automaticamente inserita nella pagina attiva (1). Una cartella “Internet” è creata nella biblioteca “Applicazioni” all’interno della quale saranno conservate tutte le apps create. (2)

M. Permette di catturare una zona di una pagina Web sotto forma d’immagine per aggiungerla direttamente in Sankoré.



Cliccando sul pulsante verrà visualizzato il menu seguente che vi permetterà di scegliere se si desidera aggiungere la selezione alla pagina attiva (1), su una nuova pagina (2), o aggiungerla direttamente alla biblioteca (3).



La vostra area catturata sarà contenuta in un-immagine:



N. Permette di catturare l'intera pagina Web visualizzata sotto forma d'immagine per aggiungerla direttamente in Sankoré. Inoltre apparirà il medesimo menu indicato al punto (M).

O. Permette di aggiungere un contenuto web incorporabile direttamente nel vostro documento.

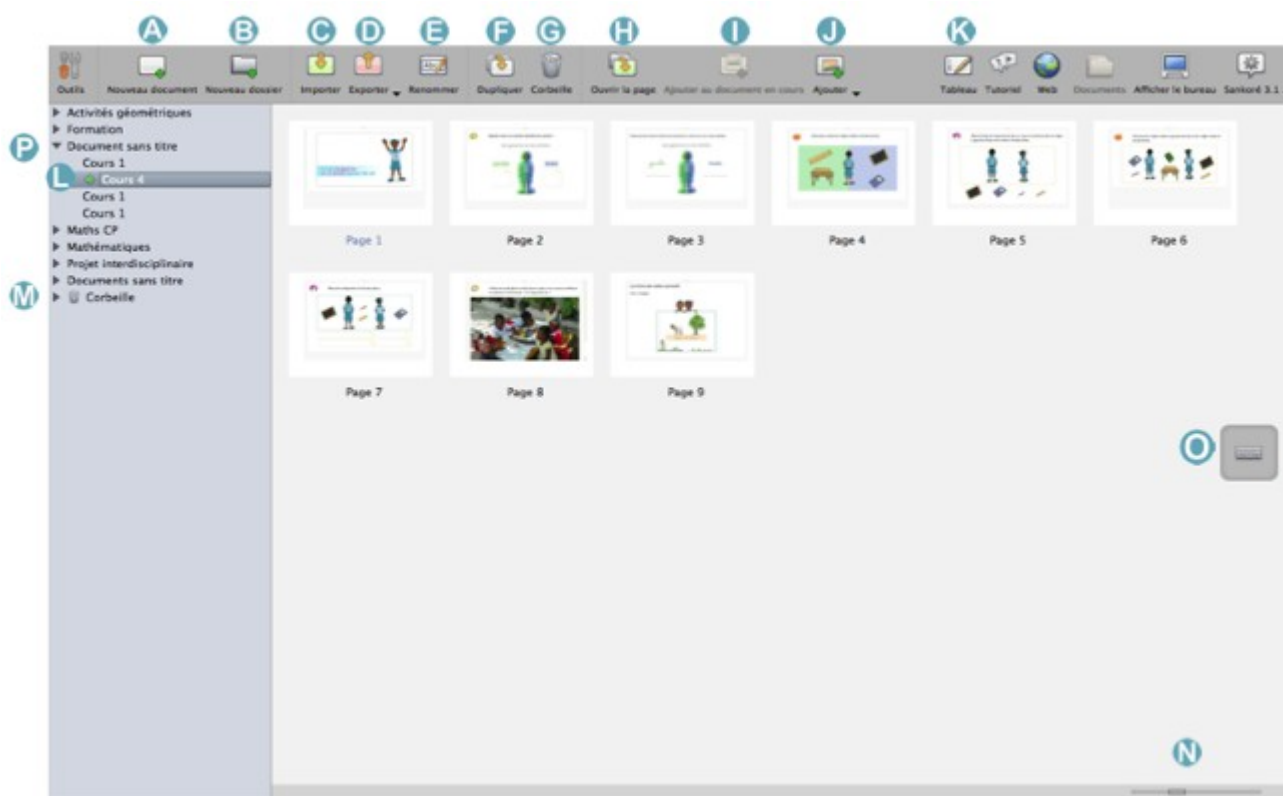


P. Permette di “visualizzare”/”non visualizzare” la pagina Web sullo schermo di proiezione.

Q. Visualizza una tastiera virtuale al fine di facilitare la scrittura quando il pc non è a portata di mano.

7. La gestione dei documenti

Il pulsante “Documenti” visualizza una finestra che vi permetterà, oltre ad organizzare i corsi e le pagine del singolo corso, anche di importare documenti in vari formati all’interno di Sankoré o ancora di esportare i vostri documenti nel formato PDF o nel formato proprietario di Sankoré per modificarlo o per utilizzarlo successivamente su un altro computer.



Sankoré crea automaticamente un nuovo documento quando avviato il software. Il documento sarà memorizzato sempre all’interno della medesima cartella “documenti senza titolo” (P) ed avrà come nome la data e l’ora di creazione.

Per organizzare e spostare i vostri documenti, utilizzate il metodo del drag&drop (trascina e rilascia). Selezionate il documento desiderato e trascinatelo sulla cartella di destinazione. È possibile fare la stessa cosa con le pagine di un documento: selezionate la pagina che desiderate spostare e trascinatela su un’altra pagina dello stesso documento. La pagina selezionata si posizionerà immediatamente dopo la pagina di destinazione.

A. Crea un nuovo documento nella cartella selezionata.

B. Crea una nuova cartella.

C. Permette d’importare file PDF, PowerPoint o Sankoré posizionandoli nella cartella selezionata. Per importare un documento PowerPoint, è necessario che il software MS PowerPoint sia installato sullo stesso PC. Se importate un documento Sankoré, questo sarà copiato nei vostri documenti senza alterare il documento d’origine.

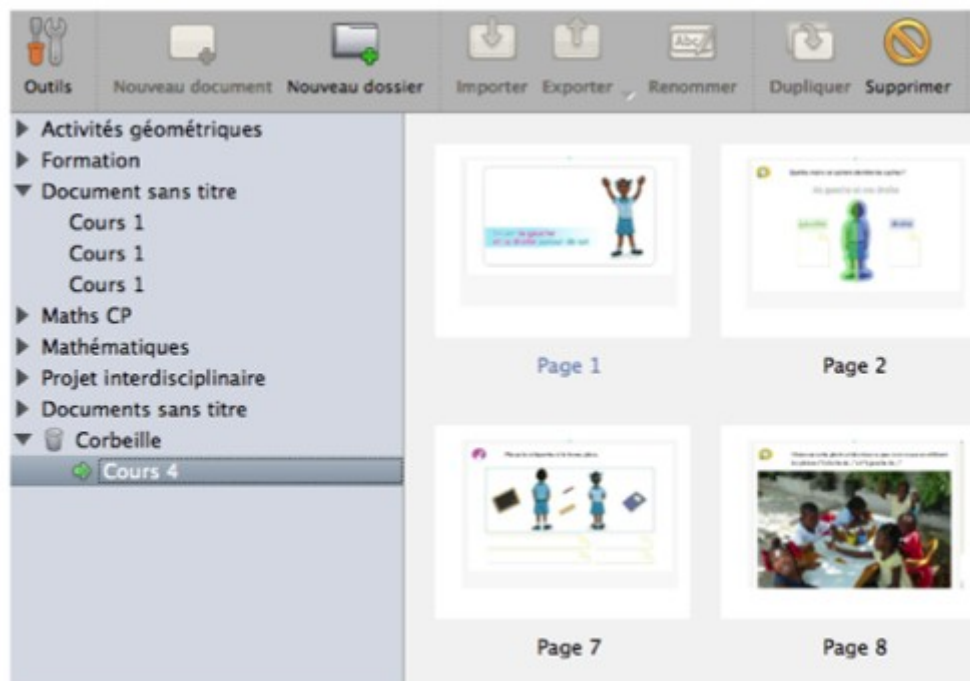
D. Permette di esportare il documento selezionato nel formato PDF o Sankoré. Se esportate il documento in formato Sankoré, potrete utilizzarlo e modificarlo successivamente su qualsiasi PC in cui sia installato Sankoré, infine potete caricarlo automaticamente sul sito di [planète.Sankoré.org](http://planete.sankore.org).

E. Il pulsante “Rinomina” permette di modificare il nome della cartella o del documento

selezionato. Allo stesso modo potete effettuare un doppio clic sull'oggetto da rinominare.

F. Il pulsante “Duplica” crea una copia della pagina o del documento selezionato.

G. Il pulsante “Cestino” inserisce la pagina, il documento o la cartella nel cestino. Per svuotare il cestino è sufficiente fare un clic sul cestino visibile a sinistra (M), e quindi sul cestino indicato in figura con la lettera (G). Per eliminare un singolo documento che si trova nel cestino, selezionatelo e cliccate su “Cancella”. Se avete eliminato per errore un documento potete ripristinarlo trascinandolo dal cestino e rilasciandolo su una qualsiasi cartella.



H. Il pulsante “Apri nella scheda” apre e visualizza immediatamente la pagina selezionata sulla lavagna.

I. Il pulsante “Aggiungi al documento in corso” permette d’inserire la pagina selezionata di un documento non aperto all’interno del documento attualmente attivo e visualizzato in Sankoré copiandola. Ciò permette d’intervenire sulla pagina d’un altro documento senza modificare l’originale.

J. Il pulsante “Aggiungi” permette d’inserire immagini, cartelle d’immagini o file PowerPoint, PDF e Sankoré a un documento Sankoré esistente. Le pagine aggiunte si posizioneranno alla fine del documento.

K. Il pulsante “Scheda” permette di ritornare immediatamente sulla pagina corrente.

L. La piccola freccia verde indica il documento attualmente aperto.

N. Il cursore permette di modificare la dimensione delle anteprime delle pagine visualizzate sullo schermo.

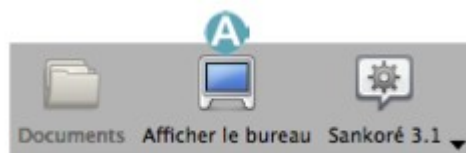
O. Permette di visualizzare la tastiera virtuale.



In modalità Multi Schermo, il browser dei documenti non sarà visualizzato sullo schermo esteso.

8. Nascondere Sankoré

Il pulsante “Show Desktop” (A) permette di nascondere Sankoré per utilizzare altri software o navigare liberamente sulla vostra scrivania. In questa modalità la barra degli strumenti (B) del software continua ad essere visualizzata al fine di poter fare annotazioni sul vostro desktop o di catturare, per esempio, una zona dello schermo e di aggiungerla come oggetto nella pagina corrente visualizzata in Sankoré.



Se il vostro pc supporta la modalità schermo esteso, Sankoré offre la possibilità di gestire la visualizzazione dello schermo di controllo per lo schermo di proiezione (F), il che significa che si può sempre scegliere di mostrare o meno quello che si vede sullo schermo principale.

C. Cliccando sull'icona “scheda”, tornerete immediatamente sulla vostra pagina del corso.



D. Con l'icona “Cattura parte dello schermo”, il puntatore del mouse si trasforma in un mirino. Appoggiate la penna sull'angolo superiore sinistro della zona che desiderate catturare, e trascinatela fino all'angolo opposto mantenendo la pressione sulla lavagna. La zona selezionata sarà evidenziata. Se la selezione vi soddisfa, rilasciate la pressione. La zona sarà automaticamente integrata nella pagina attiva sotto forma di nuovo oggetto.

E. Con l'icona “Cattura Schermata”, potete catturare direttamente una finestra intera e tutto il suo contenuto. Il puntatore del mouse si trasformerà in fotocamera. Scegliete la finestra che desiderate catturare e cliccate all'interno (la zona da catturare cambia di colore), e rilasciate la pressione. La finestra sarà integrata nella pagina attiva sotto forma di oggetto.

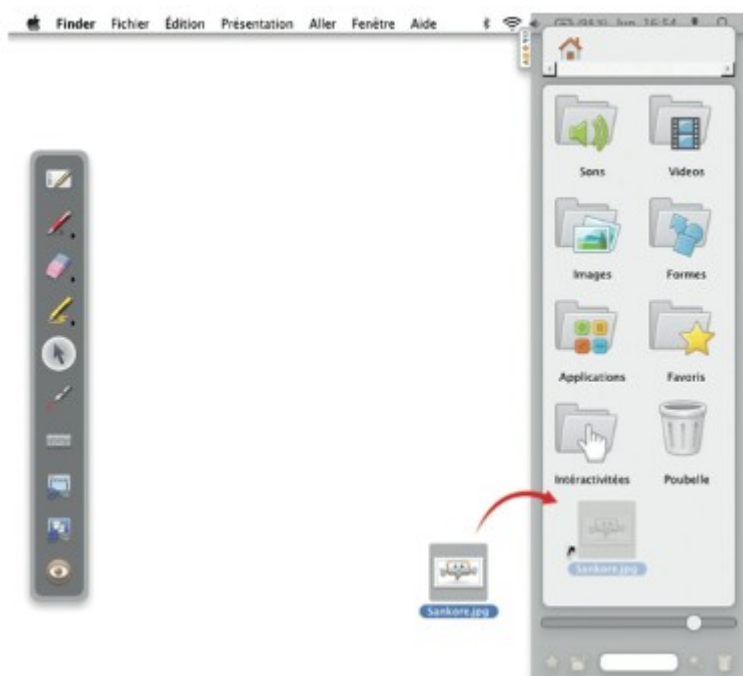
F. L'icona “Occhio” è disponibile solo in modalità schermo esteso. L'”occhio aperto” visualizzerà il contenuto dello schermo principale su quello di proiezione, mentre l'”occhio chiuso” preserverà la visualizzazione della pagina attiva (voi potrete dunque modificare il vostro documento o caricare una pagina Web senza necessariamente mostrarla al pubblico).

Con un clic “lungo” sugli strumenti di base (Penna, Gomma, Evidenziatore) verranno visualizzate le opzioni relative allo strumento selezionato:



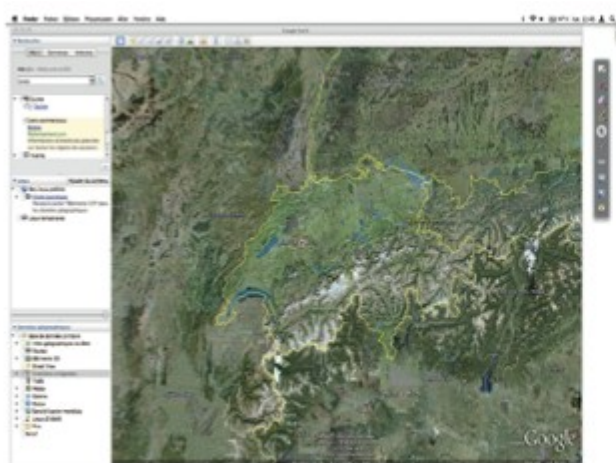


In modalità “Show Desktop” potete aggiungere file direttamente nella vostra biblioteca:

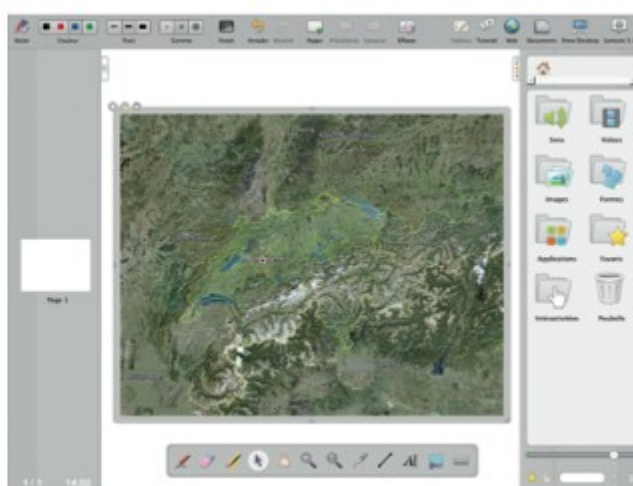


È sufficiente trascinare e rilasciare i file desiderati sulla barra della biblioteca, Sankoré riconoscerà automaticamente il tipo di file aggiunto (immagine, video o suono) e lo inserirà all'interno della biblioteca corrispondente. Ciò funzionerà in maniera analoga prelevando il file da una pagina Web.

L'esempio sottostante mostra la cattura di una finestra Google Earth in modalità “Show Desktop” ed il risultato una volta inserito in Sankoré. In seguito è possibile modificare l'oggetto catturato come con qualsiasi altra immagine (effettuare annotazioni ecc.).



La Palette d'outils Sankoré en mode caché

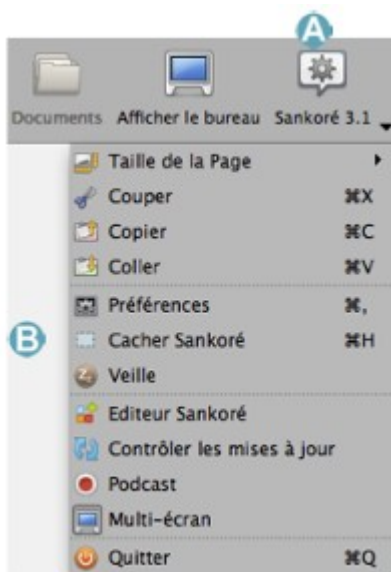


La zone désirée de Google Earth capturée dans Sankoré

Una seconda possibilità per nascondere Sankoré è utilizzare la funzione “Nascondi Sankoré”. Per

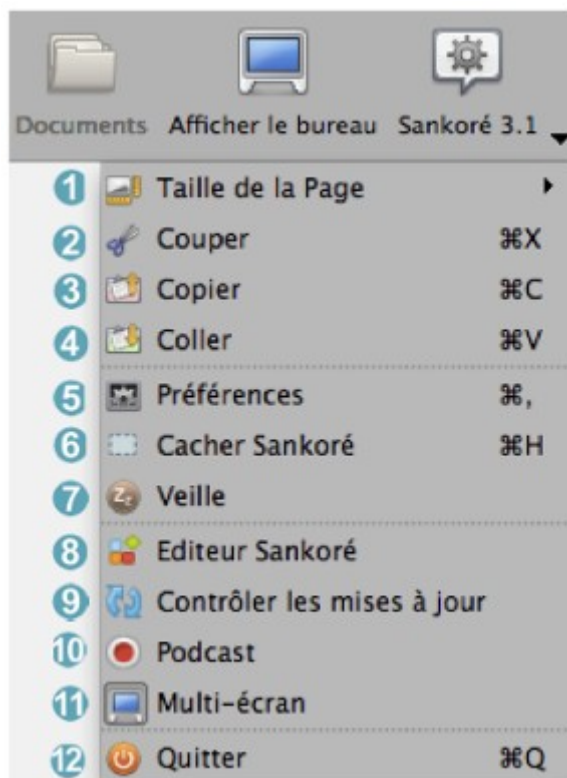
8. Nascondere Sankoré

far ciò, cliccate sull'icona “Sankoré 3.1” (A) e scegliete nel menu visualizzato, “Nascondi (Hide) Sankoré” (B). Da questo momento, Sankoré abbandona il desktop lasciando spazio a tutte le altre applicazioni che vorrete utilizzare.



9. Il menu Sankoré

Il pulsante “Sankoré” permette di personalizzare alcune opzioni del software e di accedere ad alcune opzioni supplementari. È da questo menu che potrete nascondere l'applicazione o uscire da Sankoré.



1. Vi permette di modificare le dimensioni della vostra pagina Sankoré.
2. Vi permette di tagliare un oggetto.
3. Vi permette di copiare un oggetto.
4. Vi permette di incollare un oggetto.
5. Vi permette di aprire il menu “Preferenze”.
6. Vi permette di nascondere Sankoré (vedi il capitolo precedente).
7. Vi permette di mettere Sankoré in pausa.
8. Editor di contenuti Sankoré
9. Controlla in linea la disponibilità di nuovi aggiornamenti.
10. Il podcast vi permette di registrare le vostre azioni fatte su Sankoré.
11. Attiva/Disattiva la modalità multi-schermo.
12. Questo pulsante vi permette di uscire da Sankoré. I vostri dati sono automaticamente registrati

5. Le preferenze

Cliccando sul pulsante *Sankoré* e successivamente selezionando “Preferenze” vi apparirà il menu seguente:



Le preferenze sono divise in cinque categorie. “Schermo” (A) per regolare le preferenze generali di Sankoré, “Penna” (B) che permette di modificare le impostazioni specifiche della penna, “Marcatore” (C) per le impostazioni specifiche del marcatore, “Licences” (D) consente l'accesso alle licenze di utilizzazione e alle informazioni legali, e “A proposito di” (E) per le informazioni necessarie a contattare l'équipe Sankoré, “Network” (F) contiene i campi necessari che vi permettono di pubblicare direttamente i vostri corsi all'interno della comunità planete.Sankoré.



G. Offre la possibilità di aprire le pagine Web in un browser esterno a Sankoré (12). Se il navigatore Web integrato non è abbastanza completo, l’attivazione di questa opzione permette di utilizzare un navigatore esterno (il browser che si aprirà sarà quello definito come navigatore di default all’interno del vostro sistema). Se questa opzione è selezionata, è il browser Web esterno che si aprirà automaticamente quando cliccate sul pulsante “Web”(12)

H. Imposta la pagina di apertura iniziale all’interno del browser.

I. Se utilizzate un proxy le informazioni inserite in questi campi vi permetteranno di essere identificati.

J. L’opzione di “Mirroring” permette di determinare il comportamento di visualizzazione sullo schermo di proiezione. Se questa opzione è attiva, il contenuto del vostro schermo principale sarà immediatamente visualizzato quando attivate il pulsante “Web” o quando nascondete Sankoré. Viceversa, è la pagina attuale del documento Sankoré che è visualizzata ed è compito dell’utente attivare manualmente l’opzione “Mirroring” cliccando sull’icona “Occhio” sulla palette degli strumenti.

K. Questa opzione permette di visualizzare la palette degli strumenti Sankoré orizzontalmente o verticalmente.

L. Questa opzione permette di visualizzare la barre d’outils Sankoré in alto (raccomandato nel caso si utilizzi un tablet), o in basso dello schermo (raccomandato nel caso si utilizzi un LIM).

M. Scegliete se desiderate o meno visualizzare le etichette sotto i pulsanti della barra degli

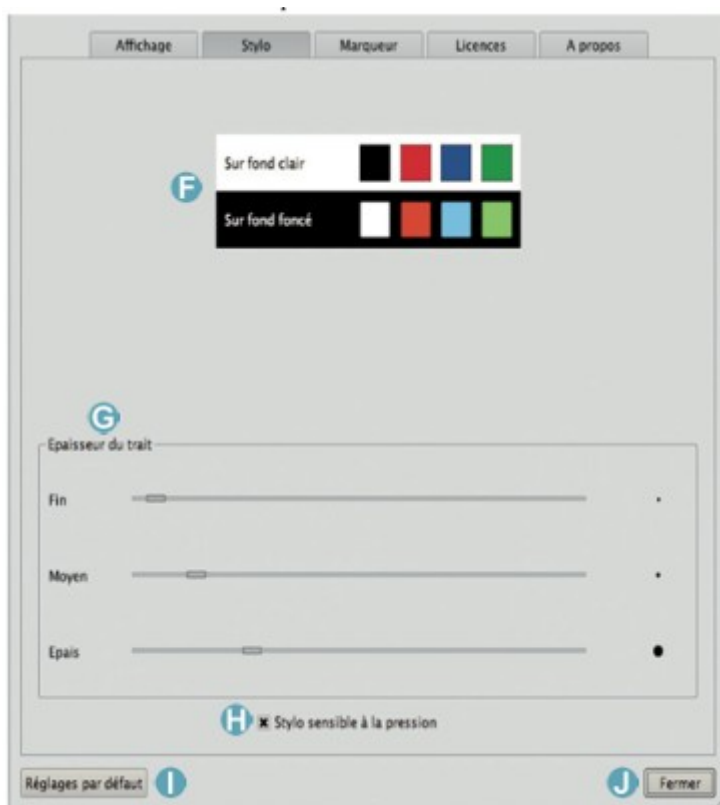
strumenti.

N. Questa opzione permette di scegliere le dimensioni della tastiera virtuale.

O. Attivate la casella per scegliere di minimizzare la tastiera virtuale quando non è attiva.

P. Ripristina le impostazioni iniziali.

Q. Salva le modifiche e chiude la finestra.



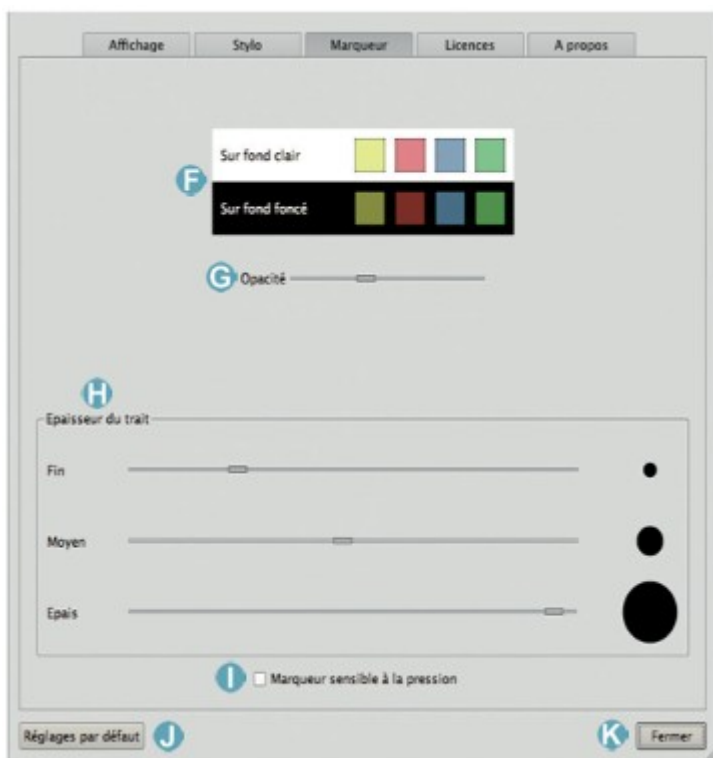
F. Permette di modificare il colore di default della penna in funzione dello sfondo utilizzato. Al posto dei quattro colori di base, l'utente può scegliere altri colori, allo stesso modo ottimizzati, per offrire il miglior contrasto possibile con lo sfondo della pagina. Per modificare, appoggiate la penna sul riquadro del colore da modificare, un nuovo colore apparirà. Ripetete l'operazione per scoprire i colori disponibili.

G. Permette di modificare lo spessore del tratto della penna.

H. Permette di definire se la penna reagisce alla pressione. Questa opzione non produce alcun effetto nel caso si stia utilizzando un tablet. Questa opzione è attiva per default.

I. Ripristina le impostazioni iniziali.

J. Salva le modifiche e chiude la finestra.



F. Permette di modificare il colore di default dell'evidenziatore in funzione dello sfondo utilizzato. Al posto dei quattro colori di base, l'utente può scegliere altri colori, allo stesso modo ottimizzati, per offrire il miglior contrasto possibile con lo sfondo della pagina. Per modificare, appoggiate la penna sul riquadro del colore da modificare, un nuovo colore apparirà. Ripetete l'operazione per scoprire i colori disponibili.

G. Permette di modificare il livello di opacità dell'evidenziatore.

H. Permette di modificare lo spessore del tratto dell'evidenziatore.

I. Permette di definire se l'evidenziatore reagisce alla pressione. Questa opzione non produce alcun effetto nel caso si stia utilizzando un tablet. Questa opzione è attiva per default

J. Ripristina le impostazioni iniziali.

K. Salva le modifiche e chiude la finestra.



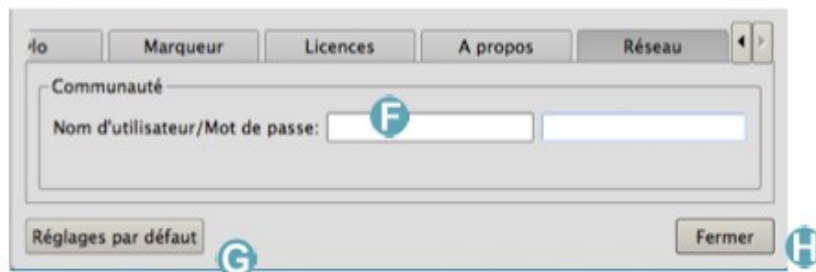
F. Mostra i dettagli della licenza Open Source Sankoré.

G. Ripristina le impostazioni iniziali.

H. Salva le modifiche e chiude la finestra.



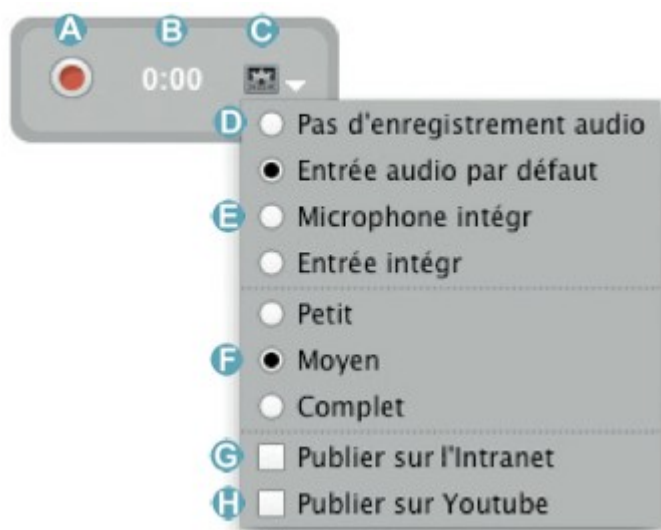
- F. Lasciate questa opzione selezionata (consigliato) per consentire a Sankoré di verificare automaticamente all'avvio l'esistenza di nuove versioni del software.
- G. Ripristina le impostazioni iniziali.
- H. Salva le modifiche e chiude la finestra.



- F. Nome dell'utente e password per permettere il caricamento del vostro corso sul sito della comunità planète.Sankoré (una iscrizione su <http://planete.sankore.org> è preventivamente richiesta).
- G. Ripristina le impostazioni iniziali.
- H. Salva le modifiche e chiude la finestra.

10. Il Podcast

Il podcast vi permette di registrare tutte le vostre azioni effettuate su Sankoré, e l'audio nel caso in cui siate in possesso di una periferica in grado di registrarlo. Successivamente potrete guardare il vostro corso sotto forma di video.



- A. Avvio/Stop della registrazione
- B. Mostra il tempo trascorso e si attiva automaticamente all'avvio della registrazione.
- C. Apre il menu di controllo.
- D. Permette di impostare una registrazione senza audio.
- E. Gli ingressi audio sono propri di ciascun pc in funzione dei microfoni installati. Se il vostro microfono non funziona, provate ad utilizzare "l'ingresso audio di default".
- F. Permette di scegliere le dimensioni dell'output video.
- G. Questa opzione vi permette di pubblicare il vostro podcast sull'Intranet attraverso il menu seguente. Per poter caricare i video è necessario riempire tutti i campi:

A screenshot of a web form for uploading a video. It features three numbered fields: 1. 'Titre' (Title) as a single-line text input, 2. 'Description' as a large multi-line text area, and 3. 'Author' as a single-line text input. At the bottom right, there are two buttons: 'Publier' (Publish) and 'Cancel'. The form has a light gray background and rounded corners.

1. Inserite in questo campo il Titolo del video.
2. Inserite in questo campo una descrizione del vostro video.
3. Inserite in questo campo l'autore del video.
4. Carica ed invia il podcast sull'intranet

H. Questa opzione vi permette di pubblicare il vostro podcast surYouTube attraverso il menu seguente. Per poter caricare il video è necessario riempire tutti i campi:

A screenshot of a more detailed video upload form. It includes the following numbered fields: 1. 'Titre' (Title) as a single-line text input, 2. 'Description' as a large multi-line text area, 3. 'Mots-clés' (Keywords) as a single-line text input, 4. 'Catégorie' (Category) as a dropdown menu with 'Éducation' selected, 5. 'Identifiant YouTube' (YouTube ID) as a single-line text input, and 6. 'Mot de passe YouTube' (YouTube Password) as a single-line text input. At the bottom, there is a small disclaimer text and a button labeled 'Téléchargement' (Upload) next to a 'Cancel' button. The form has a light gray background and rounded corners.

1. Inserite in questo campo il Titolo del video.
2. Inserite in questo campo una descrizione del vostro video.
3. Parole chiavi che permetteranno agli utenti di YouTube di trovare il vostro video quando faranno le loro ricerche.
4. Vi permette di selezionare una categoria da assegnare al vostro video proponendovi svariate possibilità.
5. Il nome utente utilizzato sul vostro account YouTube.
6. La password associata al nome utente precedente per connettervi al vostro account YouTube.
7. Carica ed invia il podcast su YouTube.

10. Per andare più lontano

Importare i vostri documenti in Sankoré

Avete la possibilità d'importare qualsiasi documento stampabile all'interno di Sankoré. Per fare ciò è sufficiente convertire il file in formato PDF seguendo le istruzioni successive.

Mac

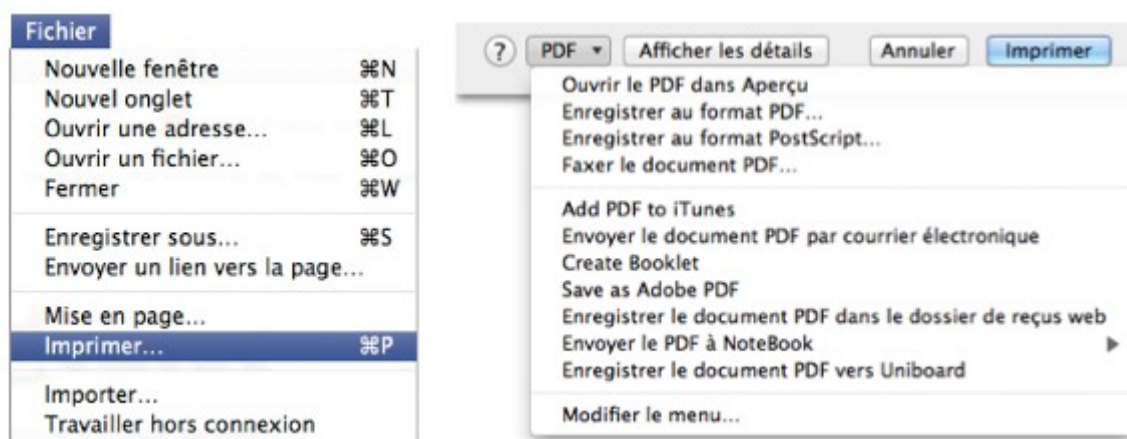
- La stampante virtuale integrata

La funzionalità di stampante virtuale vi permette di trasferire qualsiasi file stampabile direttamente in un nuovo documento Sankoré. Usando le opzioni Importa o aggiungi, un qualsiasi documento PowerPoint o PDF sarà inserito in coda alle pagine esistenti.

Per accedere alla stampante virtuale da un Mac, avviate un software a vostro piacere, cliccate sul menu "File" e selezionate "Stampa".

Nella finestra di dialogo che appare, personalizzate eventualmente le impostazioni di stampa (pagine da stampare...), quindi cliccate sul pulsante "PDF" in basso a destra della finestra e selezionate "Salva come PDF...".

Un nuovo documento in formato .PDF sarà automaticamente creato. A questo punto potete importarlo in Sankoré.



Accedete
alla funzione di "Stampa"

"Salvate in formato PDF..." per esportare il
documento

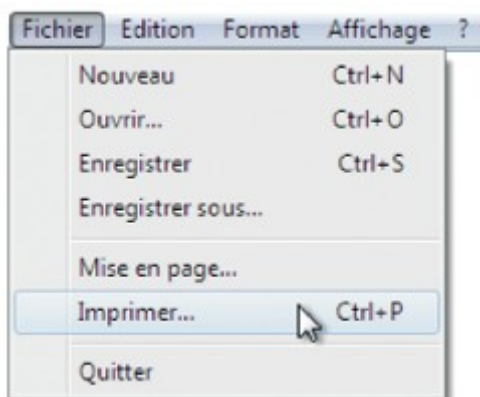
Windows

- Installare una stampante virtuale

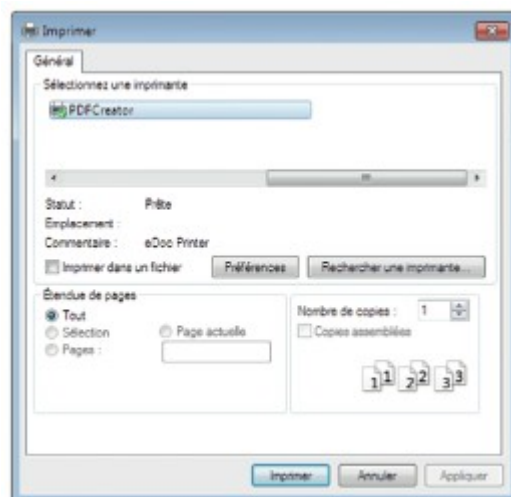
Per utilizzare una stampante virtuale da Windows, è necessario installare il software **PDFCreator** disponibile gratuitamente su <http://sourceforge.net/projects/pdfcreator/>.

Cliccate sul menu "File" e selezionate "Stampa". Nella finestra di dialogo che appare, selezionate la stampante "PDFCreator" personalizzate eventualmente le impostazioni di stampa (pagine da stampare...), quindi cliccate sul pulsante "Stampa". Una finestra di dialogo si apre consentendovi di scegliere la posizione del file, un'altra vi permetterà di specificare altre impostazioni e di confermare la stampa.

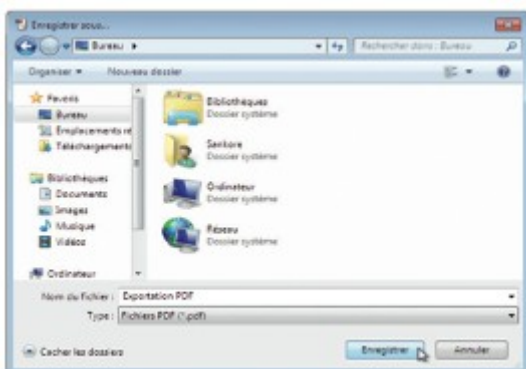
Un nuovo documento in formato .PDF sarà automaticamente creato. A questo punto potete importarlo in Sankoré.



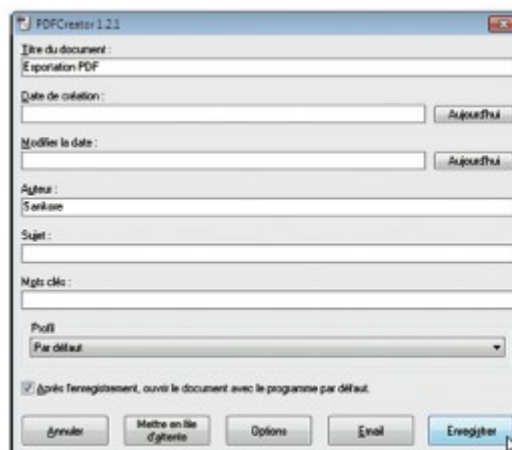
1. Accedete alla funzione di “Stampa”



2. Scegliete la stampante “PDFCreator”



3. Specificate dove desiderate salvare il vostro PDF



4. Confermate

11. Supporto e reference



Il sito di supporto Sankoré <http://sankore.zendesk.com>, vi propone numerose funzionalità permettendovi di ottenere un aiuto supplementare intorno al funzionamento del software. Il sito è stato concepito in inglese, ma esiste un forum di aiuto in francese.



Il sito Open-Sankoré <http://open-sankore.org> è il sito dedicato al software. Troverete dunque tutte le informazioni necessarie che riguardano il software.



Il sito Sankoré <http://sankore.org> describe il programma di educazione digitale libero e condiviso.



planete.Sankoré <http://planete.sankore.org> è lo spazio cooperativo di sviluppo e di condivisione delle risorse.