

# Utiliser le logiciel Open-Sankoré 2.1



CRDP de Limoges contact :  
christophe.rhein@ac-limoges.fr

# Table des matières



<b>Objectifs</b>	<b>5</b>
<b>Introduction</b>	<b>6</b>
<b>I - Débuter avec Open-Sankoré</b>	<b>7</b>
1. Les outils de base	7
1.1. Première prise en main	7
1.2. La couleur du trait (2)	8
1.3. Le trait (3)	9
1.4. La gomme (4)	9
2. Les outils avancés	9
2.1. La palette d'outils (1)	11
2.2. Le texte (K)	12
2.3. La capture (L)	13
2.4. Les fonds d'écran (5)	14
2.5. Annuler/Rétablir (6)	14
2.6. Nouvelle page (7)	14
2.7. Précédente/Suivante (8)	15
2.8. Effacer (9)	15
3. Les objets	15
3.1. Pas à pas vidéo : manipuler les objets	15
3.2. Grouper-dé grouper des objets (10)	16
3.3. La gestion des couches	16
3.4. Les actions sur les objets	17
<b>II - L'onglet bibliothèque</b>	<b>19</b>
1. Le contenu de la bibliothèque	19
1.1. L'onglet "Bibliothèque" (16)	19
1.2. Les sons (B)	20
1.3. Les vidéos (C)	22
1.4. Les images (D)	23
1.5. Les favoris	25
2. Le dossier animations Flash (E)	26
2.1. Quel contenu ?	26
3. Le dossier interactivités (F)	27
3.1. Affichage d'une Interactivité	27
3.2. Ajouter de nouvelles Apps	29
3.3. Le menu du dossier Interactivités	29
3.4. L'interactivité "Associer des Images" (A)	29
3.5. L'interactivité "Associer des sons" (B)	30
3.6. L'interactivité "balance" (C)	31
3.7. L'interactivité "cadran opératoire" (D)	32
3.8. L'interactivité "calcul" (E)	33
3.9. L'interactivité "cat Images" (F)	34
3.10. L'interactivité "Cat Texte" (G)	34
3.11. L'interactivité "Choisir" (H)	35
3.12. L'interactivité "Contraste" (I)	36
3.13. L'interactivité "Dés" (J)	37
3.14. L'interactivité "Enveloppe" (K)	38
3.15. L'interactivité "Etudier" (L)	39
3.16. L'interactivité "Memory" (M)	40
3.17. L'interactivité "Morpion" (N)	41
3.18. L'interactivité "Ordre images" (O)	43
3.19. L'interactivité "Ordre Lettres" (P)	44
3.20. L'interactivité "Ordre mots" (Q)	45
3.21. L'interactivité "Ordre phrases" (R)	46
3.22. L'interactivité "Sélectionner" (S)	47
3.23. L'interactivité "Sépare phrase" (T)	48

3.24. L'interactivité "Sépare texte" (U)	49
3.25. L'interactivité "Syllabes" (V)	50
3.26. L'interactivité "Tables" (W)	51
3.27. L'interactivité "Train" (X)	52
3.28. L'interactivité "Transformation" (Y)	53
<b>4. Le dossier Applications (G)</b>	<b>54</b>
4.1. Le dossier "Applications" (G)	54
4.2. Exemple : l'App cellule	57
4.3. Ajouter de nouvelles Apps	57
<b>5. Le dossier recherche Web (J)</b>	<b>58</b>
5.1. Comment utiliser le dossier "Recherche Web" (J) ?	58
5.2. Les Apps de recherche "Planète"	59
5.3. L'App de recherche "Google Image"	61
<b>III - L'onglet "Chemin de fer"</b>	<b>63</b>
1. L'onglet chemin de fer (18)	63
1.1. Comment utiliser l'onglet "Chemin de fer" ?	63
<b>IV - L'onglet "fiche guide"</b>	<b>65</b>
1. L'onglet "fiche guide" (17)	65
1.1. A quoi sert la fiche guide ? (17)	65
1.2. Fiche de la page de titre	65
1.3. Fiche des pages de cours	66
<b>V - Les différents modes : Web, Documents, Bureau, Open-Sankoré</b>	<b>69</b>
1. Le navigateur web (12)	69
1.1. Le navigateur Web (12)	69
1.2. Les signets (F/L)	71
1.3. La trappe Web (M)	73
1.4. Les outils de capture (N/O)	75
2. La gestion des documents (13)	76
2.1. Principe	76
2.2. Fonctionnement	76
3. Le mode "Bureau" (14)	80
3.1. Principe	80
3.2. Fonctionnement	80
4. Le menu Open-Sankoré (15)	82
4.1. Le menu Open-Sankoré	83
4.2. Les préférences	83
4.3. Onglet "Afficher" (B)	84
4.4. Onglet "Stylo" (C)	86
4.5. Onglet "Surligneur" (D)	87
4.6. Onglet "Réseau" (E)	87
4.7. Le Podcast (13)	88
<b>VI - Trucs et Astuces</b>	<b>90</b>
1. Trucs et astuces pour bien réussir en classe avec un TBI	90
1.1. L'attention la vision et la lecture	90
1.2. Bien se placer et utiliser sa voix	90
1.3. Comment construire son module ?	91
1.4. Comment organiser une page de TBI ?	91
2. Trucs et astuces dans Open-Sankoré	91
2.1. Déplacer la page et la recentrer rapidement	92
2.2. Revenir à la taille normale après l'utilisation du zoom en avant ou en arrière	92
2.3. Ajouter ou dupliquer des pages en mode «tableau»	93
2.4. Ajouter des médias dans la bibliothèque depuis le mode «Bureau»	93
2.5. Réutiliser une diapo d'un fichier dans un autre fichier	93
2.6. Sélectionner ce qui sera effacé	94
2.7. Que représente le cadre grisé sur la page ?	94
2.8. Utiliser le mode "documents"	95
2.9. Masquer Open-Sankoré pour travailler sur un autre logiciel	96
2.10. Utiliser l'outil Spot	97
2.11. Exporter et importer des fichiers .ubz par dossiers	98

2.12. Capturer des médias depuis le navigateur web intégré .....	98
2.13. Utiliser les signets web .....	99
2.14. Sélectionner la langue de l'interface .....	100
2.15. La fiche guide .....	100
2.16. Lire des médias sur tous les ordinateurs .....	101
2.17. Importer vos documents dans Open-Sankoré .....	101

<b>Ressources annexes</b>	<b>103</b>
---------------------------	------------

<b>Glossaire</b>	<b>107</b>
------------------	------------

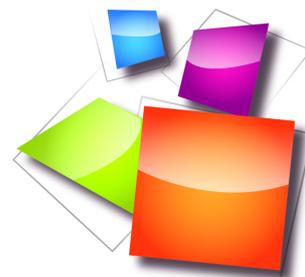
<b>Références</b>	<b>112</b>
-------------------	------------

# Objectifs



Découvrir et prendre en main le logiciel de TBI libre et gratuit Open-Sankoré 2.1

# Introduction



Ce tutoriel sur l'utilisation du logiciel de TBI *Open-Sankoré 2.1* est élaboré par le *CRDP de Limoges* et des ressources en ligne disponibles dans le menu des références générales.

# Open-Sankoré.org

*Open-Sankoré.org 2.1*



# Débuter avec Open-Sankoré



Les outils de base	7
Les outils avancés	9
Les objets	15

## 1. Les outils de base

### 1.1. Première prise en main

Après avoir lancé le logiciel, prenez simplement le stylet<sup>☞</sup> 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.



#### *Méthode*

---





## Méthode



menu des icônes : les nombres en rouge seront repris dans le tutoriel comme repaire entre parenthèses.

1. Affiche/masque la palette d'outils liée au stylet<sup>☞</sup>.
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 grouper des objets sur la page.
11. Permet de revenir à l'affichage du tableau lorsqu'une page Web<sup>☞</sup> Open-Sankoré ou la fenêtre "Documents"est ouverte. Bouton présent également sur la palette d'outils en mode "Afficher le bureau".
12. Permet d'utiliser le navigateur Web<sup>☞</sup> intégré à Open-Sankoré.
13. "Documents" permet de gérer l'organisation des cours.
14. Affiche votre bureau en gardant toutes les fonctionnalités d'Open-Sankoré.
15. Le bouton "Open-Sankoré" permet d'accéder aux réglages de l'application et de quitter votre session<sup>☞</sup>.
16. Ouvre la bibliothèque.
17. Ouvre le menu de la fiche guide.
18. Le "Chemin de fer" affiche un aperçu des pages de votre document.

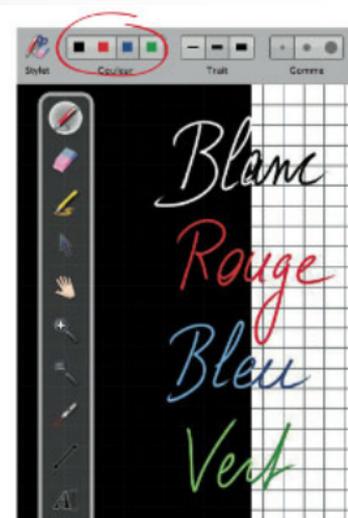
## 1.2. La couleur du trait (2)



### Fondamental : La couleur du trait (2)

Les 4 boutons "Couleur du trait" permettent 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'adapte automatiquement en fonction du fond de page<sup>☞</sup> que vous aurez choisi.



Couleurs des traits







*Les outils avancés : les nombres en rouge seront repris dans le tutoriel comme repaire entre parenthèses.*

## 2.1. La palette d'outils (1)



### Fondamental : La palette d'outils (1)

Si la *palette* d'outils n'est *pas affichée* dès le démarrage du logiciel Open-Sankoré, il faut *cliquer* sur le *bouton* complètement à gauche



#### La palette des outils

- A. L'outil "Annoter le document"  permet d'*écrire* à l'aide de votre *stylet*<sup>Ⓔ</sup>.
- B. L'outil "Effacer l'annotation"  permet d'*effacer* précisément *ce que vous avez écrit* avec le *stylet*<sup>Ⓔ</sup>.
- 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 l *déplacer* et de lui appliquer des modifications (redimensionnement, suppression, rotation...).
- E. L'outil "doigt magique"  permet d'*utiliser un objet* sur la page sans afficher ses options d'édition. On pourra ainsi *cliquer* sur un objet pour *lancer* une *animation*, un *lien associé* ou encore le *déplacer*.
- F. L'outil "Déplacer la page"  permet de *se déplacer* dans une page.
- G. L'outil "Zoomer en avant"  permet d'*agrandir* la zone affichée à l'écran.
- H. L'outil "Zoomer en arrière"  permet de *réduire* la zone affichée à l'écran.
- I. L'outil "Pointer avec le laser"  active un pointeur laser virtuel (qui n'écrit pas) sous la forme d'un *gros point rouge*.
- J. L'outil "Tracer une ligne droite"  permet de *dessiner un trait droit*.
- K. L'outil "Écrire un texte"  permet de créer *un objet texte* sur votre page.
- L. L'outil "Capture une partie de l'écran"  permet de *capturer une zone* de la page.
- M. L'outil "Afficher le clavier virtuel"  permet d'*utiliser un clavier virtuel* sans avoir besoin de se tenir devant l'ordinateur.



*Méthode : Pas à pas vidéo*



*Conseil : Astuces*

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.

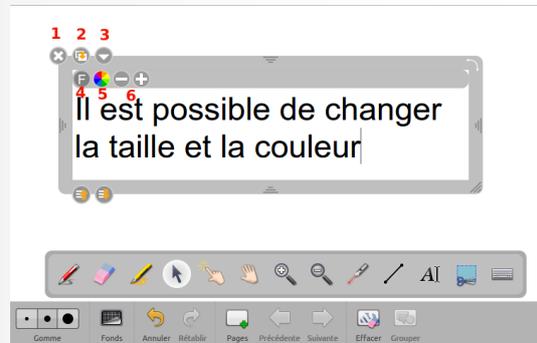
**2.2. Le texte (K)**



*Fondamental : Le texte (K)*

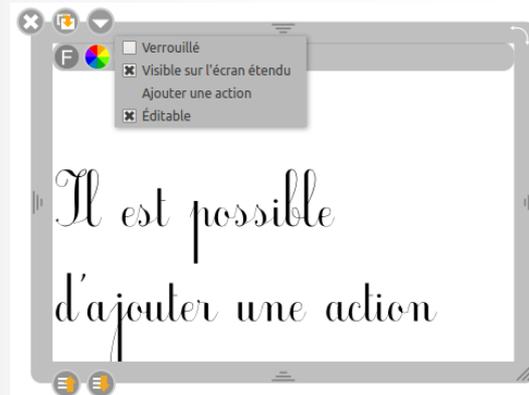
Le bouton "Écrire un texte"  dans la barre d'outils ,, vous permet de créer un objet texte sur votre page.

1. Permet de *fermer* l'objet texte et supprime le texte écrit.
2. Permet de *dupliquer* l'objet texte.



*La fenêtre de l'outil "Écrire un 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 *ajouter une action ou non*
  - soit de choisir si vous voulez qu'il soit *éditable ou non*.

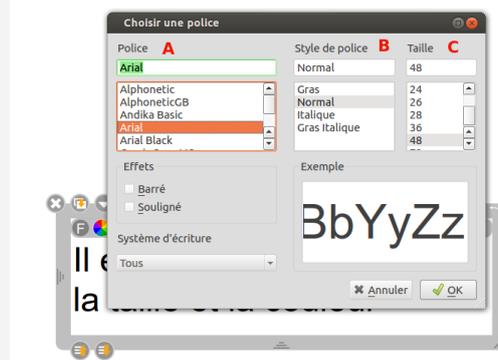


*Verrouiller un objet*



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

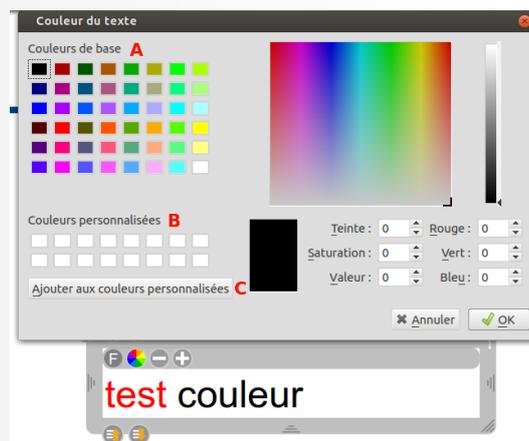
- A. Permet de modifier la *police* du texte.
- B. Permet de modifier le *style* de la police.
- C. Permet de modifier la *taille* du texte.



*Modifier la police*

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

- 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.



*Modifier la couleur du texte saisi*

### 2.3. La capture (L)



#### *Fondamental : La capture (L)*

L'outil "Capture une partie de l'écran"  sur la barre d'outils ,, permet de capturer<sup>☞</sup> une zone de la page. Une fois que vous avez sélectionné la partie à capturer<sup>☞</sup>, un menu s'ouvre vous permettant de choisir :

1. si vous voulez *ajouter* l'image à la *page ouverte*
2. l'*ajouter* sur une *nouvelle page*
3. l'*ajouter* directement dans votre *bibliothèque*



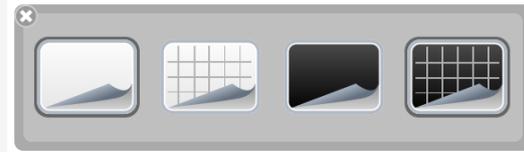
*Enregistrer une capture*

## 2.4. Les fonds d'écran (5)



### Fondamental : Les fonds d'écran (5)

En cliquant sur le bouton "Fond"  sur la page d'accueil ,, ,, ,, ,, , une fenêtre de sélection apparaît. Celle-ci propose 4 fonds de page <sup>⊞</sup>: blanc, blanc quadrillé, noir et noir quadrillé



*Modifier le fond d'une page*



### Conseil

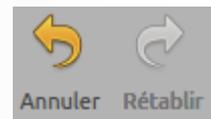
*Les fonds quadrillés sont là pour vous guider : si la hauteur d'une lettre équivaut à la hauteur d'un carré, votre écriture est assez grande pour être vue confortablement depuis n'importe quelle distance. Vous pouvez également vous en servir pour dessiner plus précisément.*

## 2.5. Annuler/Rétablir (6)



### Fondamental

Les boutons "Annuler" et "Rétablir" sur la page d'accueil ,, ,, ,, fonctionnent comme dans Microsoft Word<sup>⊞</sup> : ils permettent d'annuler ou de rétablir, étape par étape, les dernières actions effectuées.



*Annuler ou refaire une action*



### 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.

## 2.6. Nouvelle page (7)



### Fondamental

Le bouton "Pages"  de la page d'accueil ,, ,, ,, ajoute une page à votre cours. Celle-ci se placera automatiquement à la suite de la page en cours.



### Conseil

Si vous faites un *clic long* sur le bouton "Pages" , un menu s'ouvre qui vous permet de choisir si voulez :

1. *ajouter* une nouvelle page à la suite,
2. *dupliquer* la page en cours,
3. *importer* une page depuis un fichier.



Le menu ajouter une page

## 2.7. Précédente/Suivante (8)



### Fondamental

Permet de *naviguer* dans votre *document*. Un clic sur l'une des flèches permet de passer à la *page précédente* ou *suivante*. À *chaque passage* d'une *page* à l'autre, votre document est *automatiquement sauvegardé*.

## 2.8. Effacer (9)



### Fondamental : Effacer (9)

L'outil "Effacer l'annotation"  sur la barre d'outils ,, permet d'effacer précisément ce que vous avez écrit avec le stylet<sup>⊞</sup>. Mais si vous faites un clic long sur le bouton "Effacer l'annotation", un menu s'ouvre qui vous permet de choisir si vous souhaitez *effacer* seulement :

1. vos *annotations*,
2. les *objets*,
3. la *page entière*,
4. le *fond*.



Quatre manière d'effacer une page



### Méthode : Pas à pas vidéo

## 3. Les objets

La version 2.0 d'Open-Sankoré introduit la *notion d'objets* pour l'ensemble des éléments ajoutés sur les pages et plus spécifiquement sur les annotations qui, auparavant, ne pouvaient pas être rééditées. Cela a également permis d'ajouter d'autres nouveautés décrites ci-dessous.

### 3.1. Pas à pas vidéo : manipuler les objets



### Méthode

### 3.2. Grouper-dégrouper des objets (10)

Il est possible de *grouper* des objets, que ce soit les *annotations* faites au tableau, mais également les *images* et tout autre *objet*.



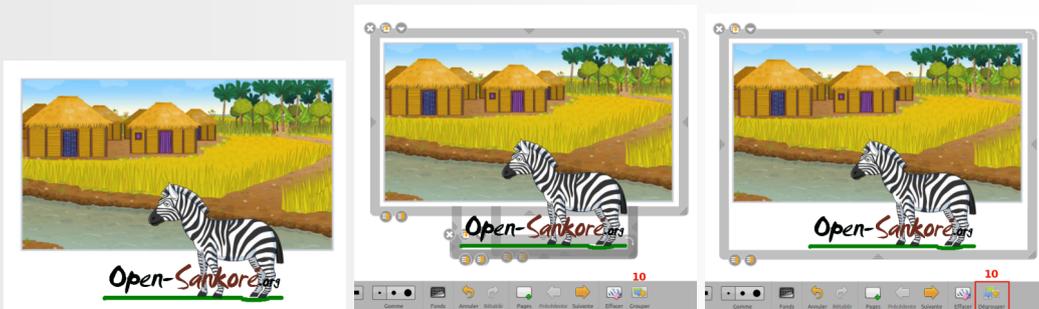
#### Fondamental

L'outil "grouper"  sur le bureau ,,,, , permet de déplacer, réduire, agrandir des objets en une seule fois. Pour effectuer cela il faut :

1. Sélectionner les objets à grouper en traçant un grand rectangle avec l'outil "Sélectionner et modifier des objets" 

2. Cliquer sur l'outil "grouper"  et tous les objets deviennent un seul.

3. L'outil grouper se transforme automatiquement en outil dégroupier  et il est donc ensuite possible de défaire l'action.



Cliquer sur une vignette pour visualiser: Grouper des objets sur une page.

### 3.3. La gestion des couches



#### Fondamental

Chaque objet dispose de deux nouveaux boutons pour *déterminer la position d'un l'objet* sur la page afin de *gérer au mieux les superpositions* des éléments entre eux. Un *simple clic* sur l'un des boutons permet de *déplacer* la position de l'objet *d'un cran* par rapport aux autres objets alors qu'un *clic "long"* permettra quant à lui de définir la *position* la plus en *arrière* ou la plus en *avant*.

7. *Déplacer* l'objet vers l'*avant*

8. *Déplacer* l'objet vers l'*arrière*



Placer un objet au premier ou au second plan



*Attention*



*Cliquer sur une vignette pour visualiser : Comment déplacer un objet du premier au second plan ?*

**3.4. Les actions sur les objets**



*Fondamental*

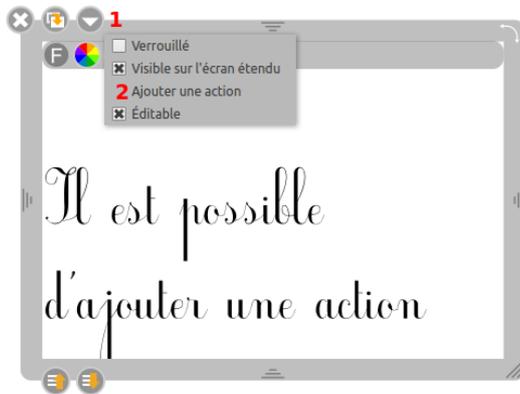
Des *actions* peuvent être *ajoutées aux objets graphiques* (traits, images) et permet à l'utilisateur de *définir un modèle d'interaction* lorsque le doigt magique  est *utilisé*. Il est donc possible d'*associer un son*, un *hyperlien* ou le *déplacement vers une page* lorsque l'*utilisateur clic* sur l'*objet en question*.



*Méthode : Pas à pas vidéo : Les actions sur les objets*



*Méthode : Pas à pas texte et image : Les actions sur les objets*

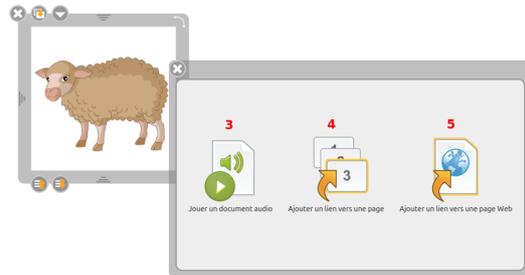


Pour ajouter une action, *sélectionnez une image* ou un *trait* puis appuyer sur la *flèche* (1) du *cadre de sélection*. Dans le menu déroulant qui apparaît, choisissez "*Ajouter une action*" (2).

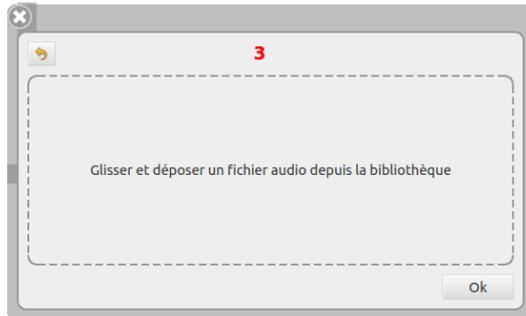
*Comment ajouter une action à un un objet ?*

Une *fenêtre* de dialogue *apparaît* qui vous permet de déterminer quel type d'action vous désirez ajouter à votre objet :

3. une *action* de type *son*
4. *lien* vers une *page* du même *document*
5. un *lien* vers une *page* Web<sup>☞</sup>.



*Sélectionnez l'action à ajouter à votre objet.*



*Comment ajouter du son à un objet ?*

3. Pour *ajouter* une action de type *son*, ouvrez le *dossier* "Son" de la bibliothèque et *ajouter* le *son* de votre choix par glisser-déposer<sup>☞</sup> dans la *fenêtre* de dialogue.

4. Pour *ajouter* une action de type *lien vers une page*, *choisissez* la *page* *cible* qui sera affichée lorsque votre action sera déclenchée.



*Comment ajouter un lien vers une page du document à un objet ?*

5. Pour *ajouter* une action de type *lien vers une page Web*, *insérez* le *lien* Web (URL<sup>☞</sup>) qui sera affiché lorsque votre action sera déclenchée.



*Comment ajouter un lien vers une page web à un objet ?*



# L'onglet bibliothèque



Le contenu de la bibliothèque	19
Le dossier animations Flash (E)	26
Le dossier interactivités (F)	27
Le dossier Applications (G)	54
Le dossier recherche Web (J)	58

## 1. Le contenu de la bibliothèque

### 1.1. L'onglet "Bibliothèque" (16)



#### Fondamental

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

Pour accéder à votre bibliothèque, cliquez sur l'onglet "Bibliothèque" (16).



*menu des icônes : les nombres en rouge seront repris dans le tutoriel comme repaire entre parenthèses.*



#### Méthode : Pas à pas vidéo



## Méthode : Pas à pas texte

La bibliothèque est organisée en différents dossiers distincts :

A. Vous permet de retourner au menu principal (accueil)

de la bibliothèque  .

B. Dossier sons

C. Dossier vidéos

D. Dossier images

E. Dossier animations

F. Interactivités

G. Applications

H. Dossier formes

I. Dossier Favoris

J. Dossier recherche Web

K. Dossier Signets

L. Dossier Corbeille

I. Favoris par glisser-déposer 

M. Nouveau dossier 

N .  Champ de recherche 



L. Corbeille par glisser-déposer 

=O. Taille d'icône



Les différents dossiers de l'onglet "Bibliothèque"



## Conseil

Si vous désirez *afficher plus d'éléments* dans l'espace *visible* de la *bibliothèque*, vous pouvez :

- soit *modifier* la *largeur* du *tiroir* en saisissant l'onglet (16) de la bibliothèque et en le déplaçant à gauche ou à droite,
- soit *déplacer* le  *curseur* blanc (O) qui se trouve en base du tiroir. Cela aura pour effet de *modifier* la *taille* des *icônes* de la bibliothèque.

## 1.2. Les sons (B)

### Le dossier "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 "Sankore" dans votre dossier de musique de votre ordinateur personnel

- pour Windows : "Mes documents Ma musique Sankore"
- pour Mac : "Dossier utilisateur Départ Musique Sankore"
- pour Ubuntu: "Dossier personnel Musique Sankore"

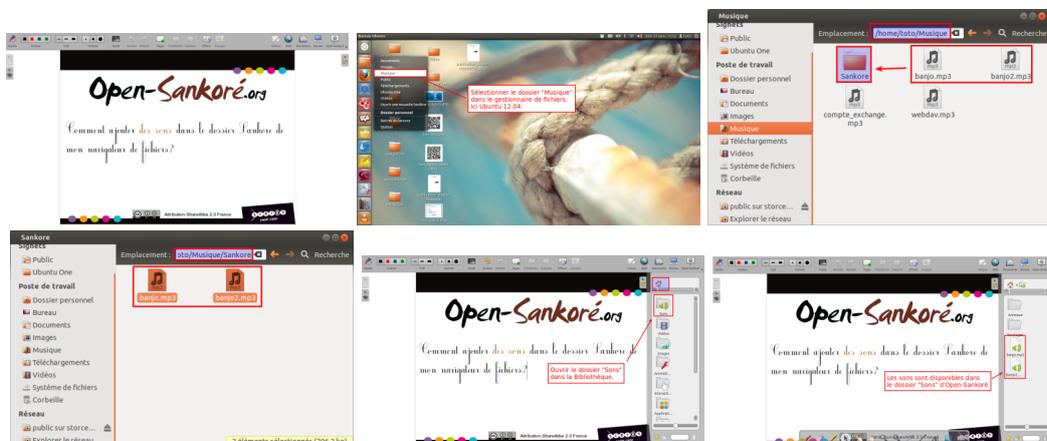




### Remarque : Utiliser le gestionnaire de fichiers

Vous pouvez directement utiliser le dossier Sankoré dans le gestionnaire de fichier de l'ordinateur pour ajouter ou supprimer des sons sans passer par Open-Sankoré. Cette méthode est pratique lorsque de nombreux fichiers sons doivent être présents dans Open-Sankoré.

Cette méthode nécessite peut-être de relancer Open-Sankoré pour ré-indexer la Bibliothèque et faire apparaître les fichiers ajoutés.



Cliquer sur une vignette pour afficher le diaporama



### Fondamental

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.



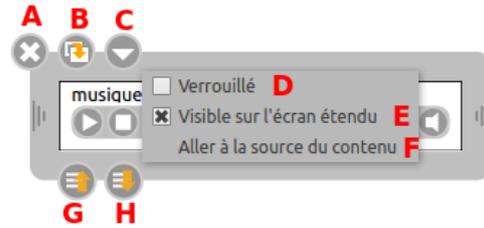
### Méthode : Pas à pas vidéo : Insérer un son sur une page Open-sankoré



### Méthode : Pas à pas texte et images : les fonctionnalités de la fenêtre de son

La fenêtre son en mode édition :

- A. Permet de *fermer la fenêtre*.
- B. Permet de *dupliquer le son*.
- C. Permet d'afficher le menu déroulant standard.
- D. Permet de *verrouiller la fenêtre*, c'est-à-dire que vous ne pourrez plus la déplacer ou modifier sa taille.
- E. Permet de choisir si vous voulez que le son ne s'affiche pas sur le deuxième écran<sup>Ⓜ</sup>.
- F. Affiche la source du fichier.
- G. Place l'objet son au-dessus des autres objets.
- H : Place l'objet son au-dessous des autres objets.



Les propriétés d'une fenêtre son en mode édition.

La fenêtre son en mode "doigt magique" :

- I. Met en *pause ou relance* le son.
- J. *Arrête le son*, remet la tête de lecture au début de la séquence.
- K. Tête de lecture, permet d'*avancer manuellement* dans la séquence.
- L. Indique la *durée* de la séquence son.
- M. *Active ou désactive le son*. L'icône barrée signifie que le son n'est pas actif.



La fenêtre son en mode utilisateur du doigt magique

## 1.3. Les vidéos (C)

### Le dossier "Vidéos" (C)

Le dossier "Vidéos" donne accès à votre bibliothèque personnelle de séquences<sup>Ⓜ</sup> vidéos. Lors de la première installation, Open-Sankoré *crée automatiquement un dossier "Sankore" dans votre dossier "Vidéos"* de votre ordinateur personnel:

- pour Mac : "Dossier utilisateur Départ Vidéos Sankore"
- pour Ubuntu : "Dossier personnel Vidéos Sankoré"
- pour Windows : "Mes documents --> Mes vidéos --> Sankore"



### Remarque : Utiliser le gestionnaire de fichiers

Vous pouvez directement utiliser le dossier Sankoré dans le gestionnaire de fichier de l'ordinateur pour ajouter ou supprimer des vidéos sans passer par Open-Sankoré. Cette méthode est pratique lorsque de nombreuses vidéos doivent être présentes dans Open-Sankoré.

Cette méthode nécessite peut-être de relancer Open-Sankoré pour ré-indexer la Bibliothèque et faire apparaître les fichiers ajoutés.



### Méthode : Insérer une vidéo sur une page 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.

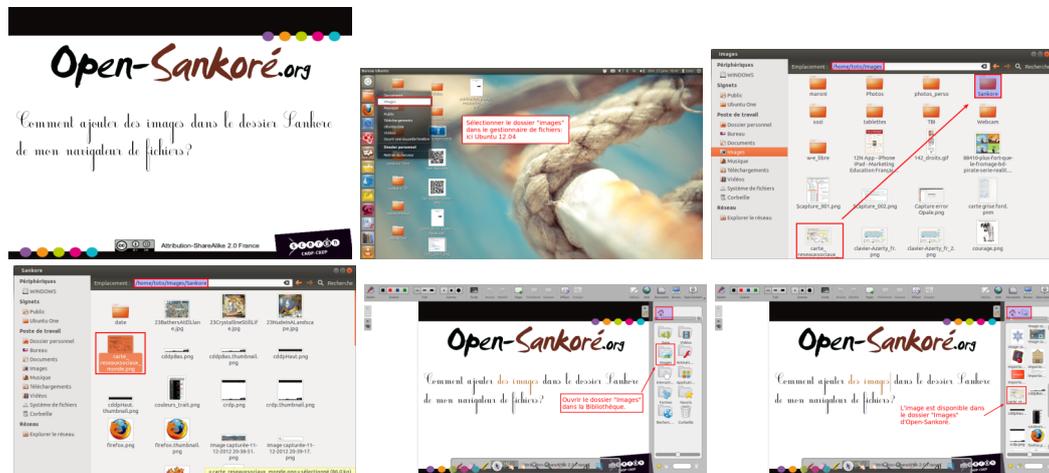




## Remarque : Utiliser le gestionnaire de fichiers

Vous pouvez directement utiliser ce dossier pour ajouter ou supprimer des images sans passer par Open-Sankoré. Cette méthode est pratique lorsque de nombreuses images doivent être présentes dans Open-Sankoré.

Cette méthode nécessite peut-être de relancer Open-Sankoré pour *ré-indexer la Bibliothèque* et faire apparaître les fichiers ajoutés.



Cliquer sur une vignette pour afficher le diaporama.



## Méthode : Insérer une image sur une page Open-sankoré

Pour *insérer* une *image* sur la page de votre document Open-Sankoré, utilisez la méthode du glisser-déposer<sup>☞</sup>. Pour ce faire, cliquez sur l'image de votre choix sans relâcher, glissez-la sur la page et lâchez-la.

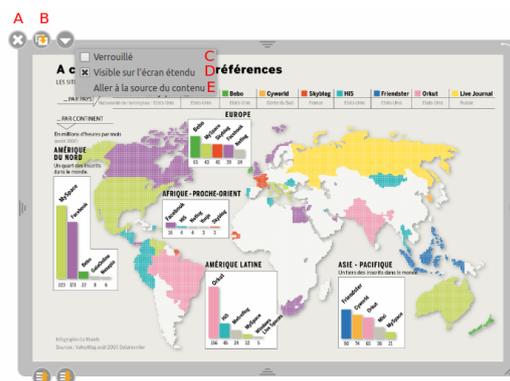


## Méthode : Pas à pas vidéo : Insérer une image sur une page Open-sankoré



## Méthode : Pas à pas texte et image : Les fonctionnalités de la fenêtre "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<sup>☞</sup>.
- E. Affiche la *source* du fichier.



Les fonctionnalités d'une fenêtre image



## Conseil

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<sup>☞</sup>.

## 1.5. 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".



*Méthode : Pas à pas vidéo : les favoris*

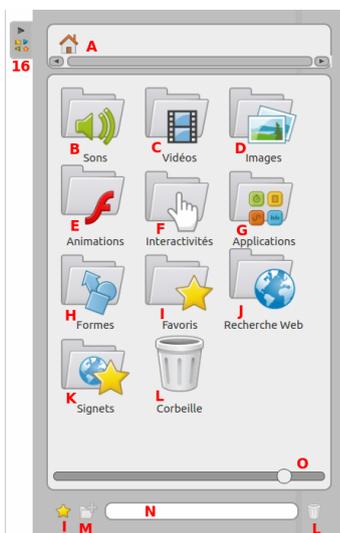


*Méthode : Pas à pas texte et image : les favoris*

Pour ce faire, cliquez sur le fichier de votre choix sans relâcher, glissez-le sur l'icône "Favoris" et lâchez-le. Vous pouvez également le sélectionner et cliquer sur l'étoile.



*Comment ajouter un fichier dans le dossier favoris ?*



*Les différents dossiers de l'onglet "Bibliothèque"*

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

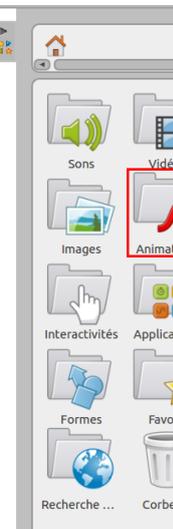
## 2. Le dossier animations Flash (E)

### 2.1. Quel contenu ?

Le logiciel Open-Sankoré est livré avec un dossier Flash contenant 4 sous-dossiers. Chaque sous-dossier contient des activités qui sont utilisables par glisser-déposer sur la page.

Biologie :	Jeux :	Maths	Sciences
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cœur</li> <li>• Os et muscles</li> <li>• Système circulatoire</li> <li>• Système nerveux</li> <li>• Système sanguin</li> <li>• Systèmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chat noir</li> <li>• Échec IA</li> <li>• Échec simple</li> <li>• Line-rider</li> <li>• Reversi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boulier</li> <li>• Sesamath</li> <li>• Rapporteur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Horloge interactive</li> <li>• Thermomètre interactif</li> </ul>

Les animations Flash disponibles



Ouvrir le dossier animations Flash

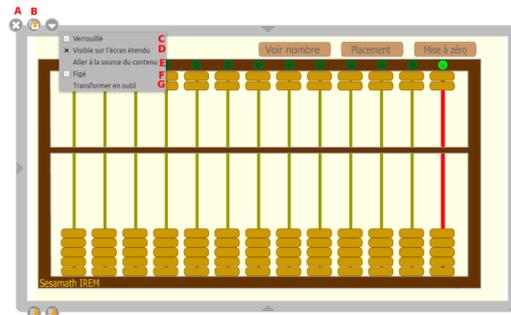


Méthode : Comment utiliser une application Flash ?



Complément : Pas à pas texte : les fonctionnalités de la fenêtre "Cellule"

- Permet de *fermer* l'application.
- Permet de *dupliquer* l'application.
- Permet de *verrouiller* l'application, c'est-à-dire que vous ne pourrez plus la déplacer ou modifier sa taille.
- Permet de choisir si vous voulez que l'application soit *affichée* sur le *deuxième écran*.
- Affiche la *source* du fichier.
- 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 recharge pas*. Vous conserverez toutes les données.
- Une fois l'application *punaisée*, elle sera *affichée* sur *toutes les pages* de votre document.



Les fonctionnalités d'une fenêtre d'application Flash.

### 3. Le dossier interactivités (F)



Les *interactivités* sont un type particulier d'Apps qui permettent la *mise en place d'exercices* interactifs entièrement *personnalisables*. De nombreuses *interactivités*, directement utilisables, sont *proposées* dans votre *bibliothèque*.

Les différents dossiers de l'onglet "Bibliothèque"

#### 3.1. Affichage d'une Interactivité



##### Fondamental : Mode présentation

En mode *présentation*, devant la classe, l'utilisation des interactivités avec le *doigt magique* est particulièrement *recommandée*. Cela permettra à l'enseignant comme à l'élève de "jouer" avec l'*exercice*.

- A. *Titre* de l'application interactive
- B. *Consigne* de l'exercice.
- C. *Zone interactive*. Dans le cas présent l'activité s'effectue par un glisser-déposer de l'image dans la zone délimitée. Si le résultat est *incorrect*, la zone se colore en rouge. Si le résultat est *correct*, la zone se colore en vert.



Visualiser et manipuler une apps interactive par défaut



## Fondamental : Mode édition

Le bouton "Modifier" vous permet de passer en mode édition: de modifier un exercice ou d'en créer de nouveaux dans la même activité.

A. Pour *supprimer un exercice*, cliquez sur la croix à gauche du numéro de l'exercice. *insérez une consigne* en cliquant sur le champ de texte "Saisir la consigne ici ..."

B. *insérez des images* dans ces zones par glisser-déposer des images à partir de votre bibliothèque,

- définissez l'image correcte de l'interactivité en cliquant sur le bouton valider "v" situé en bas à droite de l'image concernée.
- Pour *supprimer une zone image*, cliquez sur la croix située dans le coin supérieur droit de l'image.
- Pour *changer d'image*, cliquez sur l'icône située au milieu à droite de l'image.

C. *ajoutez des zones image* en cliquant sur le gros signe + en dessous,

D. Créer un *nouvel exercice*, cliquez sur "Nouveau bloc" en bas

Le bouton "aide" permet de connaître le fonctionnement spécifique de chaque application interactive.



Modifier une apps interactive



Utiliser l'aide dans une apps Interactive

Le bouton "Modifier" vous permet : de choisir le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun)



Modifier l'habillage d'une application interactive.

### 3.2. Ajouter de nouvelles Apps

Si de nombreuses Apps sont disponibles immédiatement avec votre logiciel, une des forces d'Open-Sankoré est de pouvoir ajouter de nouvelles Apps en fonction de vos besoins. Pour chercher et ajouter de nouvelles Apps, référez-vous à l'explication détaillée qui se trouvent dans la partie "La Recherche Web".

### 3.3. Le menu du dossier Interactivités

Chaque apps comporte *un exercice modifiable comme exemple*. Pour se l'approprier il suffit :

1. de *manipuler* l'exemple pour comprendre l'objectif de l'exercice
2. de lire "l'Aide" fournie pour personnaliser chaque application.
3. de modifier l'exemple en cliquant sur "Modifier"
4. éventuellement de modifier l'habillage.



Les différentes apps d'interactivités

### 3.4. L'interactivité " Associer des Images " (A)



*Fondamental : Associer des images à du texte*

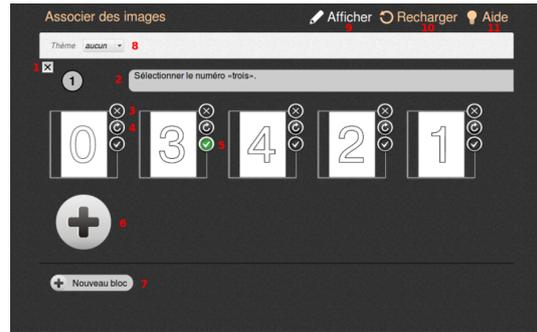
*Associer des images* est un exercice dans lequel l'élève doit faire *correspondre* une *image* avec un *texte* : il suffit de déposer l'image en dessous de la consigne correspondante.

L'activité s'effectue par un glisser-déposer de l'image dans la zone délimitée. Si le *résultat* est *incorrect*, la *zone* se colore en *rouge*. Si le résultat est *correct*, la *zone* se colore en *vert*.



### *Méthode : Pas à pas texte : Faire correspondre une image à un son.*

1. *Supprimer un bloc existant*
2. *Éditer la consigne* en cliquant sur le champ de texte "Saisir votre description ici ..."
3. *Supprimer l'image* en cliquant sur la croix située dans le coin supérieur droit de l'image
4. Pour *changer d'image*, cliquez sur l'icône située au milieu à droite de l'image.
5. *Sélectionner l'image* comme étant la *réponse correcte* en cliquant sur le bouton valider "v"
6. *Ajouter une image* en cliquant sur le gros signe +
7. *Ajouter un nouveau bloc* d'exercices
8. *Changer le thème* de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun)
9. Valider les modifications et repasser en *mode "Affichage"* pour utiliser l'activité.
10. *Recharger* l'activité pour *réutiliser* l'exercice.
11. Consulter l'*aide* de l'app



*Interface de l'app "Associer des images"*

## 3.5. L'interactivité "Associer des sons" (B)



### *Fondamental : Faire correspondre une image à un son.*

L'activité s'effectue par un *glisser-déposer* de l'*image* dans la *zone* délimitée. Si le résultat est incorrect, la zone se colore en rouge. Si le résultat est correct, la zone se colore en vert.



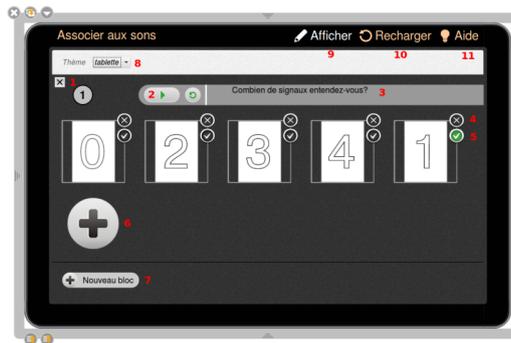
### *Méthode : Pas à pas vidéo : Faire correspondre une image à un son.*

L'activité s'effectue par un *glisser-déposer* de l'*image* dans la *zone* délimitée. Si le résultat est incorrect, la zone se colore en rouge. Si le résultat est correct, la zone se colore en vert.



### Méthode : Pas à pas texte : Faire correspondre une image à un son.

1. *Supprimer un bloc existant*
2. *Insérez un son dans la zone à gauche de la consigne par glisser-déposer d'un son à partir de votre bibliothèque.*
3. *Éditer la consigne en cliquant sur le champ de texte "Saisir votre description ici ..."*
4. *Supprimer l'image en cliquant sur la croix située dans le coin supérieur droit de l'image*
5. *Sélectionner l'image comme étant la réponse correcte en cliquant sur le bouton valider "v"*
6. *Ajouter une image en cliquant sur le gros signe +*
7. *Ajouter un nouveau bloc*
8. *Changer le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun)*
9. *Valider les modifications et repasser en mode "Affichage" pour utiliser l'activité.*
10. *Recharger l'activité pour réutiliser l'exercice.*
11. *Consulter l'aide de l'app*



Interface de l'app "Associer sons".

### 3.6. L'interactivité "balance" (C)



#### Fondamental : Équivalence de masses

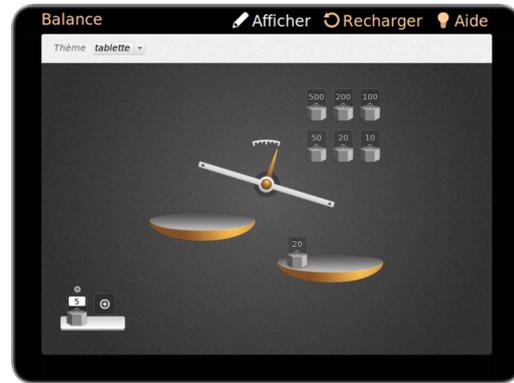
Les différents *poids* se *posent* sur les deux *plateaux* afin de *trouver* l'*équilibre* de la balance. Une série de *poids* doivent être *combinés* dans le *plateau de gauche* pour *retrouver* la *masse* présente dans le *plateau de droite*. Pour *ajouter* un *poids* sur le plateau de gauche, il faut faire un *glisser-déposer* du poids sur le plateau.

Les hypothèses peuvent être saisies sur le tableau (en dehors de l'interactivité) ou testées directement sur la balance.



### Méthode : Équivalence de masses

- Le bouton "Recharger" retire les poids qui figurent sur le plateau de gauche.
- Le bouton "Modifier" vous permet de :
  - choisir le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut tablette),
  - déterminer la masse présente dans le plateau de droite,
  - déterminer le nombre de poids que vous voulez utiliser pour le plateau de gauche,
  - déterminer la masse des poids du plateau de gauche.
  - Pour déplacer un poids dans le plateau de droite, il faut faire un glisser-déposer du poids situé en haut à droite vers le plateau.
  - Pour ajouter un poids, cliquez sur le bouton "+" et saisissez une masse.
  - Les poids utilisables pour le plateau de gauche possèdent par défaut un champ nombre. Cliquez sur la zone et saisissez le nombre entier souhaité.
- Le bouton "Afficher" vous permet d'utiliser l'activité.



Interface de l'apps "balance"

### 3.7. L'interactivité "cadran opératoire" (D)



#### Fondamental : Cadran opératoire

L'interactivité permet de travailler un nombre particulier (nombre du jour) avec des *additions*, *soustractions*, *multiplications* et *divisions*. Le but est d'*effectuer l'opération de calcul mental* en cliquant sur l'opérateur et le nombre pour ensuite *vérifier le résultat* en cliquant sur le point d'*interrogation*. La division affiche le nombre entier et son reste.





### Méthode : Calcul mental

- Le bouton "Recharger" réinitialise la sélection effectuée.
- Le bouton "Modifier" vous permet de :
  - choisir le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut tablette),
  - modifier le nombre travaillé (au centre).
  - Pour modifier le nombre au centre, il suffit de cliquer dessus, de l'effacer et de le remplacer.
- Le bouton "Afficher" vous permet d'utiliser l'activité.



L'interface de l'apps "cadran"

## 3.8. L'interactivité "calcul" (E)



### Fondamental : Additionner, soustraire, multiplier des nombres

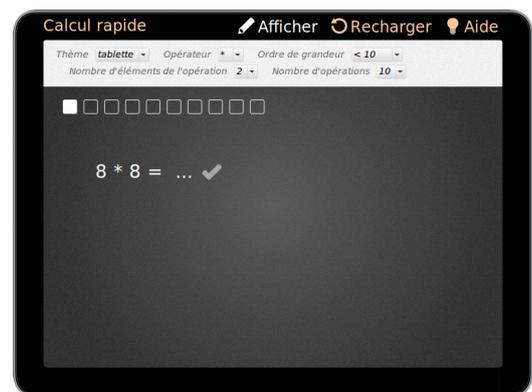
L'interactivité permet d'additionner, de soustraire ou de multiplier des nombres. Le but est d'effectuer l'opération en inscrivant le résultat. Une fois la réponse saisie, le bouton "v" permet de vérifier la réponse. L'interactivité vérifie la réponse en passant l'opération en vert ou en rouge.

Une fois la série effectuée, l'interactivité affiche les calculs effectués.



### Méthode : Calcul mental, opérations simples

- Le bouton "Recharger" génère automatiquement de nouveaux calculs.
- Le bouton "Modifier" vous permet de choisir :
  - le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut tablette),
  - l'opération à effectuer (addition, soustraction, multiplication),
  - l'ordre de grandeur des nombres proposés,
  - le nombre d'éléments de l'opération (2 à 4),
  - le nombre d'opérations (1 à 5).



Interface de l'application interactive "calcul"



### Attention

Le résultat des opérations n'est pas à inscrire dans le mode "Edition", il est calculé automatiquement par l'interactivité.

### 3.9. L'interactivité "cat Images" (F)



#### Fondamental : Catégoriser des images

Classer des images en fonction de la *dénomination* de la *catégorie*.

L'activité s'effectue par un *glisser-déposer* de l'*image* dans la *catégorie correspondante*. Une fois que toutes les images sont classées dans la bonne catégorie, la zone se colore en vert.

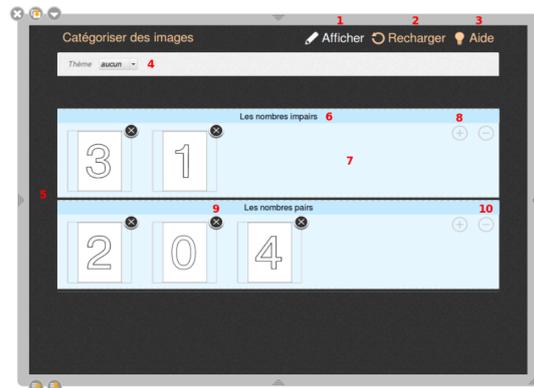


#### Méthode : Pas à pas vidéo : Catégoriser des images



#### Méthode : Pas à pas texte : Catégoriser des images

1. Le bouton "Afficher/Modifier" vous permet d'utiliser/changer l'activité ou d'en créer de nouveaux dans la même activité.
2. Le bouton "Recharger" réinitialise les exercices.
3. Le bouton "Aide" permet de consulter les explications de l'apps.
4. Le menu déroulant permet de choisir le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun) ,
5. En mode édition, pour créer un nouvel exercice, cliquez sur "+", dans une zone bleue
6. Insérez le nom de la catégorie (par exemple "fruits", "légumes", "mammifères...") en cliquant dans le champ de texte "Saisir le nom de la catégorie ici ...",
7. insérez des images dans la catégorie par glisser-déposer des images à partir de votre bibliothèque,
8. Cliquez sur "+" dans une zone bleue pour créer un nouvel exercice,
9. Pour supprimer une image, cliquez sur la croix située dans le coin supérieur droit de l'image.
10. Pour supprimer une catégorie, cliquez sur le signe "-" situé à droite de celle-ci.



Interface de l'apps interactive "cat images" (F)

### 3.10. L'interactivité "Cat Texte" (G)



#### Fondamental : Classer des étiquettes de mots en fonction de la catégorie.

L'activité s'effectue par un *glisser-déposer* de l'*étiquette* de mots dans la *catégorie correspondante*. Une fois que toutes les étiquettes de mots sont classées dans la bonne catégorie, la zone se colore en vert.



#### Méthode : Pas à pas vidéo : Classer des étiquettes de mots en fonction de la dénomination de la catégorie.

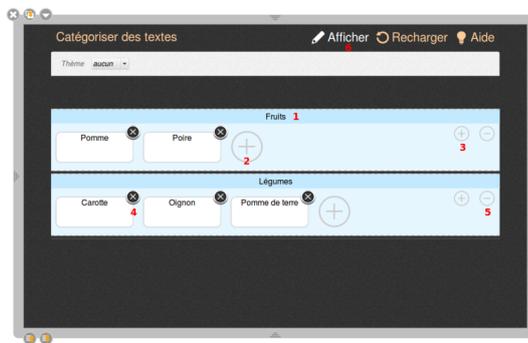


*Méthode : Pas à pas texte : Classer des étiquettes de mots en fonction de la catégorie.*

1. "Modifier" vous permet :
  - de *choisir* le *thème* de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
  - de *modifier* l'exercice.
2. "Recharger" réinitialise les exercices.
3. "Aide" permet d'afficher les *explications* de l'apps.



*Comment utiliser l'interactivité Cat Textes ?*



*Comment utiliser l'interactivité Cat Textes ?*

1. *Modifier le nom de la catégorie* (par exemple "fruits", "légumes", "mammifères...") en cliquant dans le champ de texte,
2. Cliquez sur le *gros "+"* situé à gauche de la catégorie ce qui vous permet de *rajouter des étiquettes de mots*, entrez des mots dans ces étiquettes,
3. *Ajoutez ensuite une catégorie* (ou plusieurs) en *cliquant sur le signe "+"* situé à *droite* de la catégorie, complétez par son nom et ajoutez des étiquettes de mots,
4. *Supprimez une étiquette de mots*, en cliquant sur la *croix* située dans son coin supérieur droit,
5. *Supprimez une catégorie*, en cliquant sur le *signe "-"* situé à droite de celle-ci,
6. "Afficher" vous permet d'utiliser l'activité .

### 3.11. L'interactivité "Choisir" (H)



*Fondamental : Question à choix multiples (QCM)*

Une question est posée avec *plusieurs choix de réponses* possibles. Le but est de *choisir la bonne réponse*.

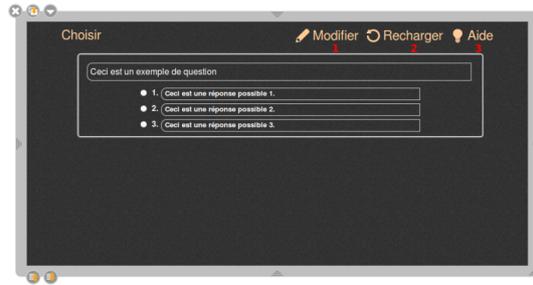


*Fondamental : Pas à pas vidéo : Question à choix multiples (QCM)*



## Méthode : Pas à pas texte : Question à choix multiples (QCM)

1. "Modifier" vous permet :
  - de *choisir* le *thème* de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
  - de *modifier* l'exercice.
2. "Recharger" réinitialise les exercices.
3. "Aide" permet d'afficher les *explications* de l'apps.



Comment utiliser l'interactivité Choisir ?



Comment utiliser le mode édition de l'interactivité Choisir ?

1. Insérez la *question* en cliquant sur le champ de texte "Saisir la question ici ...",
2. Cliquez sur "Options" pour *choisir* l'affichage des *propositions* (une seule bonne réponse, *plusieurs* bonnes réponses, *liste* déroulante). Cliquez sur "Fermer", une fois l'affichage sélectionné,
3. Cliquez sur "Ajouter une proposition" et saisissez la proposition dans le champ de texte,
4. Définissez la ou les *propositions correctes* en cliquant sur la *case à cocher* à gauche des bonnes réponses,
5. *Supprimez* une *proposition*, en cliquant sur la *croix* située à droite de celle-ci,
6. "Afficher" vous permet d'*utiliser* l'*activité*.

### 3.12. L'interactivité "Contraste" (I)



*Fondamental : Masquer et afficher du texte en jouant sur la couleur de fond*

Cette activité permet de *masquer* et d'*afficher* du *texte* en *jouant* sur la *couleur* de fond (jaune ou noir). Le *but* est de pouvoir *faire apparaître* des *données* en passant d'une couleur à l'autre.



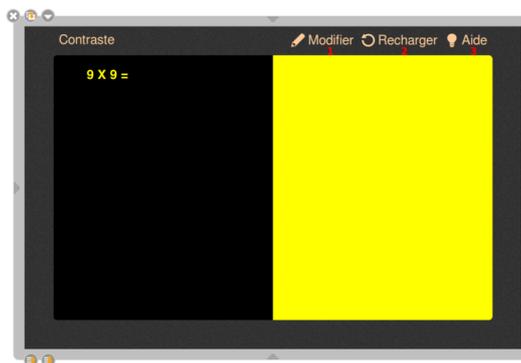
*Fondamental : Pas à pas vidéo : Masquer et afficher du texte en jouant sur la couleur de fond*



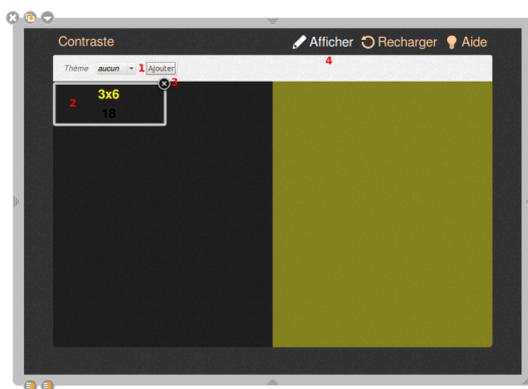


### Méthode : Pas à pas texte : Masquer et afficher du texte en jouant sur la couleur de fond

1. "Modifier" vous permet :
  - de *choisir* le *thème* de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
  - de *modifier* l'exercice.
2. "Recharger" *réinitialise* les exercices.
3. "Aide" permet d'afficher les *explications* de l'apps.



Comment utiliser l'interactivité Contraste ?



Comment utiliser le menu édition de l'interactivité Contraste ?

1. Cliquez sur *Ajoutez* en-haut puis *saisissez* :
  - la *donnée* par exemple "9x9=",
  - le *résultat*, par exemple "91" et cliquez sur "OK",
2. Pour *modifier* les *données* ou les *résultats*, cliquez *directement* sur l'*exercice*,
3. Pour *Supprimer* un exercice, cliquez sur la *croix* située dans son coin supérieur droit,
4. "Afficher" vous permet d'*utiliser* l'*activité* .

### 3.13. L'interactivité "Dés" (J)



#### Fondamental : Calcul oral ou jeux divers

L'interactivité "Dés" vous permet d'*afficher* des *faces* de *dés* de manière *aléatoire*. En cliquant sur la flèche ou sur "Lancer" vous *affichez* une *nouvelle série* de résultats.

Les *calculs* et le *raisonnement* peuvent être *saisis* sur le *tableau* (en dehors de l'interactivité).



#### Méthode : Pas à pas vidéo : Calcul oral ou jeux divers

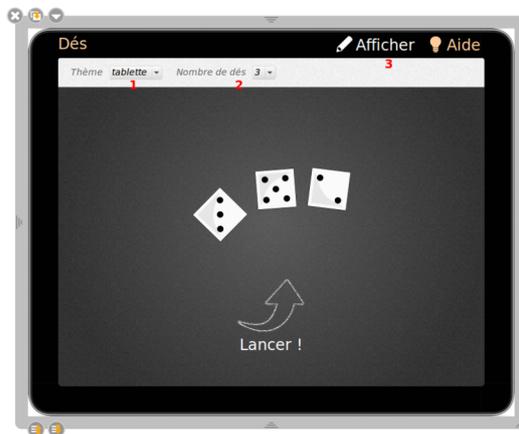


## Méthode : Pas à pas texte : Calcul oral ou jeux divers

1. Lancer les dés en cliquant sur la flèche ou sur le mot "lancer",
2. Cliquer pour éditer l'interactivité "dés",
3. Afficher les explications de l'apps



Comment utiliser l'interactivité "Dés" ?



Comment utiliser le menu édition de l'interactivité Dés ?

1. Choisir le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut tablette),
2. Déterminer le nombre de dés que vous voulez utiliser pour votre activité (de 1 à 6).
3. "Afficher" vous permet d'utiliser l'activité .

### 3.14. L'interactivité "Enveloppe" (K)



#### Fondamental : Représentation du nombre

Glisser les trombones un à un dans l'enveloppe. Il suffit de cliquer sur l'enveloppe pour faire réapparaître les trombones sur la page. Ces derniers apparaissent dans une autre couleur.



## Méthode

1. *Glisser* les trombones un à un dans l'*enveloppe*,
2. *Cliquer* sur l'*enveloppe* pour faire réapparaître les trombones sur la page,
3. "Modifier" vous permet :
  - de *choisir* le *thème* de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
  - de *modifier* l'*exercice*,
4. "Recharger" *réinitialise* l'exercice,
5. "Aide" permet d'*afficher* les *explications* de l'apps.



Comment utiliser l'interactivité Enveloppe ?



Comment utiliser le menu édition de l'interactivité enveloppe ?

1. *Choisir* le *thème* de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut tablette),
2. *Déterminer* le *nombre* de trombone(s) souhaité(s),
3. Le bouton "Afficher" vous permet d'*utiliser* l'activité.

### 3.15. L'interactivité "Étudier" (L)



#### Fondamental : Livret de pages

L'interactivité Étudier permet d'*ajouter* un *livret* avec des *pages*. Ce *livret* peut être *enrichi* avec du *texte*, des *images*, du *son* et des *vidéos*.



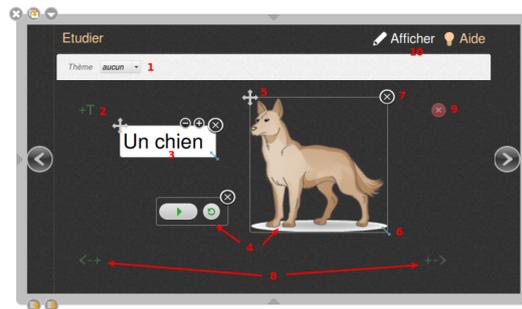
## Méthode : Pas à pas texte : Livret de pages



Comment utiliser l'interactivité Étudier ?

1. Aller à la page précédente du livret,
2. Livret enrichi avec du son, texte et image
3. "Modifier" vous permet :
  - de choisir le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
  - de modifier les pages du livret.
4. "Aide" permet d'afficher les instructions pour modifier le livret.

1. Choisir le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
2. Insérer des zones de texte avec le bouton "+T" situé en haut à gauche de l'interactivité
3. Modifier ces zones de texte, en cliquant à l'intérieur et en écrivant du texte,
4. Insérer des images, sons et vidéos par glisser-déposer de fichiers depuis la bibliothèque jusqu'à l'intérieur de la page du livret,
5. Déplacer les textes, images, sons et vidéos à l'intérieur de la page en cliquant et en déplaçant la flèche multidirectionnelle qui se situe dans le coin supérieur gauche de chaque élément,
6. Agrandir la taille d'un élément avec la double flèche en bas à droite de celui-ci,
7. Supprimer un élément avec la case en haut à droite de celui-ci.
8. Pour ajouter une page, cliquez sur la flèche verte accompagnée d'un "+" se trouvant en bas à gauche et à droite.
9. Pour supprimer une page, cliquez sur la croix rouge située en haut à droite de la page.
10. "Afficher" vous permet d'utiliser l'activité.



Comment utiliser le menu édition de l'interactivité Étudier?

### 3.16. L'interactivité "Memory" (M)



#### Fondamental : Calcul mental, jeu d'association de cartes

L'App Memory a pour but de faire des paires tout en mémorisant l'emplacement des différentes cartes.

Les cartes sont retournées face contre table de façon à ce que les images ne soient pas visibles. Le joueur découvre 2 cartes. Si elles sont identiques, elles restent découvertes. Si elles sont différentes, elles se retournent à nouveau.

La partie est terminée quand toutes les paires ont été trouvées.

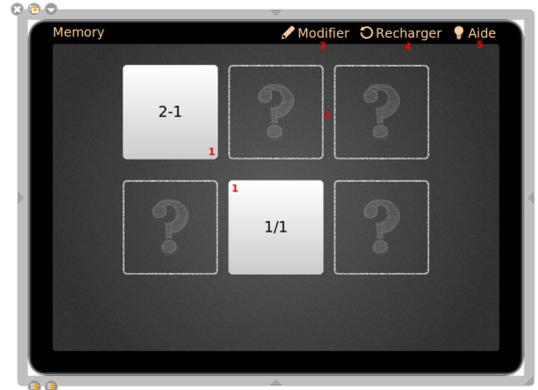


### Méthode : Pas à pas vidéo : Calcul mental, jeu d'association de cartes

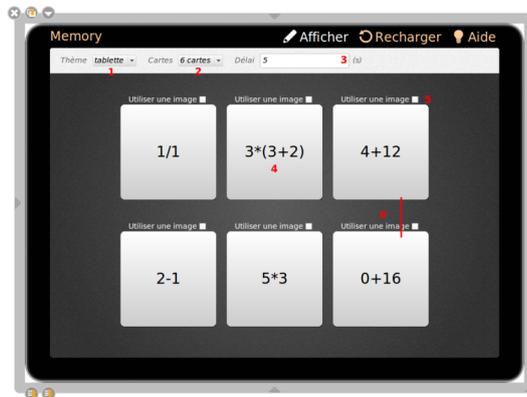


### Méthode : Pas à pas texte : Calcul mental, jeu d'association de cartes

1. Les cartes identiques, restent découvertes,
2. Les cartes différentes, se retournent à nouveau
3. "Modifier" vous permet :
  - de choisir le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
  - de modifier l'exercice.
4. "Recharger" réinitialise les exercices.
5. "Aide" permet d'afficher les explications de l'apps.



Comment utiliser l'interactivité Memory ?



Comment utiliser le menu édition de l'interactivité Memory ?

1. Modifier le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut tablette),
2. Choisir le nombre de cartes (4, 6 ou 8 cartes),
3. Sélectionner le délai d'affichage des cartes retournées,
4. Éditer directement une carte : les cartes possèdent par défaut un champ texte. Pour insérer du texte, cliquez sur cette dernière et saisissez le texte désiré,
5. Cochez la case "utiliser une image" par "glisser-déposer", pour ajouter une image depuis votre bibliothèque,
6. Disposer la paire de cartes en colonne lors de l'édition.



### Attention

Les cartes sont disposées de manière aléatoire dans le mode jeu.

## 3.17. L'interactivité "Morpion" (N)



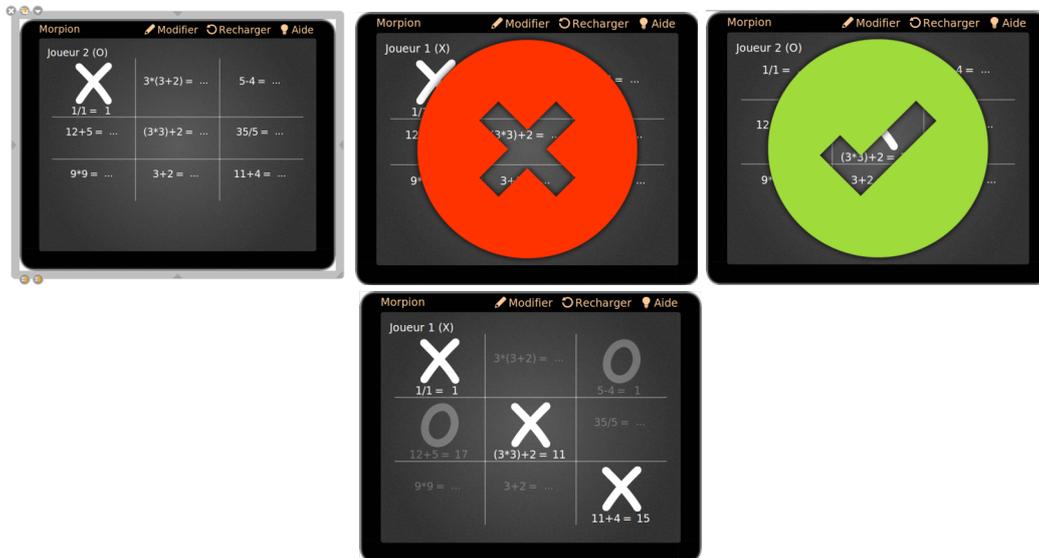
### Fondamental : calculer en jouant au morpion

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



### Méthode : Pas à pas texte : apps Morpion en mode visuel

- L'élève entre sa réponse et doit cliquer sur  pour valider
- En cas de *réponse erronée*, une croix rouge - p. 105 apparaît
- En cas de *réponse correcte*, un signe " Validé - p. 105 " vert apparaît
- Le *symbole* du *joueur* qui a correctement répondu apparaît dans la case : JOUEUR 1 (X), JOUEUR 2 (O)
- Le premier des deux joueurs qui *aligne trois symboles* a gagné



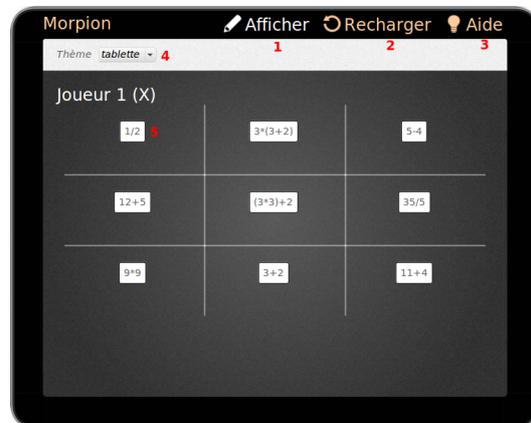
Jouer au morpion



### Méthode : Pas à pas texte : Morpion en mode édition

Pour modifier le contenu de chaque case, il suffit de sélectionner :

1. Passer du mode "Modifier" (éditer) au mode "Afficher" (jouer),
2. Recommencer la partie en mode "visuel",
3. Afficher l'aide pour comprendre le fonctionnement de l'apps,
4. Modifier le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut tablette),
5. Saisir les opérations.



Comment utiliser l'interactivité Morpion ?



### Attention

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*.

### 3.18. L'interactivité "Ordre images" (O)



#### Fondamental

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.



Comment utiliser l'apps "Ordre images" ?

Pour créer un exercice, cliquez sur le bouton "Modifier" (1)



#### Méthode : Pas à pas texte : ordonner des images

1. Valider les modifications et repasser en mode "Affichage"
2. Recharger l'activité
3. Afficher l'aide pour comprendre le fonctionnement de l'apps,
4. Modifier le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut tablette),
5. Éditer la consigne
6. Supprimer l'image
7. Modifier l'image
8. Ajouter une image



Comment utiliser l'apps "Ordre images" en mode édition ?

### 3.19. L'interactivité "Ordre Lettres" (P)



#### Fondamental : Ordonner des lettres

Ordonner des lettres pour reconstituer un mot. Ordonner des lettres est un exercice dans lequel l'élève doit remettre plusieurs lettres dans le bon ordre.

L'intégration d'un fichier son (facultatif) permet d'écouter le mot à reconstituer. Lorsque les lettres sont dans le bon ordre, l'interactivité se colore en vert.

L'activité s'effectue par un glisser-déposer des étiquettes pour remettre les lettres en ordre.



Comment utiliser l'interactivité "ordre sur les lettres" ?



#### Remarque

Vous pouvez également utiliser cette activité avec des chiffres.



#### Méthode

1. Valider les modifications et repasser en mode "Affichage",
2. Recharger l'activité,
3. Afficher l'aide pour comprendre le fonctionnement de l'apps,
4. Modifier le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut tablette),
5. Ajouter un son par glisser-déposer depuis la bibliothèque,
6. Recharger le son pour le réécouter,
7. Éditer la consigne en cliquant sur le champ de texte,
8. Éditer le mot à deviner à la place de "exemple",



Comment utiliser l'interactivité "ordre sur les lettres" en mode édition ?

### 3.20. L'interactivité "Ordre mots" (Q)



#### Fondamental : Ordonner des mots

Des *étiquettes* avec des *mots* sont dans le *désordre*. Le *but* est de les *remettre en ordre* pour avoir un *énoncé* compréhensible et correct. Lorsque l'*énoncé* est en *ordre*, l'*interactivité* se colore en *vert*. L'activité s'effectue par un glisser-déposer<sup>2</sup> des *étiquettes* pour remettre les mots en ordre.

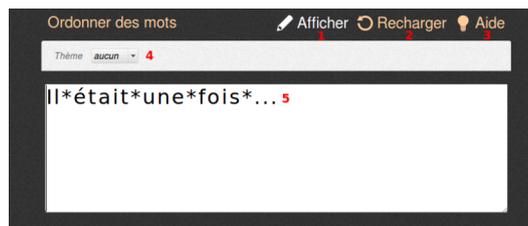


Comment utiliser l'interactivité "ordre des mots" ?



#### Méthode : Pas à pas texte Ordonner des mots

1. Valider les modifications et repasser en mode "Affichage",
2. Recharger l'activité pour réinitialiser l'exercice,
3. Afficher l'aide pour comprendre le fonctionnement de l'apps,
4. Modifier le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
5. Éditer la phrase à deviner à la place de "Il\*était\*une\*fois\*...", cliquez sur la zone et saisissez la phrase souhaitée. Pour ajouter des espaces dans la phrase, insérer une étoile \* entre chaque mot. Votre texte sera séparé autant de fois qu'il y a d'étoiles.



Comment utiliser l'interactivité "ordre des mots" en mode édition ?



#### Attention

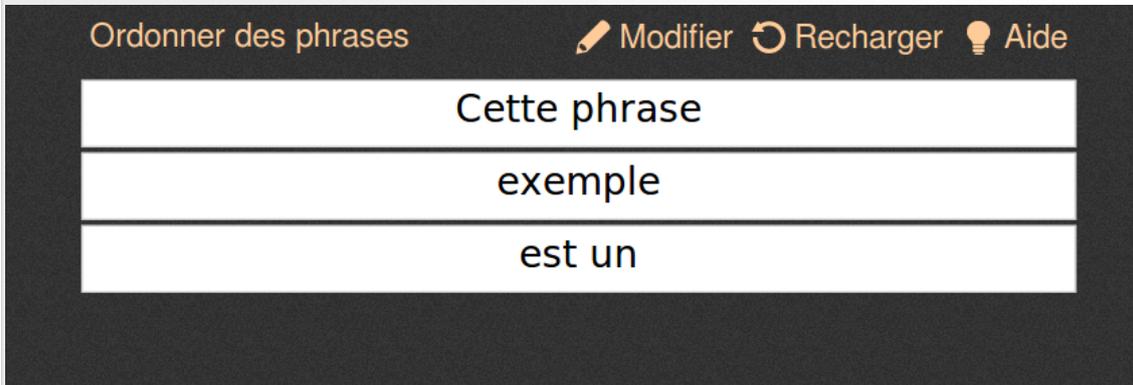
Une (\*) correspond à un espace. Ne pas en mettre *ni* au *début* *ni* à la *fin* de votre *phrase*.

### 3.21. L'interactivité "Ordre phrases" (R)



#### Fondamental : Ordonner des phrases

Des étiquettes avec des phrases sont dans le désordre. Le *but* est de les *remettre en ordre* pour avoir un *texte compréhensible* et correct. Lorsque le texte est en ordre, l'interactivité se colore en vert. L'activité s'effectue par un glisser-déposer<sup>ca</sup> des étiquettes pour remettre le texte en ordre.

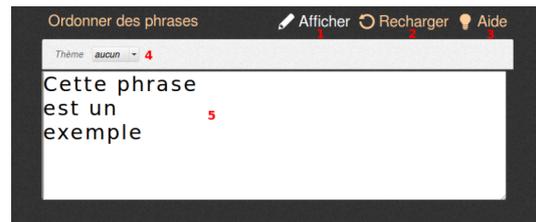


*Comment utiliser l'interactivité "ordre des phrases" ?*



#### Méthode : Pas à pas texte : Ordonner des phrases

1. Valider les modifications et repasser en mode "Affichage",
2. Recharger l'activité pour réinitialiser l'exercice,
3. Afficher l'aide pour comprendre le fonctionnement de l'app,
4. Modifier le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
5. Déterminer le texte à reconstituer et le nombre de séparations dans l'énoncé. Pour insérer du texte dans la zone, cliquez sur la zone et saisissez le texte souhaité. Pour ajouter des séparations dans l'énoncé, retournez à la ligne . Votre texte sera séparé lors d'un retour à la ligne.



*Comment utiliser l'interactivité "ordre des phrases" en mode édition ?*

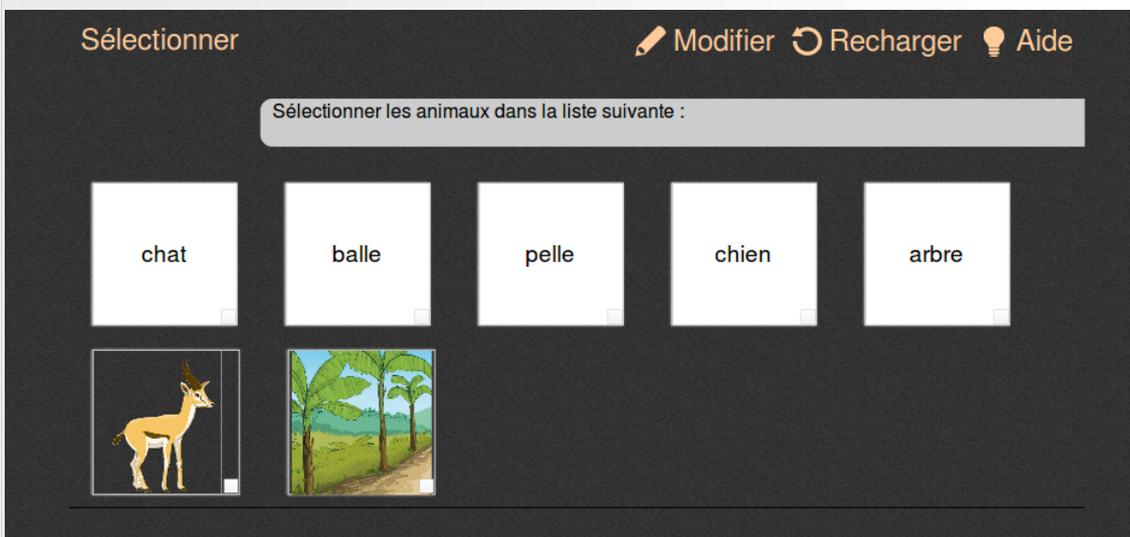


### 3.22. L'interactivité "Sélectionner" (S)



*Fondamental : Trouver les éléments correspondants à la consigne.*

Une *consigne* est écrite *précisant* le ou les *éléments* à *chercher* parmi tous les éléments proposés. Le *but* est de *trouver* les *éléments* correspondants à la consigne. L'*activité* s'effectue en *cochant* les *cases* sous les éléments correspondants. Une fois que tous les éléments corrects sont cochés, la zone se colore en vert.



*Comment utiliser l'interactivité "sélectionner"?*



*Méthode : Pas à pas texte : Sélectionner*

1. *Valider* les modifications et *repasser* en mode "*Affichage*",
2. *Recharger* l'activité pour réinitialiser l'exercice,
3. *Afficher* l'*aide* pour comprendre le fonctionnement de l'app,
4. *Modifier* le *thème* de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
5. *Modifier* la *consigne* en cliquant sur le champ de texte,
6. *Modifier* le contenu de chaque *zone de texte*,
7. *Supprimer* une *zone de texte*, cliquez sur la *croix* située dans le coin supérieur droit de celle-ci,
8. *Sélectionner* les *bonnes réponses* que l'élève doit trouver en cochant les coins inférieurs droits des zones textes correspondantes,
9. *Glisser-déposer* des images si nécessaire depuis la bibliothèque ,
10. *Ajouter* des *zones de texte* en cliquant sur le gros "+T" vert.



*Comment utiliser l'interactivité "sélectionner" en mode édition ?*

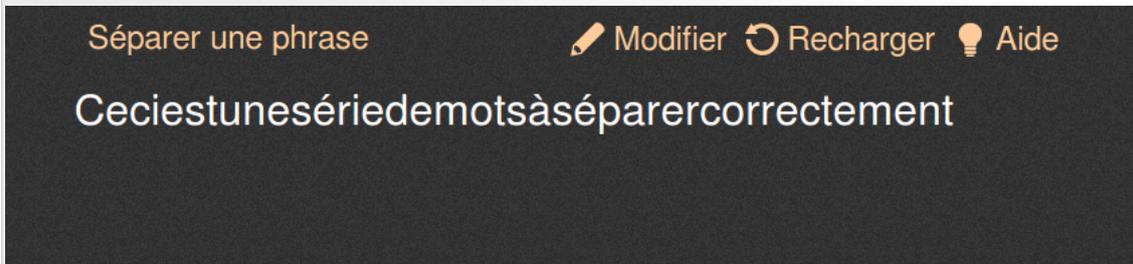
### 3.23. L'interactivité "Sépare phrase" (T)



*Fondamental : Séparer les mots d'une phrase.*

Une phrase est écrite sans que *les mots ne soient séparés*. Le but de cette activité est d'*insérer les espaces aux bons endroits*. Une fois que les séparations sont placées correctement, la phrase se colore en vert.

Pour ajouter des *séparations* entre les *mots*, déplacez le curseur et *cliquez entre deux lettres*, une séparation s'ajoute alors.



*Comment utiliser l'interactivité "sépare phrase"?*



*Méthode : Pas à pas texte : Séparer les mots d'une phrase*

1. *Valider* les modifications et *repasser* en mode "*Affichage*",
2. *Recharger* l'activité pour réinitialiser l'exercice,
3. *Afficher* l'*aide* pour comprendre le fonctionnement de l'app,
4. *Modifier* le *thème* de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
5. *Modifier* le contenu de la *zone de texte*, en écrivant simplement une phrase.



*Comment utiliser l'interactivité "sépare phrase" en mode édition ?*

### 3.24. L'interactivité "Sépare texte" (U)



#### Fondamental : Séparer les phrases d'un texte

Un *texte* est écrit *sans* que les *points* entre les phrases n'apparaissent. Le but de cette activité est d'*insérer* les *points* aux *bons endroits*. Une fois que les points sont placés correctement, la phrase se colore en vert.

Pour *ajouter* les *points* entre les phrases, *déplacez* le  *curseur* et *cliquez* entre deux *mots*, un point s'ajoute alors.

Séparer un texte

 Modifier
 Recharger
 Aide

bonjour, ceci est la première phrase salut, c'est la  
 deuxième phrase bonjour à nouveau, c'est la  
 troisième phrase bonjour, c'est la quatrième phrase  
 salut, désolé, je suis en retard, je suis la cinquième  
 phrase

*Comment utiliser l'interactivité "sépare texte"?*



#### Méthode : Pas à pas texte : séparer les phrases d'un texte

1. *Valider* les modifications et *repasser* en mode "*Affichage*",
2. *Recharger* l'activité pour réinitialiser l'exercice,
3. *Afficher* l'*aide* pour comprendre le fonctionnement de l'app,
4. *Modifier* le *thème* de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
5. *Modifier* le contenu de la *zone de texte* ,en écrivant simplement dans la zone de texte les différentes phrases séparées par des points.

Séparer un texte

 Afficher
 Recharger
 Aide

Thème aucun 4

bonjour, ceci est la première phrase.  
 salut, c'est la deuxième phrase.  
 bonjour à nouveau, c'est la troisième  
 phrase. bonjour, c'est la quatrième  
 phrase. salut, désolé, je suis en 5  
 retard, je suis la cinquième phrase.

*Comment utiliser l'interactivité "sépare texte" en mode édition ?*



#### Attention

Les points d'*interrogation*, les *deux points* ":", les *points-virgules* ";" et les *points d'exclamation* ne sont pas pris en compte.

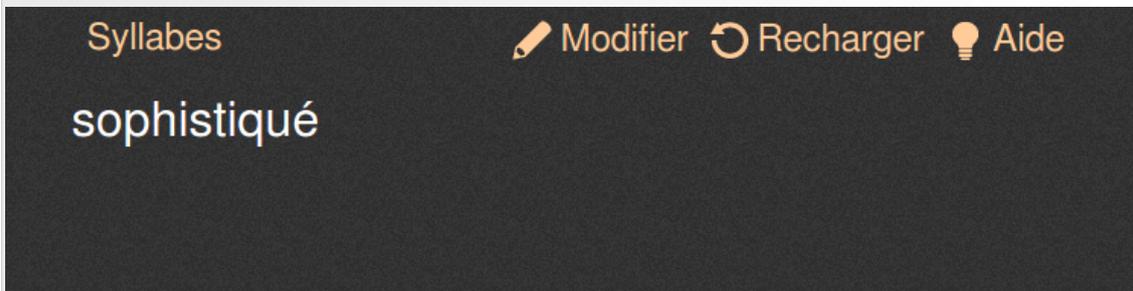
### 3.25. L'interactivité "Syllabes" (V)



#### Fondamental : Séparer les syllabes d'un mot

Un mot est écrit et le but est de découper le mot en syllabes. Une fois que le découpage est correct, le mot se colore en vert.

Pour ajouter une séparation entre deux syllabes, déplacez le curseur et cliquez entre deux lettres, une séparation s'ajoute.



Comment utiliser l'interactivité "syllabe"?



#### Méthode : Pas à pas texte : Séparer les syllabes d'un mot

1. Valider les modifications et repasser en mode "Affichage",
2. Recharger l'activité pour réinitialiser l'exercice,
3. Afficher l'aide pour comprendre le fonctionnement de l'apps,
4. Modifier le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
5. Écrire dans la zone de texte le mot en insérant entre les syllabes une étoile \*.



Comment utiliser l'interactivité "syllabe" en mode édition ?

### 3.26. L'interactivité "Tables" (W)



#### Fondamental : Calcul mental, propriétés des opérations

L'interactivité permet de réviser les tables d'addition, de soustraction, de multiplication et de division et de vérifier certaines propriétés.

Tables ✎ Modifier 🔄 Recharger 💡 Aide

*	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0											
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

Comment utiliser l'interactivité "Tables" ?



#### Méthode : Pas à pas texte : calcul mental, propriétés des opérations

1. Valider les modifications et repasser en mode "Affichage",
2. Recharger l'activité pour réinitialiser l'exercice,
3. Afficher l'aide pour comprendre le fonctionnement de l'app,
4. Modifier le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
5. Sélectionner l'opération souhaitée : addition, soustraction, multiplication ou division,
6. Sélectionner le nombre de lignes et de colonnes (1 à 12).

Tables 🔍 Afficher 🔄 Recharger 💡 Aide

Thème aucun 4 Opération \* 5 Lignes 10 6 Colonnes 10 7

*	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0											
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

Comment utiliser l'interactivité "tables" en mode édition ?

### 3.27. L'interactivité "Train" (X)



#### Fondamental : Ranger des nombres

L'interactivité permet de *travailler* l'ordre croissant ou décroissant des nombres. Le but est de *replacer* les nombres dans le bon ordre en glissant-déposant<sup>⇒</sup> les étiquettes au bon endroit.

L'interactivité *ne corrige pas* le placement des nombres dans la série.



*Comment utiliser l'interactivité "Train" ?*



#### Méthode : Pas à pas texte : Ranger des nombres

1. Valider les modifications et repasser en mode "Affichage",
2. Recharger l'activité pour réinitialiser l'exercice,
3. Afficher l'aide pour comprendre le fonctionnement de l'apps,
4. Modifier le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
5. Sélectionner le nombre d'éléments à ranger (2 à 6),
6. Sélectionner l'ordre de grandeur des nombres proposés,
7. Sélectionner l'ordre dans lequel classer les nombres (croissant ou décroissant).



*Comment utiliser l'interactivité "train" en mode édition ?*



### 3.28. L'interactivité "Transformation" (Y)

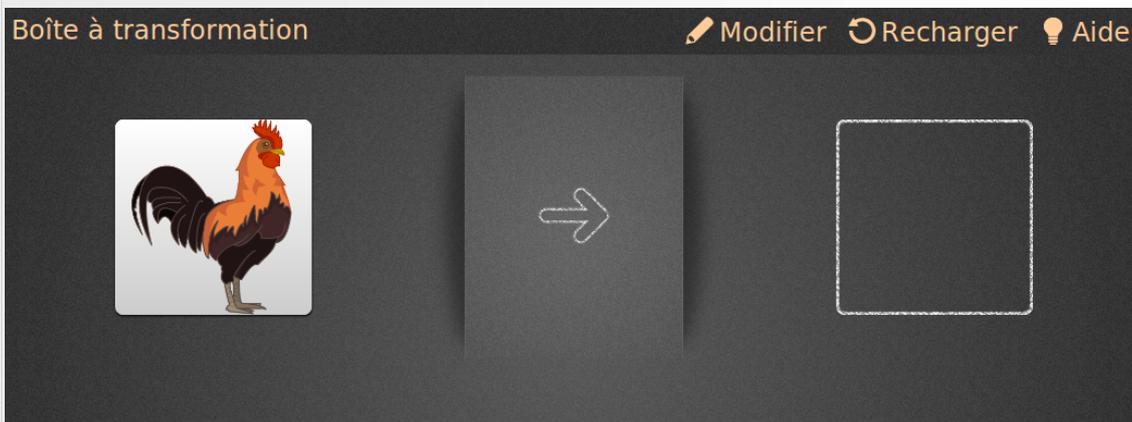


#### Fondamental : Émettre des hypothèses

Les cartes passent à travers une boîte et subissent une action. Le but est d'identifier l'opération effectuée par cette dernière en utilisant un minimum de cartes.

Pour faire passer une carte à travers la boîte, il suffit de cliquer sur celle-ci.

Les hypothèses peuvent être saisies sur le tableau (en dehors de l'interactivité).

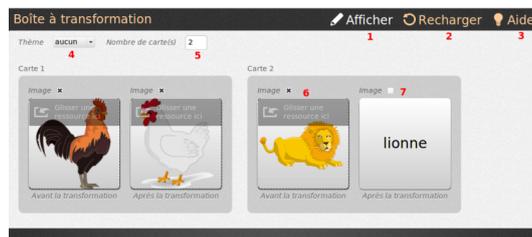


Comment utiliser l'interactivité "Transformation" ?



#### Méthode : Pas à pas texte : Emettre des hypothèses

1. Valider les modifications et repasser en mode "Affichage",
2. Recharger l'activité pour réinitialiser l'exercice,
3. Afficher l'aide pour comprendre le fonctionnement de l'app,
4. Modifier le thème de l'interactivité : tablette, ardoise ou aucun (par défaut aucun),
5. Déterminer le nombre de cartes que vous voulez utiliser : les cartes se succèdent vers la droite,
6. Sélectionner l'utilisation d'une image ou d'un champ texte comme carte initiale (par défaut image) : pour ajouter une image, cochez la case image et utilisez le glisser-déposer depuis votre bibliothèque jusqu'à l'emplacement prévu,
7. Décocher image pour insérer du texte, cliquez sur la carte et saisissez le texte souhaité comme carte finale.



Comment utiliser l'interactivité "Transformation" en mode édition ?

## 4. Le dossier Applications (G)

### 4.1. Le dossier "Applications" (G)



#### Fondamental



Les différents dossiers de l'onglet "Bibliothèque"

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*s sur la page de votre document Open-Sankoré, utilisez la méthode du glisser-déposer<sup>sm</sup>.



#### Méthode : Pas à pas vidéo : dossier "Applications"



#### Méthode : Pas à pas texte et image : dossier "Applications"

A. L'App "Masque"  affiche une zone redimensionnable qui vous permet de *cache*r 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. Cliquez pour lancer la démo .

B. 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.

C. 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" (2) pour personnaliser vos dessins.

D. 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.



Présentation du dossier Applications

E. L'App “Équerre”  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.

F. L'App “Loupe”  est une *loupe grossissante*.

G. L'App “Spot”  fonctionne comme un *cache* et permet de ne *montrer* qu'une *partie* de la *page*. Cliquez pour lancer la *démo* .

H. Le *dossier* “Web”  regroupe les *animations flash* que vous avez *capturées* .

I. L'App “Calculatrice”  vous permet d'effectuer et de démontrer des calculs directement sur votre page. Un *historique* des *opérations* peut également être affiché. Cliquez pour lancer la *démo* .

J. 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*.

K. L'App “Composant Web”  vous permet d'*importer* sur votre espace de travail des *objets multimédias* du Web en collant leur *lien* *embed*.

L. 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.

M. 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*. Cliquez pour lancer la *démo* .

N. L'App “Google Map”  vous permet d'*accéder* à *Google Map* directement depuis votre espace de travail.

O. L'app “Grapheur”  vous permet d'afficher graphiquement des *fonctions mathématiques* sur un *axe*.

P. Le minuteur “*Minuteur*”  peut être affiché sur la page de votre document et programmé selon vos besoins en *heures, minutes* et *secondes*.

Q. L'App “*Navigateur Web*”  vous permet de *surfer sur le Web directement* depuis votre espace de travail.

R. 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.

S. L'App “*Nuancier*”  vous permet de *sélectionner une couleur* pour le *stylet* <sup>⇒</sup> et le *compas*, autre que les quatre couleurs de bases proposées par Open-Sankoré.

T. L'App “*OpenStreetMap*”  vous permet d'afficher directement les *cartes Open Source* depuis votre espace de travail.

U. L'App “*Sel Video*”  vous permet d'*afficher une vidéo* prise sur *YouTube, Vimeo* ou *Viddler*, en copiant l'adresse sur le navigateur Web <sup>⇒</sup> et en l'insérant ensuite dans son champ de texte.

V. L'App “*Wikipedia*”  vous permet d'accéder directement à cette *encyclopédie en ligne*.

W. L'App “*Wiktionnaire*”  vous permet d'accéder directement à ce *dictionnaire en ligne*.



### Conseil

L'utilisation du “*Doigt Magique*” est particulièrement intéressante avec les Apps, Interactivités ou tout autre élément qui sera présenté devant une audience.

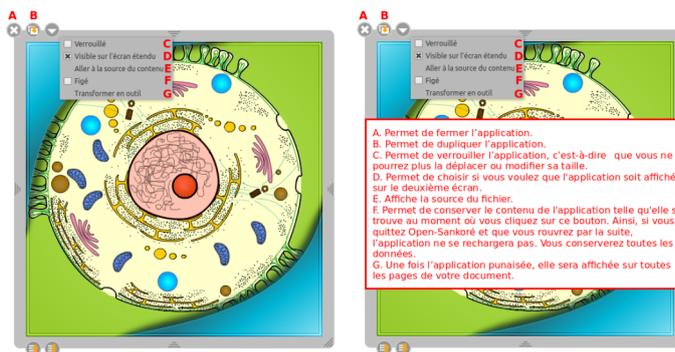
À la différence de l'outil “*Sélecteur*”, le “*Doigt Magique*” *n'affiche pas le cadre d'édition*. Il est ainsi possible d'interagir avec l'élément (jouer une animation, déplacer une image, lancer une séquence vidéo ou encore déclencher une action... sans que l'audience ne voie des éléments d'interface indésirables.



## 4.2. Exemple : l'App cellule



### Exemple : Exemple de fenêtre de widget



Cliquer sur une vignette pour afficher les fonctionnalités de l'application "Cellule".



### Complément : Pas à pas texte : les fonctionnalités de la fenêtre "Cellule"

- 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.
- D. Permet de choisir si vous voulez que l'application soit *affichée* sur le deuxième écran<sup>2</sup>.
- 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 recharge pas*. Vous conserverez toutes les données.
- G. Une fois l'application *punaisée*, elle sera *affichée* sur *toutes les pages* de votre document.

## 4.3. Ajouter de nouvelles Apps

Si de nombreuses Apps sont disponibles immédiatement avec votre logiciel, une des forces d'Open-Sankoré est de pouvoir *ajouter de nouvelles Apps* en fonction de vos besoins.

Pour chercher et ajouter de nouvelles Apps, référez-vous à l'explication détaillée qui se trouvent dans la partie "La Recherche Web".

## 5. Le dossier recherche Web (J)

### 5.1. Comment utiliser le dossier "Recherche Web" (J) ?



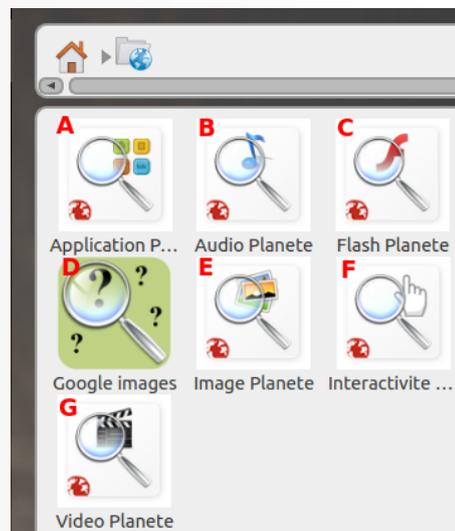
Le dossier "Recherche Web" (J) vous permet d'accéder à des *outils supplémentaires de recherche en ligne* afin de trouver rapidement des fichiers (images, sons, vidéos, animations). Vous pouvez ensuite les *intégrer* à votre cours ou les *enregistrer* dans votre "Bibliothèque".

Les différents dossiers de l'onglet "Bibliothèque"



#### Fondamental

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



Les outils du dossier "recherche web"



#### Méthode : Pas à pas vidéo : dossier recherche web

## 5.2. Les Apps de recherche “Planète”

*Les Apps de recherche spécifiques à Planète Sankoré assurent que les résultats qui seront affichés correspondent autant aux critères de qualité que de licence<sup>©</sup> fixée par le programme Sankoré. Tous les résultats des recherches effectuées sur Planète Sankoré garantissent une licence<sup>©</sup> d'usage Creative Commons ce qui permet une redistribution du contenu produit sous les mêmes conditions de licences libres.*

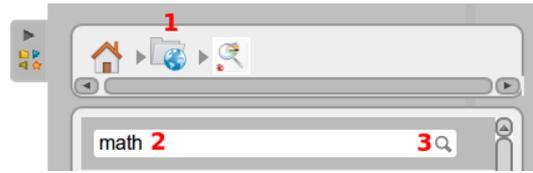
*Pour lancer une de ces applications, il suffit d'un simple clic avec la souris ou le stylet<sup>©</sup> sur l'icône. Un champ de recherche apparaît alors dans l'onglet<sup>©</sup> "Bibliothèque":*



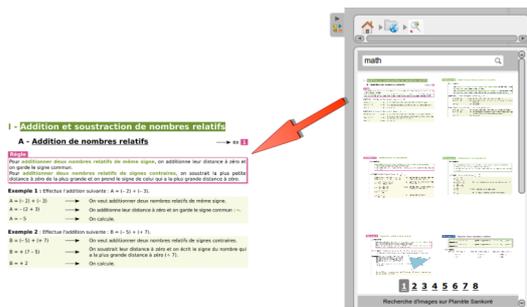


## Méthode : Pas à pas texte et image : les apps recherche Planète-Sankoré

1. Permet de retourner au dossier "Recherche Web"
2. Champ de recherche
3. Permet de lancer la recherche. Notez que vous pouvez également lancer la recherche en appuyant sur la touche "retour" de votre clavier.



Comment effectuer une recherche avec une apps Planète-Sankoré ?

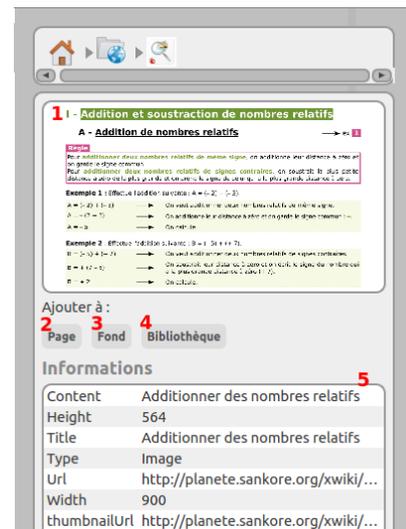


Les objets trouvés s'affichent ensuite dans la fenêtre. Il est alors possible de "glisser-déposer" l'objet de votre choix, qui se téléchargera automatiquement et s'ajoutera directement sur votre page.

"Glisser-déposer" un résultat d'une recherche web sur la page.

Si vous effectuez un clic sur l'image de prévisualisation, la fenêtre affichera alors des informations complémentaires au sujet de l'objet sélectionné, mais permettra également de choisir d'autres options de téléchargement.

1. Image de prévisualisation de l'objet sélectionné
2. Ajouter à la "Page", permet, comme pour l'action de "glisser-déposer", d'ajouter l'objet sur votre page
3. Si vous avez utilisé le moteur de recherche d'images, vous pouvez directement ajouter l'image sélectionnée comme "Fond" de page
4. En cliquant sur "Bibliothèque", l'objet sélectionné se téléchargera directement dans votre bibliothèque, à la racine du dossier de même type.



Des informations et des options complémentaires pour chaque image de la recherche.

### 5.3. L'App de recherche “Google Image”



L'App de recherche Google<sup>®</sup> *Image*, permet, comme son nom l'indique, de faire des *recherches directement* sur Google<sup>®</sup> Images. Si le résultat de vos *recherches* seront sans aucun doute bien *plus riche*, il est toutefois important que la *majorité du contenu* qui sera proposé par défaut *n'offre pas* une *licence* d'utilisation libre . C'est pourquoi, dans les *options de recherche*, vous pouvez également *définir* le type de *licence* que vous désirez appliquer à votre recherche.

L'Apps "Google images"

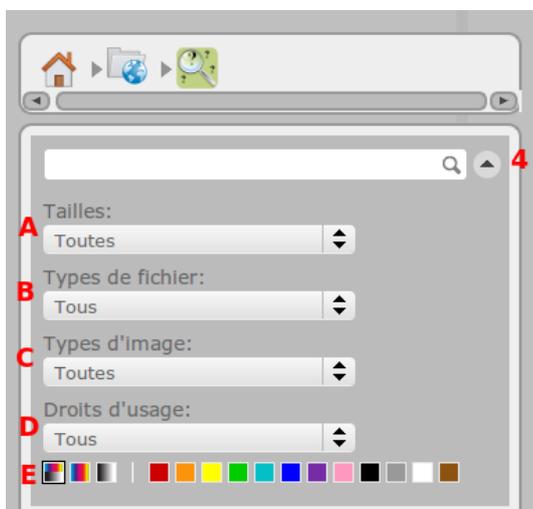


#### Méthode : Pas à pas texte et image : L'App de recherche “Google Image”

1. Permet de retourner au dossier “Recherche Web”
2. Champ de recherche
3. Permet de lancer la recherche. Notez que vous pouvez également lancer la recherche en appuyant sur la touche “retour” de votre clavier.
4. Options de recherche



Comment effectuer une recherche avec l'apps google image ?



Quelles sont les options de l'apps Google image ?

4. Options de recherche:
  - A. Permet de *choisir* la *taille* (et donc souvent la *qualité*) du *fichier* de l'image.
  - B. Permet de *choisir* le type de *format* de fichier
  - C. Choisis le *type d'image* pour, par *exemple*, chercher uniquement des *photos*.
  - D. Les droits d'usage permet de *choisir* le type de *licence* de droit d'auteur est appliqué aux résultats de la recherche.
  - E. En *choisissant* l'une des *couleurs*, le résultat de la recherche *affichera* des *images* dont la *couleur* *proéminente* sera *celle choisie*.



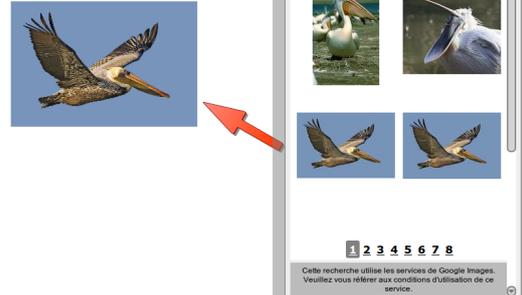
#### Attention

Quel que soit le type de recherche que vous effectuez, le bouton “Ajoutez aux favoris” est *désactivé*. Pour *ajouter* une image issue d'une *recherche Web* à vos *favoris*, il faut auparavant la *télécharger* dans votre *bibliothèque*.



## Méthode

Les objets trouvés s'affichent ensuite dans la fenêtre. Il est alors possible de “glisser-déposer”<sup>2</sup> l'objet de votre choix, qui se téléchargera automatiquement et s'ajoutera directement sur votre page.



*"Glisser-déposer" un résultat d'une recherche Google image sur la page.*

Si vous effectuez un clic sur l'image de prévisualisation, la fenêtre affichera alors des informations complémentaires au sujet de l'objet sélectionné, mais permettra également de choisir d'autres options de téléchargement.

1. Image de prévisualisation de l'objet sélectionné
2. Ajouter à la “Page”, permet, comme pour l'action de “glisser-déposer”<sup>2</sup>, d'ajouter l'objet sur votre page
3. Si vous avez utilisé le moteur de recherche d'images, vous pouvez directement ajouter l'image sélectionnée comme “Fond” de page
4. En cliquant sur “Bibliothèque”, l'objet sélectionné se téléchargera directement dans votre bibliothèque, à la racine du dossier de même type.



*Des informations et des options complémentaires pour chaque image de la recherche.*

# L'onglet "Chemin de fer"



## 1. L'onglet chemin de fer (18)

### 1.1. Comment utiliser l'onglet "Chemin de fer" ?



#### Fondamental



*menu des icônes : les nombres en rouge seront repris dans le tutoriel comme repaire entre parenthèses.*

Le chemin de fer(18) permet d'avoir un *aperçu rapide* du contenu de votre page, *depuis n'importe quelle page* de votre document. Un certain nombre d'*autres informations* sont *affichées* dans ce tiroir qui, comme pour celui de la *bibliothèque*, peut s'afficher ou se cacher en un clic. Quelques actions rapides permettent également de *modifier l'organisation* des pages de votre *cours*. Cet onglet chemin de fer est l'équivalent du menu des vignettes<sup>⇄</sup> dans un logiciel de diaporama.



#### Méthode : Pas à pas vidéo



## Méthode : Pas à pas texte et image

Un clic sur l'onglet<sup>⇐</sup> permet d'afficher/masquer le chemin de fer. Un cliquer-glisser permettra de

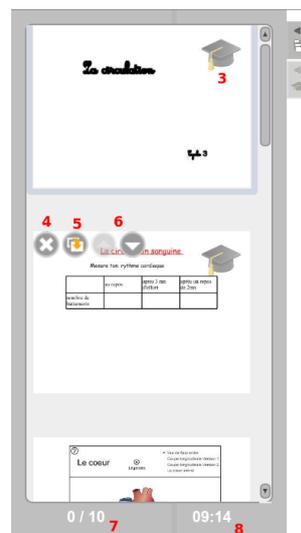
redimensionner le tiroir.



Afficher l'onglet "chemin de fer"

1. Un clic sur l'onglet<sup>⇐</sup> permet d'afficher/masquer le chemin de fer.
2. Permet d'afficher la "Fiche Guide"
3. L'affichage de la "toque du professeur" indique si la "Fiche Guide" a été remplie.
4. Supprime définitivement la page sélectionnée.
5. Permet de dupliquer la page sélectionnée.
6. Permet de modifier la position dans le cours de la page sélectionnée.
7. Affiche le numéro de la page actuellement affichée sur votre tableau et le nombre de pages total.
8. Affiche l'heure courante.

C : La page de titre ne peut être supprimée ou déplacée: elle n'entre pas dans la numérotation des pages



Organisation générale de l'onglet chemin de fer



## Conseil

- Les icônes permettant de modifier une page dans le chemin de fer (4, 5 et 6) apparaissent lorsque votre stylet<sup>⇐</sup> ou le pointeur de votre souris passe sur l'aperçu d'une page.
- La page de titre (première page) ne peut être supprimée ou déplacée: elle n'entre pas dans la numérotation des pages.



# L'onglet "fiche guide"



## 1. L'onglet "fiche guide" (17)

### 1.1. A quoi sert la fiche guide ? (17)



#### Fondamental

Le concept de la *fiche guide* est *unique* au logiciel *Open-Sankoré*. Ces "fiches de notes" apportent des *informations complémentaires* au cours créés.

Chaque page contient une *fiche guide* qui affichera diverses informations permettant à l'enseignant de *comprendre le but et le fonctionnement* des contenus *pédagogiques affichés*. Elle peut également proposer des *contenus complémentaires* qui pourront être utilisés en complément des contenus de la page.

La fiche guide opère dans un *mode de visualisation* (lors de l'utilisation d'un cours devant les élèves) ou en *mode édition*, permettant d'y *ajouter ou modifier des contenus*.

La *page de titre* (page 0) contient également des *informations différentes*.



*menu des icônes : les nombres en rouge seront repris dans le tutoriel comme repaire entre parenthèses.*

### 1.2. Fiche de la page de titre



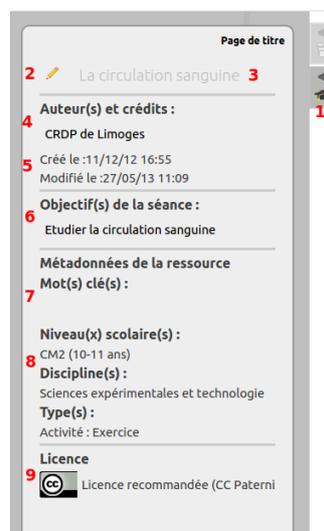
#### Fondamental

La *page de titre* ou "*Page 0*" est équivalent à la *couverture* d'un *livre*. Elle contient le *titre de la leçon*, mais également les *informations relatives aux auteurs* et droits d'auteurs<sup>©</sup>, ainsi que sa *classification* correspondant au *système scolaire français* sur la base du *standard LOM-FR*.



### Méthode : Pas à pas texte et image : Fiche de la page de titre

1. Un clic sur l'onglet permet d'afficher/masquer la fiche guide. Un cliquer-glisser permettra de redimensionner le tiroir.
2. Un clic sur l'icône du crayon permet d'entrer dans le mode édition
3. Affiche le titre de la leçon. Le titre est également automatiquement créé et affiché sur le tableau. Il ne peut-être édité qu'en modifiant le champ de titre de la fiche guide.
4. Indique le ou les auteurs du document.
5. Affiche automatiquement la date de création et la dernière date de modification du document.
6. Affiche les objectifs de la séance
7. Affiche les mots clés relatifs au cours.
8. Affiche et permettent de choisir le niveau scolaire, la discipline et le type de séance correspondant au contenu du document
9. Affiche et permet de choisir la licence de droit d'auteur associée au document. Sankoré recommande d'utiliser la licence de paternité CC By SA dans sa version 3.0.



La page de titre en mode visuel

## 1.3. Fiche des pages de cours



### Fondamental

À partir de la page 1 et pour toutes les autres pages, le contenu de la fiche guide est lié à chacune des pages. Il permet d'y indiquer de nombreuses informations supplémentaires que nous détaillons ci-dessous, ainsi que le fonctionnement de la fiche guide en mode édition.





## Méthode : Pas à pas texte et image : mode visualisation

1. Un clic sur l'onglet permet d'afficher/masquer la fiche guide. Un cliquer-glisser permettra de redimensionner le tiroir.
2. Un clic sur l'icône du crayon permet d'entrer dans le mode édition.
3. Indique le titre de la séance.
4. Indique le titre de la page.
5. Affiche un commentaire complémentaire sur la page de la séance.
6. Affiche les actions à effectuer par l'enseignant (en bleu) et/ou par l'élève (en vert) quand cette page est utilisée lors d'un cours.
7. Le signe +/- permet d'afficher les objets supplémentaires à disposition pour la page en cours d'utilisation.
8. Chaque objet est indiqué, par défaut, par une icône représentant son type (image, vidéo, son, ...) et le nom associé. En cliquant sur son icône ou son titre, un aperçu de l'objet s'affichera. Pour les sons et les vidéos, il est possible de les jouer directement depuis la fiche guide, sans avoir à l'ajouter au préalable à la page. Pour ajouter l'objet à la page en cours, utilisez la méthode du "glisser-déposer".
9. Lorsque l'on clic sur un lien Web, la page associée s'affiche dans votre navigateur Web.



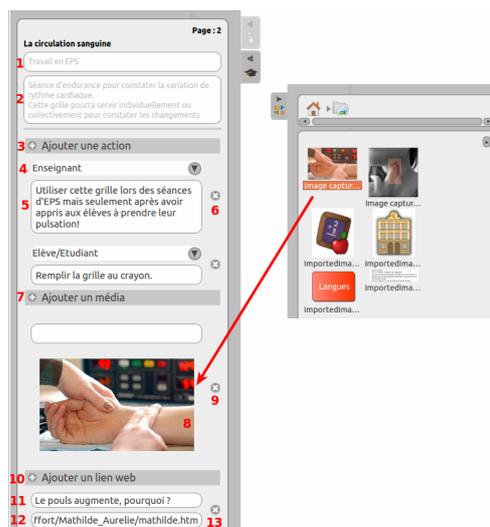
Que contient la fiche guide en mode visualisation ?



## Méthode : Le mode "Edition"

En *mode édition*, la fiche guide pour les pages de cours *contient* autant des *informations* sous forme de *textes*, que sous forme d'*éléments multimédias*. Voici comment éditer une fiche guide.

1. *Champ* de texte libre pour écrire le *titre* de la *page*
2. *Champ* de texte libre pour écrire des *informations additionnelles* sur la page de cours
3. *Cliquer* sur le *signe +* pour "Ajouter une action"
4. Le *menu déroulant* permet d'indiquer si l'*action* est *destinée* à l'*enseignant* ou à l'*élève*. En *mode visualisation*, le texte associé à une *action* pour l'*enseignant* s'affichera en *bleu* alors qu'une *action* destinée à l'*élève* s'affichera en *vert*.
5. *Champ* de texte libre pour décrire l'*action* à destination de l'*élève* ou de l'*enseignant*.
6. La *croix supprime* définitivement l'*action* de la fiche guide.
7. *Cliquer* sur le *signe +* pour "Ajouter un média". Les médias supportés sont les suivants : *Sons, Images, Vidéos, Animations Flash, Apps, Interactivités et Formes*.
8. Pour *ajouter un média*, ouvrez votre *bibliothèque* et *choisissez* l'*objet* que vous désirez ajouter. Utilisez ensuite la *méthode* du glisser-déposer ⇨ pour copier l'*objet* dans la zone de média. Lorsque l'*objet* a été *ajouté*, un *aperçu* s'affiche
9. La *croix supprime* définitivement le *média* de la fiche guide.
10. *Cliquer* sur le *signe +* pour *ajouter un lien Web*
11. *Champ* de *texte* libre pour *écrire* le *titre* lié à la page Web ⇨
12. *Champ* de *texte* destiné à recevoir l'*URL* ⇨ de la page Web ⇨
13. La *croix supprime* définitivement le *lien Web* de la fiche guide.



Que contient la fiche guide en mode édition ?



## Remarque

Pour *retourner* en *mode visualisation*, faites simplement un *clic* n'*importe où* sur votre *page*, le contenu de la *fiche guide* sera alors *sauvegardé automatiquement* et le contenu de la fiche guide s'affichera prêt à être utilisé pour donner un cours.



## Conseil

Lorsque vous *ajoutez un média* à la *fiche guide*, celui est copié dans le document. Cela signifie que lorsque vous *transférez* le *cours* sur une clé USB ⇨, un autre ordinateur ou le partager, par exemple sur *Planète-Sankoré*, *tous ces objets* seront *entièrement réutilisables*.





*Méthode : Pas à pas texte et image : Le navigateur web*

A. Permet d'afficher ou de masquer les outils spécifiques au navigateur Web  .

B. Permet d'afficher la page Web précédente ou suivante  .

C. Permet de rafraîchir le contenu de la page Web affichée  .

D. Arrête le chargement de la page  .

E. Affiche la page d'accueil définie dans les préférences utilisateur de l'application  .

F. Permet de sauvegarder la page affichée dans la bibliothèque de signets  .

G. Champ d'adresse, permet d'entrer, à l'aide du clavier, l'adresse (URL) d'un site Web.

H. Champ de recherche, permet d'effectuer une recherche dans Google.

I. Permet d'agrandir ou de réduire l'affichage de l'entier de la page Web affichée à l'écran.

J. Permet d'ouvrir un nouvel onglet afin d'avoir un accès rapide à plusieurs pages Web.

K. Onglet de la page Web actuellement chargée.

L. Un clic sur l'onglet de la bibliothèque affiche le dossier contenant les signets de l'utilisateur.

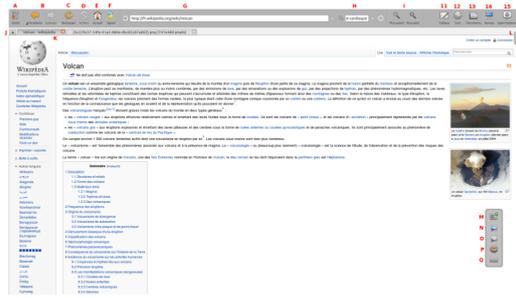
M. La "Trappe Web" permet de créer une "App" à partir d'une page Web ou de contenus spécifiques (Vidéos, sons, animations flash) ou de télécharger ces contenus en local pour une utilisation sans connexion à l'Internet  .

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

O. Permet de capturer toute la page Web affichée sous forme d'image pour l'ajouter directement dans Open-Sankoré  .

P. En mode-écran étendu, permet de choisir l'affichage de la page Web courant ou pas sur un moniteur ou vidéo-projecteur  .

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



Les fonctionnalités du navigateur web intégré.



Les *cinq icônes* que l'on retrouve à la *droite* de la barre de menu sont *les mêmes* dans *tous* les *modes* d'interface :

11. *Affichage du tableau* lorsque le mode Web Open-Sankoré ou le mode "Documents" est activé



12. Permet d'utiliser le navigateur Web<sup>☞</sup> intégré à Open-Sankoré



13. "Documents" permet de *gérer l'organisation des cours*



14. *Affiche votre bureau* en gardant toutes les fonctionnalités d'Open-Sankoré



15. Le bouton "Open-Sankoré" permet d'*accéder aux réglages* de l'application et de quitter votre session<sup>☞</sup>



### Conseil

Notez que le *navigateur Web intégré* à Open-Sankoré connaît *certaines limitations*, par exemple au niveau de la gestion des *plug-ins*<sup>☞</sup>. 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* tout en continuant à bénéficier des fonctionnalités d'annotation et de capture<sup>☞</sup> du logiciel.

## 1.2. Les signets (F/L)



### Fondamental



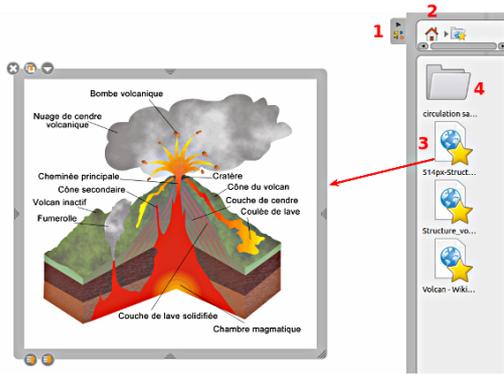
Signets

Le dossier  
signets Web

Comme sur votre navigateur Web<sup>☞</sup> habituel, vous pouvez *sauvegarder vos sites favoris* en cliquant sur l'*icône "Signet"*(F) de la barre de menu principale - *p. 104* . Ceux-ci sont *stockés* dans le *dossier "Signets"* qui se trouve dans le tiroir de la bibliothèque (L) - *p. 103* . Toutefois, et à la différence de votre navigateur, un *signet* peut également être "glissé déposer<sup>☞</sup>" sur une *page* de votre *cours*, affichant ainsi la page Web de votre signet *directement sur votre page*.



## Méthode



Comment glisser-déposer un signet web sur une page de cours ?

1. Un clic sur l'onglet permet d'afficher/masquer le dossier des favoris Web. Un cliquer-glisser permettra de redimensionner le tiroir.

2. Permet de retourner au dossier d'accueil de la bibliothèque de l'utilisateur

3. En faisant un clic simple sur le signet, la page Web lui correspondant s'ouvrira dans une nouvelle fenêtre de votre navigateur. En utilisant la méthode du "glisser-déposer" (il est

nécessaire d'être en mode "Tableau" )

une "App" est créée, contenant la page Web, pleinement fonctionnelle, correspondant au signet.

4. Dossier permettant de contenir des signets

5. En appuyant sur l'icône "Nouveau dossier" qui se trouve en bas à gauche du tiroir de la bibliothèque, vous pouvez créer de nouveaux dossiers dans votre dossier principal de signets. L'ajout de signets dans ce nouveau dossier s'effectue par glisser-déposer.

6. Il est possible d'ajouter un signet à votre liste d'éléments favoris, pour ce faire, sélectionner un signet et appuyez sur la petite étoile ou effectuez un "glisser-déposer" du signet sur l'étoile - p. 103. Le signet apparaîtra alors, comme raccourci, dans le dossier "Favoris" (I) - p. 103 de votre bibliothèque.



### 1.3. La trappe Web (M)



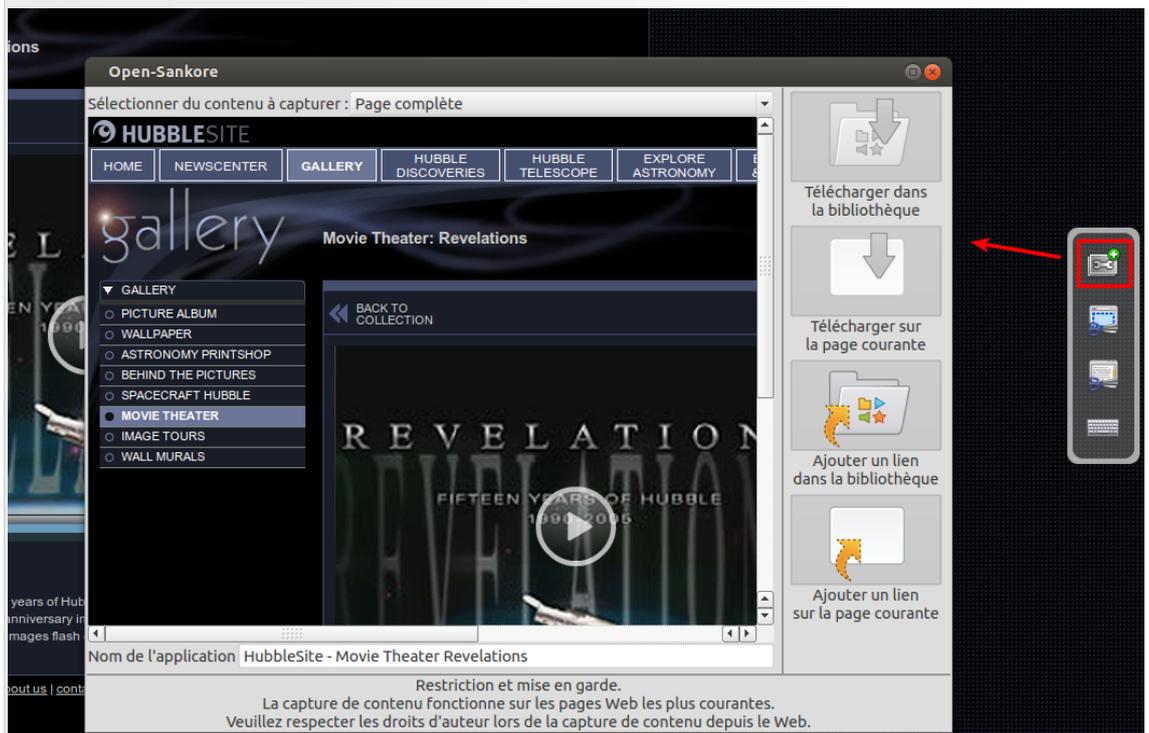
#### Fondamental



La "Trappe Web"  remplace deux outils qui étaient présents dans la version 2 et précédents du logiciel <sup>☺</sup> qui se nommait "Trappe Flash" et "Capture Vidéo". Le système de Trappe Web est plus riche, offre plus de fonctionnalités et de flexibilité et *permet également de télécharger en local certains contenus Web* <sup>☺</sup>.

Lorsque vous *appuyez* sur le bouton "Trappe Web", une *fenêtre s'ouvre* et affiche la page Web active. Le *contenu* de la page est *analysé* par Open-Sankoré et une liste de contenus intégrable à vos pages ou votre bibliothèque personnelle vous est présentée.

*Les outils du menu flottant du navigateur Web intégré.*

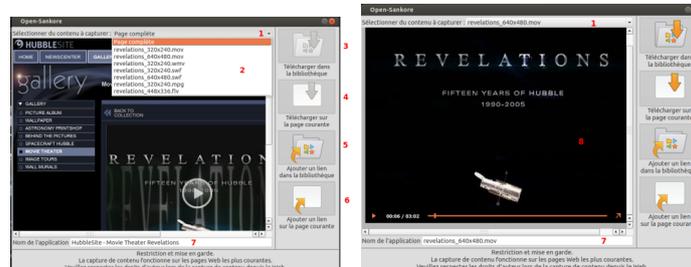


*Comment utiliser la "Trappe Web" ?*



## Méthode

1. Cliquez sur la *petite flèche* qui se trouve en haut à droite de la "trappe Web" pour *afficher le menu* qui vous permettra de choisir la *source* du contenu à capturer<sup>en</sup>.
2. La trappe Web vous permet de capturer *4 types de contenus* pouvant se trouver sur une page Web<sup>en</sup> :
  - Une *page complète* (sélection par défaut). Comme pour les signets, vous pouvez ajouter à votre bibliothèque personnelle (5), ou à votre page (6), le contenu actif d'une page Web sous la forme d'une App. *Une page Web complète ne peut être téléchargée pour une utilisation sans connexion Web*, raison pour laquelle les boutons (3) et (4) sont désactivés.
  - Du contenu de type *vidéo* (mpg, mov, mp4, ...)
  - Du contenu de type *audio* (mp3, wav, ...)
  - Du contenu de type *flash* (swf)
3. Si vous avez sélectionné du *contenu* de type *vidéo*, *audio* ou *flash*, le bouton "Télécharger dans la bibliothèque - p. 103" vous permettra de *télécharger* le contenu choisi dans votre *bibliothèque personnelle*. Il sera *stocké* dans le *dossier correspondant* à son *type*, accessible à n'importe quel moment et *ne nécessite pas de connexion* à l'Internet pour fonctionner.
4. De la même manière, le bouton "Télécharger sur la page courante" ajoutera le *contenu* choisi directement sur la *page active*. Il sera *stocké* dans le *document ouvert* et *ne nécessite pas de connexion* à l'Internet pour fonctionner
5. Le bouton "Ajouter un lien dans la bibliothèque" ne télécharge pas le contenu, mais *créé un lien* qui vous permettra d'*afficher* ce contenu *sous forme d'une "App"* quand vous l'ajouterez à votre page par "glisser-déposer". *Attention, une connexion à l'Internet est nécessaire* pour afficher ce type de contenu
6. Le bouton "Ajouter un lien sur la page courante" ne télécharge pas le contenu, mais *créé une "App"* contenant le contenu sélectionné. *Attention, une connexion à l'Internet est nécessaire* pour afficher ce type de contenu.
7. Lorsque vous sélectionnez un contenu que vous désirez ajouter à votre bibliothèque, ce *champ de texte* permet de *choisir le nom* que vous désirez *donner* au *contenu sauvegardé*. Par défaut, c'est le nom de la ressource en ligne qui est proposé.
8. Quand un *contenu* spécifique (*vidéo*, *audio*, *flash*) est *sélectionné* dans le menu déroulant de la "Trappe Web", un *aperçu s'affiche* dans la fenêtre ce qui vous permet de vérifier que le contenu correspond à vos besoins.



La "Trappe Web" avec ses options d'enregistrement



## Attention

Attention, le *contenu téléchargé* avec la "Trappe Web" peut être *soumis aux droits d'auteurs*, il est de la *responsabilité* de l'*utilisateur* de s'assurer que le droit d'auteur est respecté avant de télécharger du contenu et/ou de le redistribuer.

## 1.4. Les outils de capture (N/O)



### Fondamental



Au même titre que les outils de capture en mode Tableau  ou en mode Bureau , les outils de capture en mode Navigateur  vous permettent de capturer<sup>en</sup> une *zone de l'écran* sous forme d'une image que vous pouvez *ajouter* directement sur une *page* de votre séance ou *sauvegarder* dans votre bibliothèque personnelle - *p. 103*.

*Les outils du menu flottant du navigateur Web intégré.*



### Méthode

Lorsque vous appuyez sur l'icône de *capture partielle*  ou de *capture complète*  de l'écran, la boîte de dialogue ci-contre s'affiche. Elle vous permet de choisir si voulez ajouter :

1. la capture à la page en cours
2. sur une nouvelle page
3. l'ajouter directement à la bibliothèque - *p. 103*



*Enregistrer une capture*



### Remarque

En utilisant l'outil de *capture d'écran complète (O)* , ce n'est pas la zone visible à l'écran qui sera *capturée*, mais bien *tout le contenu de la page Web*. Vous pouvez ainsi un 2 clics, capturer le contenu complet de la page d'un site.

## 2. La gestion des documents (13)

### 2.1. Principe



#### Fondamental

Le bouton "Document" (13)  vous permet d'entrer dans le mode de *gestion* de vos *documents*. Open-Sankoré propose une *gestion centralisée* de ses documents. Ici, vous pouvez non seulement *organiser* les *cours* et les *pages* de cours que vous avez donnés, mais également *importer* divers types de *documents* dans Open-Sankoré ou encore d'*exporter* vos *documents* au format PDF<sup>☞</sup> ou dans le format *Open-Sankoré* pour les modifier par la suite depuis un autre ordinateur.



*menu des icônes : les nombres en rouge seront repris dans le tutoriel comme repaire entre parenthèses.*

Open-Sankoré crée *automatiquement* un *nouveau document* lorsque vous *démarrez* le *logiciel*. Celui-ci est toujours *stocké* dans le même *dossier* "Documents sans titre" (N) et son *nom* par *défaut* comporte la *date* et l'*heure* de *création* du document.

Les *documents* peuvent être *organisés* dans des *dossiers* et *sous-dossiers* (M). Il est également possible de *transformer* des *documents* en *modèles* en utilisant le dossier du même nom (O).

Pour *organiser* et *déplacer* vos documents, utilisez la méthode du glisser-déposer<sup>☞</sup>. Sélectionnez le document de votre choix et déposez-le dans le dossier de destination. Il est possible de faire la même chose avec les pages d'un document : *sélectionnez* la *page* que vous désirez *déplacer* et déposez-la sur une *autre page* du même document. La *page* sélectionnée se *positionnera* alors *immédiatement* après la page de destination.

Vous pouvez également sélectionner la *page* d'un *document* et la *glisser* sur un *autre document*, la *page* sera directement *copiée* dans le nouveau document.

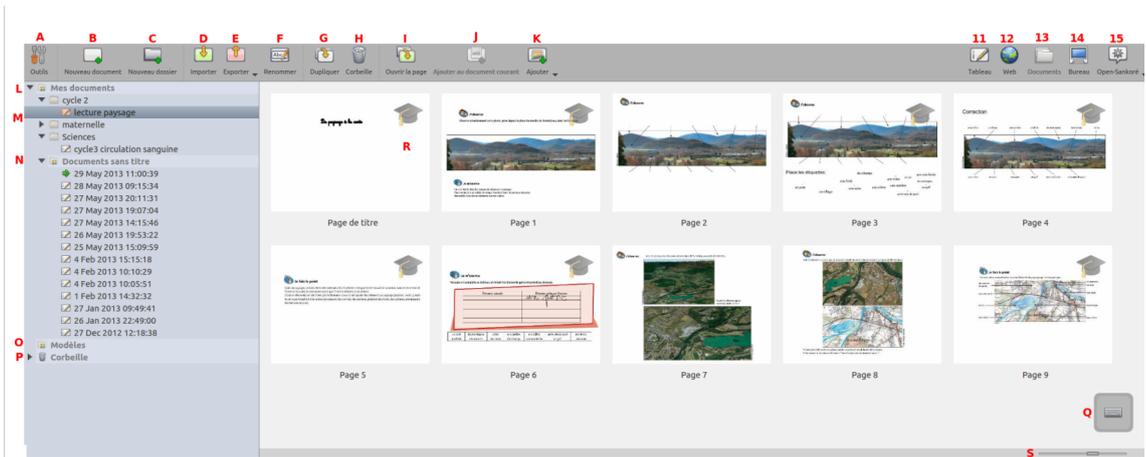
### 2.2. Fonctionnement



*Méthode : Pas à pas vidéo : Mode "Documents"*



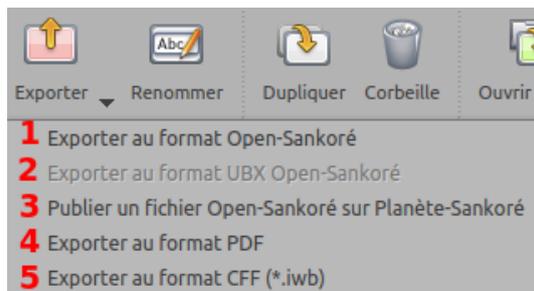
*Méthode : Pas à pas texte : Mode "Documents"*



Les fonctionnalités du mode "documents"

- A. Le bouton "Outils"  Affiche la palette d'outils.
- B. Le bouton "nouveau document"  crée un nouveau document dans le dossier sélectionné.
- C. Le bouton "nouveau dossier"  crée un nouveau dossier.
- D. Le bouton "importer"  permet d'importer des fichiers PDF<sup>en</sup>, IWB, Open-Sankoré (.ubz et .ubx) ou un document image dans le dossier sélectionné. En important un document Open-Sankoré, celui-ci sera copié dans votre dossier de documents personnel. Le fichier original ne sera pas modifié. Importer n'ajoute pas de pages à un document existant. Pour ajouter des pages à un document existant, référez-vous au point K, "Ajouter".

E. Le bouton "exporter"  permet d'exporter le *document sélectionné* au format PDF<sup>⇒</sup> ou Open-Sankoré. Si vous *exportez* le document au *format Open-Sankoré*, vous pourrez alors *l'utiliser* et le *modifier* depuis n'importe quel autre *ordinateur équipé* du *logiciel Open-Sankoré* ou le *déposer automatiquement* sur le site de *Planète Sankoré*. L'export IWB est prévu pour la prochaine version.



*Comment exporter un cours ?*

1. Ouvre une *boîte de dialogue* qui vous permet de *choisir l'endroit* où vous désirez *sauvegarder votre fichier*. Les *fichiers Open-Sankoré* sont reconnaissables à leur extension *.ubz*
2. Export au *format UBX* permet d'*exporter un dossier et tout son contenu*, y compris *l'intégralité* de vos *documents*. Pour exporter un dossier, *sélectionnez le dossier* à exporter et choisissez cette option. Une *boîte de dialogue* apparaît, vous permettant de choisir *l'endroit* où vous désirez *sauvegarder votre dossier*. Ce type de *fichier* particulier utilise *l'extension .ubx*
3. Pour *publier un fichier* sur *Planète Sankoré*, vous aurez au *préalable* dû *créer un compte* sur le site *Web Planete.Sankore.org*. Consultez "Les Préférences" pour obtenir plus d'*informations* à ce sujet.
4. *Exporte* le fichier choisi au format PDF<sup>⇒</sup>
5. *Exporte* le fichier choisi au format *IWB* ou *CFF*, qui est une spécification d'*interopérabilité* permettant de *partager* vos *documents* avec d'*autres logiciels* compatibles. Pour en savoir plus sur ce format et connaître les sociétés supportant ce format, rendez-vous sur le site <http://www.msglobal.org/iwbcff/alliance.html> (en anglais).

F. Le bouton "Renommer"  permet de *modifier* le *nom* du *dossier* ou du *document* sélectionné. Vous pouvez également utiliser la méthode du double-clic sur le nom d'un dossier ou d'un fichier pour l'éditer.

G. Le bouton "Dupliquer"  crée une *copie* de la *page* ou du *document* sélectionné.

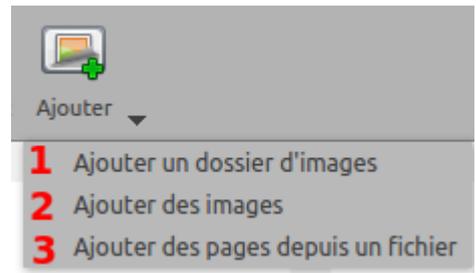
H. Le bouton "Corbeille"  place la *page*, le *document* ou le *dossier* dans la *corbeille* (P) qui se trouve dans la colonne de droite.

I. Le bouton "Ouvrir"  ouvre et affiche immédiatement la *page* sélectionnée.

J. Le bouton "Ajouter au document en cours"  permet d'*insérer* la *page* sélectionnée dans la zone de visualisation au *document* actuellement *ouvert*.

K. Le bouton “Ajouter”  permet d'insérer du contenu au document sélectionné. Les pages ajoutées se trouvent à la fin du document.

1. Ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de sélectionner un dossier contenant des images. Toutes les images contenues dans le dossier sélectionné seront ajoutées sur autant de nouvelles pages à votre cours comme fond de page<sup>☐</sup>
2. Ouvre une boîte de dialogue qui vous permette de choisir une ou plusieurs images qui seront ajoutées au document sélectionné en fond de page<sup>☐</sup>, sur autant de nouvelles pages que d'images sélectionnées.
3. Ouvre une boîte de dialogue qui permet de choisir un fichier Open-Sankoré (.ubz) ou un document PDF<sup>☐</sup>. Chaque page du document choisi sera ajoutée comme nouvelle page au document sélectionné.



Le menu "Ajouter" du contenu

L. “Mes Documents” contient l'ensemble de vos dossiers et documents Open- Sankoré. Vous pouvez exporter d'un seul coup tous vos documents en sélectionnant le dossier et en utilisant la fonction exporter au format UBX dans le menu “Exporter” (E) .

M. Les fichiers Open-Sankoré peuvent maintenant être organisés non seulement dans des dossiers, mais également dans des sous-dossiers pour une plus grande souplesse de rangement.

N. Le dossier “Documents sans titres” contient les documents Open-Sankoré qui sont automatiquement créés à l'ouverture du logiciel. Ces fichiers, dont le nom est composé de la date et heure de création peuvent bien entendu être rangés dans le dossier de votre choix.

O. Le dossier “Modèles” contiendra les fichiers que vous désirez protéger. Glisser un document dans ce dossier et son contenu ne pourra plus être modifié tant qu'il se trouve dans ce dossier. Si vous déplacez le document dans un autre dossier par glisser-déposer, c'est une copie de celui-ci qui sera déplacé, l'original restant dans le dossier “Modèles”. Vous pouvez supprimer un modèle en utilisant la corbeille (H/P) .

P. Le dossier “Corbeille” contient tous les documents qui ont été déplacés dans ce dossier ou supprimés en utilisant le bouton “Corbeille” (H) .

dans la colonne de droite et ensuite sur “Vider”  qui se substitue à l'icône de la corbeille

. Pour supprimer uniquement un document se trouvant dans la poubelle, sélectionnez-le et cliquez sur l'icône “Supprimer” qui s'est substituée à la corbeille. Si vous avez par erreur mis un document dans la corbeille, vous pouvez le récupérer en le glissant sur un dossier.

Q. Le bouton “Clavier”  permet d'afficher un clavier virtuel.

R. Les pages dont la Fiche Guide a été renseignée sont indiquées par l'icône de la “toque du professeur”

S. Déplacer le curseur pour modifier la taille des aperçus des pages d'un cours.

Les cinq icônes que l'on retrouve à la droite de la barre de menu sont les mêmes dans tous les modes d'interface :

11. Affichage du tableau lorsque le mode Web Open-Sankoré ou le mode “Documents”est activé



- 12. Permet d'utiliser le navigateur Web intégré à Open-Sankoré  .
- 13. "Documents" permet de gérer l'organisation des cours  .
- 14. Affiche votre bureau en gardant toutes les fonctionnalités d'Open-Sankoré  .
- 15. Le bouton "Open-Sankoré" permet d'accéder aux réglages de l'application et de quitter votre session  .



### Conseil

En mode "écran étendu", le navigateur de documents ne s'affiche pas sur l'écran de projection ce qui permet de faire toutes vos manipulations sans que l'audience puisse le voir. Le mode "Podcast" n'enregistre pas non plus les actions effectuées dans le mode Documents.

## 3. Le mode "Bureau" (14)

### 3.1. Principe



#### Fondamental

Le bouton "Bureau"(14)  permet de masquer Open-Sankoré pour utiliser d'autres logiciels ou naviguer librement sur votre bureau. Ce mode affiche une version spécifique de la barre du style qui permet de 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 (J), ce qui signifie que vous pouvez à tout moment choisir de montrer  ou non  ce que vous voyez sur votre écran principal.



menu des icônes : les nombres en rouge seront repris dans le tutoriel comme repaire entre parenthèses.

### 3.2. Fonctionnement



#### Méthode : Pas à pas vidéo : mode "Bureau"

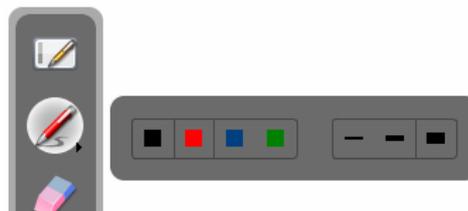




## Méthode : Pas à pas texte : mode "Bureau"

A. En appuyant sur l'icône du tableau  , vous *retournez* immédiatement sur votre *page en cours*.

B. L'icône de Stylet  fonctionne comme en mode tableau, il vous *permet* de faire des *annotations* sur n'importe quel élément affiché à l'écran. En gardant le *clic enfoncé* sur le bouton ou en *cliquant* sur la *petite flèche*, les *options* de style de *trait* s'affichent à l'écran.



Les options de style du stylet depuis le mode "Bureau"

C. L'icône de gomme  permet d'*effacer* vos *annotations*. En gardant le clic enfoncé sur le bouton ou en cliquant sur la *petite flèche*, les *options* de style de *trait* s'affichent à l'écran.



La barre de style en mode "Bureau"

D. L'icône "Surligner"  permet de *mettre en évidence* d'*éléments* à l'écran comme avec un marqueur. En gardant le clic enfoncé sur le bouton ou en cliquant sur la petite flèche, les *options* de style de *trait* s'affichent à l'écran.

E. L'icône Sélection  permet d'*interagir* avec les autres *applications* *ouvertes*.

F. L'icône "Pointeur laser"  affiche un *rond rouge* à l'écran qui permet d'*attirer l'attention* sur une zone de l'écran, mais sans écrire.

G. L'icône "Clavier"  affiche le *clavier virtuel* à l'écran.

H. 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*.

I. 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*.

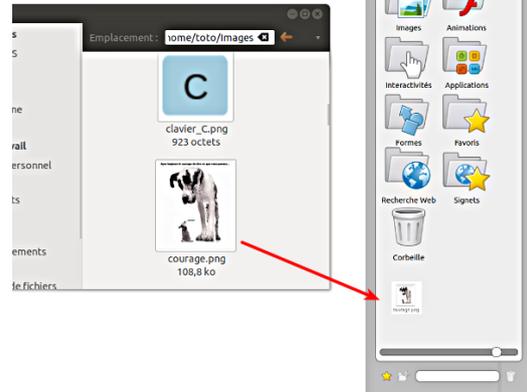
J. L'icône "Œil"  est disponible *uniquement* en *mode-écran étendu*. L'*œil* ouvert  affichera le *contenu* de l'écran principal sur l'écran de projection, tandis que l'*œil fermé*  gardera l'*affichage* du *contenu* de la page Open-Sankoré en cours (vous pourrez donc modifier vos documents ou chercher une page Web sans que l'audience le voie).



## Complément

Le mode "Bureau"  est également un moyen facile d'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.



*Comment ajouter facilement des ressources en mode "Bureau"*



## Conseil

Vous pouvez également utiliser la fonctionnalité d'ajout d'images du mode bureau avec votre navigateur Web habituel. En faisant un "glisser- déposer" d'une image depuis une page Web sur le tiroir de bibliothèque, celle-ci sera automatiquement ajoutée à votre dossier "Images"

## 4. Le menu Open-Sankoré (15)

Le bouton Sankoré (15)  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.



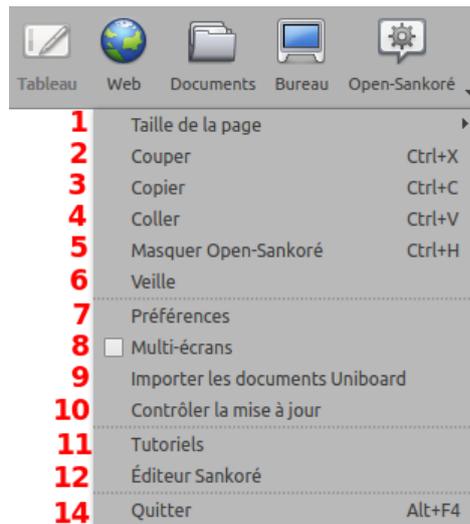
*menu des icônes : les nombres en rouge seront repris dans le tutoriel comme repaire entre parenthèses.*

## 4.1. Le menu Open-Sankoré



### Méthode : Pas à pas texte : Le menu Open-Sankoré

1. Vous permet de *modifier* la *taille* de vos *pages* Open-Sankoré d'un format 4/3 vers un format 16/9.
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 *cache*r Open-Sankoré.
6. Vous permet de *mettre* Open-Sankoré *en veille*.
7. Vous permet d'*ouvrir* le menu "Préférences".
8. *Active / Désactive* le mode multi-écran<sup>☞</sup>.
9. Vous permet d'*importer* vos *anciens documents* (versions Uniboard 4.x et Sankoré 3.1 uniquement).
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* (seulement pour *windows*☺ pour l'instant).
14. Vous permet de *quitter* le logiciel<sup>☞</sup>.



Les options du menu Open-Sankoré

## 4.2. Les préférences



### Méthode : Pas à pas vidéo : les préférences



## Méthode : Pas à pas texte et image : les préférences

En cliquant sur le bouton Open-Sankoré puis en sélectionnant “Préférences” dans le menu qui s'affiche, une boîte de dialogue contenant une *série* d'onglets<sup>⇒</sup> apparaît. Les *préférences* permettent de *personnaliser* les *réglages* de votre logiciel<sup>⇒</sup>. On y trouve également le *numéro de version* (A) d'Open-Sankoré.



Les différents onglets de la fenêtre "préférences"

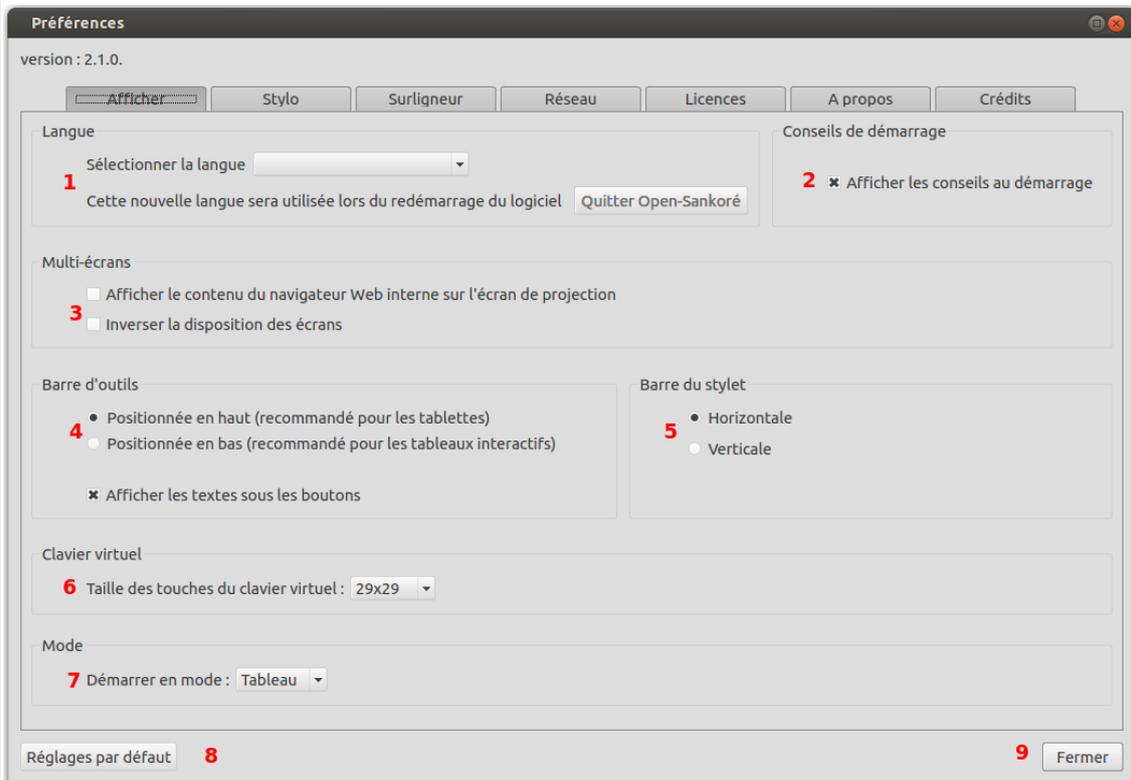
Les *préférences* sont divisées en *cinq* catégories:

- B. “Afficher” pour *régler* les *préférences générales* d'Open-Sankoré,
- C. “Stylo” qui permet de modifier les *réglages* spécifiques à l'utilisation du *stylo*,
- D. “Surligneur” pour les *réglages* spécifiques du *marqueur*,
- E. “Réseau” contient les champs nécessaires qui vous permettent de *publier* directement votre *cours* sur la communauté *planète-Sankoré*,
- F. “Licences<sup>⇒</sup>” qui donne accès aux *conditions* de *licence* d'utilisation et aux informations légales,
- G. “À propos ” pour les *informations* nécessaires au *contact* de l'*équipe* Open-Sankoré
- H. "Crédits"

### 4.3. Onglet "Afficher" (B)



## Méthode



Les différents réglages possibles dans l'onglet "Afficher"

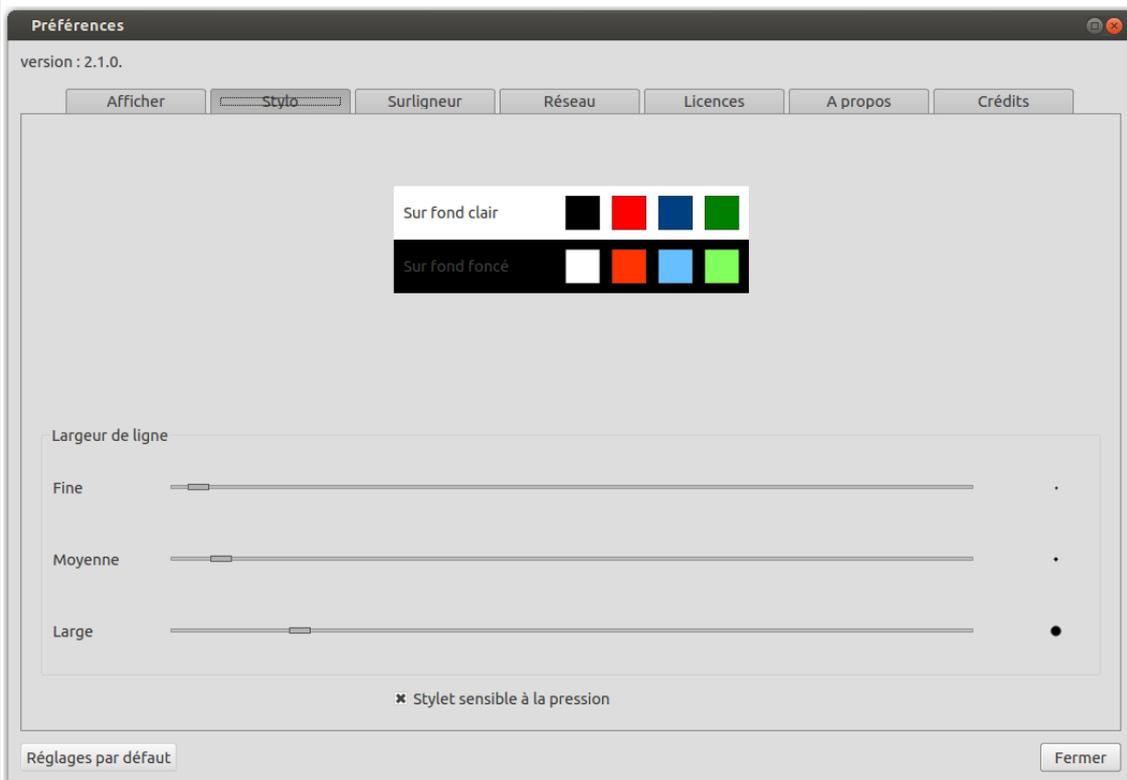




## 4.4. Onglet "Stylo" (C)



### Méthode



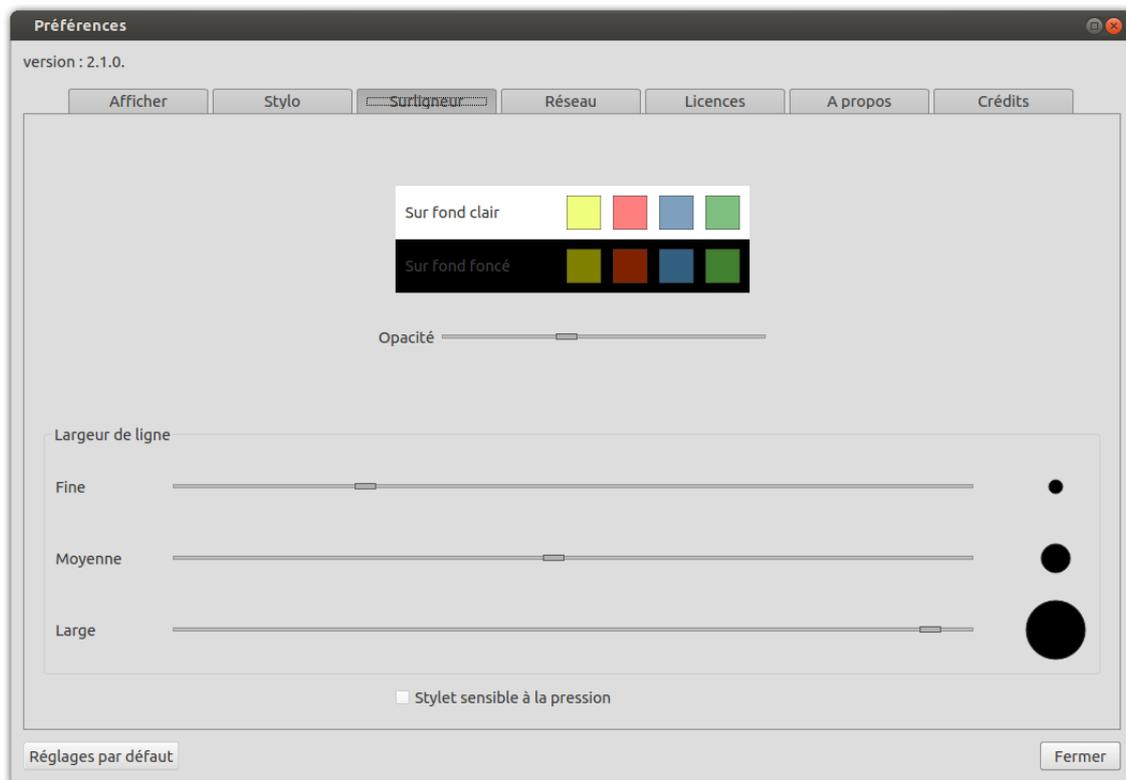
### Les réglages dans l'onglet "stylo"

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<sup>☞</sup>. Pour modifier, *appuyez* sur la *case* de la *couleur* à modifier, une *nouvelle couleur* s'*affichera*. Répétez l'opération pour afficher les couleurs disponibles. Vous pouvez également *modifier* la *largeur* de *ligne* et définir si le style <sup>☞</sup> réagit à la pression. Cette *option* ne *fonctionne* que si vous *utilisez* une *tablette*<sup>☞</sup>. Cette option est activée par défaut.

## 4.5. Onglet "Surligneur" (D)



### Méthode



#### Les réglages dans l'onglet "surligneur"

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. L'*opacité* du *trait* peut également être *réglée* en déplaçant le curseur, tout comme *modifier* la *largeur de ligne* et définir si le *stylet* réagit à la pression. Cette option ne fonctionne que si vous utilisez une *tablette*. Cette option est activée par défaut.

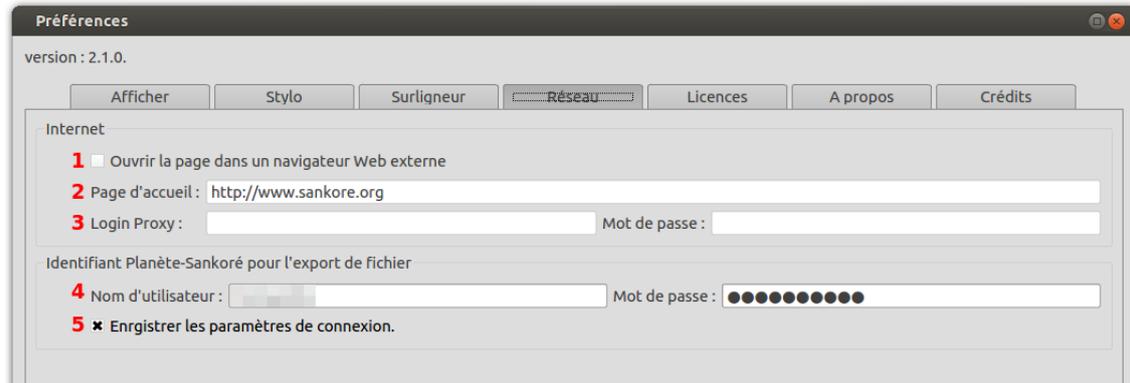
## 4.6. Onglet "Réseau" (E)



### Méthode : Pas à pas vidéo : l'onglet "Réseau" (E)



### Méthode : Pas à pas texte : l'onglet "Réseau" (E)



#### Les différents réglages possibles dans l'onglet "Réseau"

1. Permet d'*ouvrir* un navigateur Web<sup>☞</sup> *externe* (le navigateur défini par défaut dans le système) *au lieu* du navigateur Web *intégré* à Open-Sankoré.
2. *Défini* quelle page Web<sup>☞</sup> s'ouvrira lorsque utilisez le mode "Web"  ou que vous cliquez sur le bouton "Accueil"  .
3. Si vous utilisez un proxy spécifique, cela vous permettra de vous identifier.
4. *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 - *p. 103* (une *inscription* sur <http://planete.sankore.org> est préalablement *requise*).
5. *Enregistre* ou non vos *paramètres de connexion* à *Planète Sankoré*.



#### Attention : Concernant le compte Planète Sankoré

Si vous *utilisez* Open-Sankoré sur un *ordinateur* qui n'est *pas* le *votre*, vérifiez que l'*option* "Enregistrer les paramètres de connexion"(5) n'est *pas activée* afin que votre compte Planète Sankoré ne puisse pas être utilisé par une personne tierce.

## 4.7. Le Podcast (13)



#### Attention

La fonction de podcast n'est pas encore présente sur tous les systèmes informatiques !



#### Fondamental

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



### Méthode : Pas à pas vidéo : créer un podcast dans Open-Sankoré.





## Méthode : Pas à pas texte

---

- 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 :
  - 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.

# Trucs et Astuces



Trucs et astuces pour bien réussir en classe avec un TBI	90
Trucs et astuces dans Open-Sankoré	91

## 1. Trucs et astuces pour bien réussir en classe avec un TBI

### 1.1. L'attention la vision et la lecture

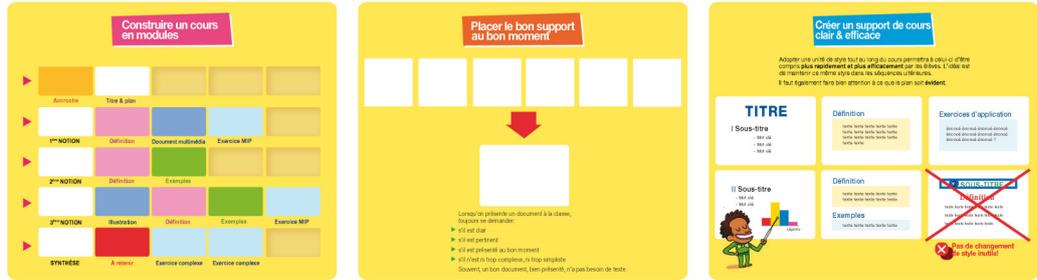
*Cliquer sur une vignette pour visualiser : attention, vision et lecture*

### 1.2. Bien se placer et utiliser sa voix

*Cliquer sur une vignette pour visualiser : Bien se placer et utiliser sa voix*



### 1.3. Comment construire son module ?



Cliquer sur une vignette pour visualiser : construire son module

### 1.4. Comment organiser une page de TBI ?



Cliquer sur une vignette pour visualiser : Bien organiser sa page avec les différents objets

## 2. Trucs et astuces dans Open-Sankoré

De nombreuses questions nous sont régulièrement posées par les utilisateurs et nous tentons d'y répondre au mieux, mais également de partager ces expériences avec les utilisateurs d'Open-Sankoré.

Nous avons compilé une série de questions, qui sont regroupées dans cette rubrique. La plupart de ces astuces sont également affichées à chaque ouverture du logiciel Open-Sankoré.

## 2.1. Déplacer la page et la recentrer rapidement



### Conseil

Si vous déplacez la page à l'aide de l'outil "Déplacer la page"  dans la barre du stylet, vous pouvez *recentrer* la vue directement en *double-cliquant* sur la même icône  .



La palette des outils

## 2.2. Revenir à la taille normale après l'utilisation du zoom en avant ou en arrière



### Conseil

Si vous agrandissez/réduisez votre page en utilisant les outils "Zoomer en avant"  /"Zoomer en arrière"  dans la barre du stylet 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 *retournez* automatiquement à la *taille d'origine* au lieu d'utiliser l'outil inverse.

Vous pouvez également faire un *double-clic* sur l'*icône «Zoom»* que vous avez *utilisé* pour revenir à l'affichage original.



La palette des outils

## 2.3. Ajouter ou dupliquer des pages en mode «tableau»

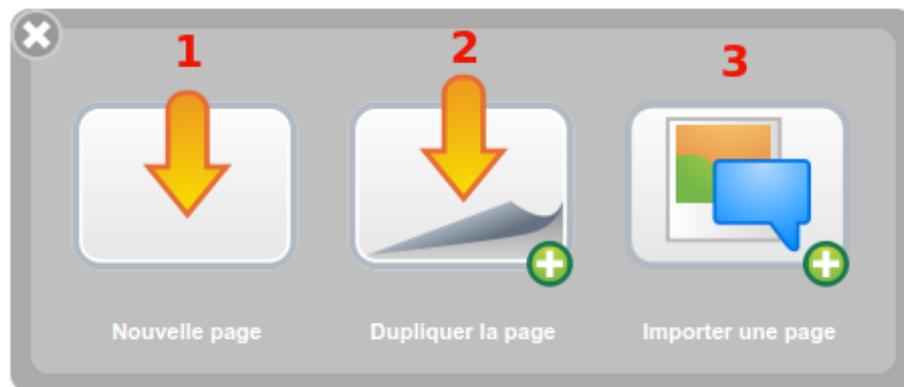


### Conseil

Si vous faites un *clic long* sur le bouton "Pages" dans la barre des outils<sup>☞</sup>, un menu s'ouvre qui vous permet de choisir si voulez :

1. ajouter une nouvelle page à la suite,
2. dupliquer la page en cours
3. importer une page ou un ensemble de pages depuis un fichier présent sur votre ordinateur.

Ce fichier comporte au moins une page de format image (png<sup>☞</sup>, jpg, gif, ...) ou .pdf<sup>☞</sup>.



Le menu ajouter une page



### Attention

Pour la page de garde (page 0), seules deux fonctions sont disponibles

- nouvelle page
- importer une page.

## 2.4. Ajouter des médias dans la bibliothèque depuis le mode «Bureau»



### Conseil

En mode "Afficher le bureau" , vous pouvez *ajouter* des *fichiers* directement dans votre

*bibliothèque* : il vous suffit de glisser-déposer<sup>☞</sup> les fichiers souhaités sur le volet de la bibliothèque, Open-Sankoré triera automatiquement le type de fichier ajouté (image, vidéo ou son) et le placera à la racine du dossier correspondant de la bibliothèque correspondante. Vous pourrez ensuite le classer dans le dossier de votre choix. Cela fonctionne également depuis une page Web<sup>☞</sup> ouverte avec un navigateur<sup>☞</sup> externe.

## 2.5. Réutiliser une diapo d'un fichier dans un autre fichier



### Conseil

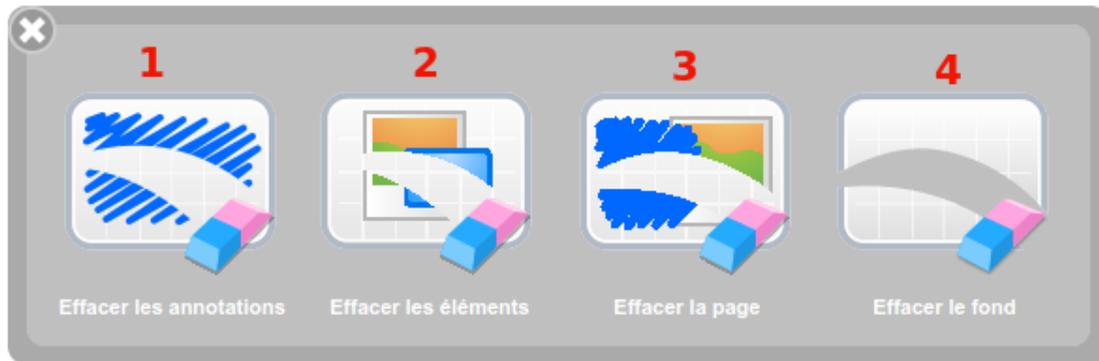
Il est possible de *dupliquer* une diapo par un simple glisser-déposer<sup>☞</sup> vers une autre présentation lorsque l'on utilise le mode «Documents» . Il suffit de *sélectionner* une ou plusieurs *diapositives* depuis le document source et de le *déplacer* sur le *nom du fichier* qui accueillera les pages dupliquées. Cette fonction est très efficace pour réutiliser des ressources ou des traces de travaux avec les élèves réalisés lors de séances précédentes.

## 2.6. Sélectionner ce qui sera effacé



### Conseil

Il est possible d'utiliser un clic long sur la gomme dans la barre d'outils pour disposer de 4 options :



Quatre manière d'effacer une page



### Remarque

Le clic long sur la gomme utilisée sur la surface du tableau permet d'avoir le même résultat qu'avec un clic long sur la gomme dans la barre d'outils.

## 2.7. Que représente le cadre grisé sur la page ?



### Conseil

Le cadre grisé présent sur toutes les pages définit la surface minimale qu'Open- Sankoré affichera sur tous types de projecteurs<sup>en</sup> (4/3, 16/9, HD...) indépendamment de la résolution du projecteur.

Tout ce que vous glisserez-déposerez ou écrirez dans cette zone sera obligatoirement visible sur votre surface de projection.

Cette indication est très importante si vous souhaitez partager les ressources produites sur [planete.sankore.org](http://planete.sankore.org) ou avec vos collègues.

## 2.8. Utiliser le mode "documents"



### Conseil

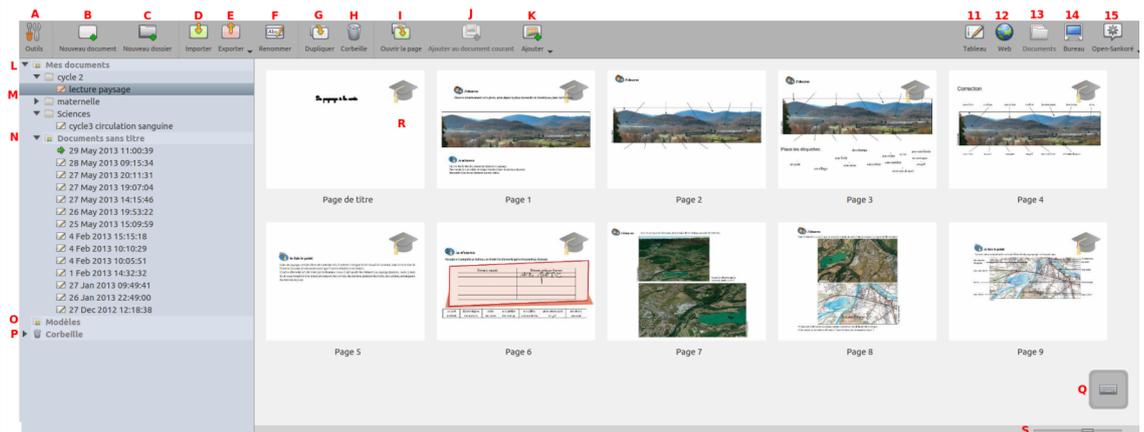
Un nouveau document est créé lors chaque lancement d'Open-Sankoré. Ce dernier apparaît dans le dossier "Documents sans titre" du mode "Documents"  (colonne de gauche).

Pour faciliter le travail des utilisateurs, Open-Sankoré enregistre automatiquement votre travail à chaque changement de page ou lorsque le logiciel est quitté. Il n'y a donc pas de fonction «enregistrer».

Le dossier «Modèles» vous permet d'y glisser des présentations que vous souhaitez conserver sans que celles-ci soient modifiables. Vous devrez les glisser vers un autre dossier pour les dupliquer et pouvoir les éditer.

Dans le mode «Document», il vous est notamment possible de :

- renommer le document
- créer des dossiers et sous-dossiers
- importer ou exporter des documents Open-Sankoré (\*.ubz) ou des dossiers comportant des documents (\*.ubx)
- ajouter des .pdf<sup>2</sup> à vos pages
- ajouter des dossiers d'images
- réutiliser des pages depuis une présentation



*Les fonctionnalités du mode "documents"*

## 2.9. Masquer Open-Sankoré pour travailler sur un autre logiciel



### Conseil

---

Open-Sankoré n'est pas disponible en mode fenêtre. Le logiciel<sup>☞</sup> occupera toujours toute la surface de votre écran.

Cependant, il vous est possible de passer en mode «bureau»  ou de «masquer» Open-

Sankoré depuis le menu "Open-Sankoré"  .

Le mode «bureau» est accessible en cliquant sur l'icône «Bureau» dans la barre des outils<sup>☞</sup>.

Pour masquer Open-Sankoré vous pouvez utiliser la commande «Ctrl+H» sous Windows et Linux ou «Cmd+H» sous MacOS.

Vous pouvez également utiliser la commande «Ctrl+Tab» sous Windows ou Linux ou «Cmd+Tab» sous MacOS pour passer d'une application à l'autre pour réaliser des copier-coller par exemple.



## 2.10. Utiliser l'outil Spot



### Conseil

L'application «Spot» permet de mettre en évidence des zones spécifiques de votre page en choisissant :

- la forme rectangulaire/carrée ou circulaire/ellipse
- le maintien des proportions
- le mode d'affichage (sur un clic de la souris ou persistant)
- une prévisualisation de la forme
- une transparence du masque

Comme les autres outils, «Spot» est disponible dans les "Applications" de la bibliothèque. Notez également que vous pouvez employer l'outil "Masque" pour dévoiler progressivement le contenu d'un écran.



Présentation du dossier Applications

## 2.11. Exporter et importer des fichiers .ubz par dossiers



### Conseil

- Le mode "Documents"  permet l'export et l'import sous forme d'archive de dossiers contenant des documents de présentation ou des sous-dossiers.
- Pour créer une archive il est nécessaire de regrouper les documents dans un dossier. Sélectionnez le dossier que vous désirez exporter au format d'archive et cliquez sur le bouton "Exporter" en choisissant l'option "Exporter au format UBX Open-Sankoré".
- Le logiciel génère alors une archive (.ubx) que vous nommerez et enregistrerez dans l'emplacement désiré.
- Pour importer une archive contenant plusieurs fichiers (.ubz), cliquer sur le bouton "Importer" du mode "Documents".
- Il n'est pas possible actuellement d'importer par lots plusieurs fichiers .ubz présent sur un disque ou une clé USB.

## 2.12. Capturer des médias depuis le navigateur web intégré



### Conseil

L'outil "Capturer du contenu Web" est disponible dans la barre d'outils en mode navigateur Web intégré. Il vous permet de récupérer une page entière ou des médias (sons, vidéo, animations flash). Vous pourrez selon les médias et leur disponibilité effective réaliser les opérations suivantes :

- télécharger dans la bibliothèque (utilisable ultérieurement sans connexion)
- télécharger sur la page courante (utilisable ultérieurement sans connexion)
- ajouter l'objet en lien dans la bibliothèque (nécessitera une connexion internet)
- ajouter l'objet en lien sur la page courante (nécessitera une connexion internet).



*Les outils du menu flottant du navigateur Web intégré.*



### Attention

En fonction de la configuration des sites, il ne vous sera pas toujours possible de choisir entre ces 4 possibilités (certaines seront alors "grisées" ce qui signifie qu'elle ne sont pas utilisables)

## 2.13. Utiliser les signets web



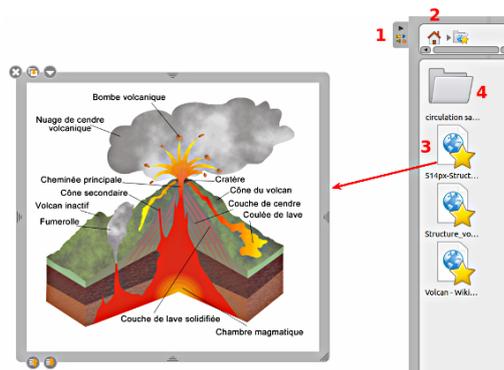
### Conseil

La bibliothèque propose un dossier "Signets" dans lequel il est possible de stocker des signets Web (ou bookmarks).

Lorsque vous utiliser un glisser-déposer<sup>⇒</sup> depuis la bibliothèque vers la page, un widget est alors directement ouvert avec le contenu de la page web.

Si vous cliquez sur l'icône du signet, une page s'ouvre alors dans le navigateur Web<sup>⇒</sup> intégré d'Open-Sankoré.

Un clic l'icône "Signet"  dans la barre d'outils en mode Web  ajoute automatiquement un signet dans le dossier «Signets».



*Comment glisser-déposer un signet web sur une page de cours ?*

## 2.14. Sélectionner la langue de l'interface

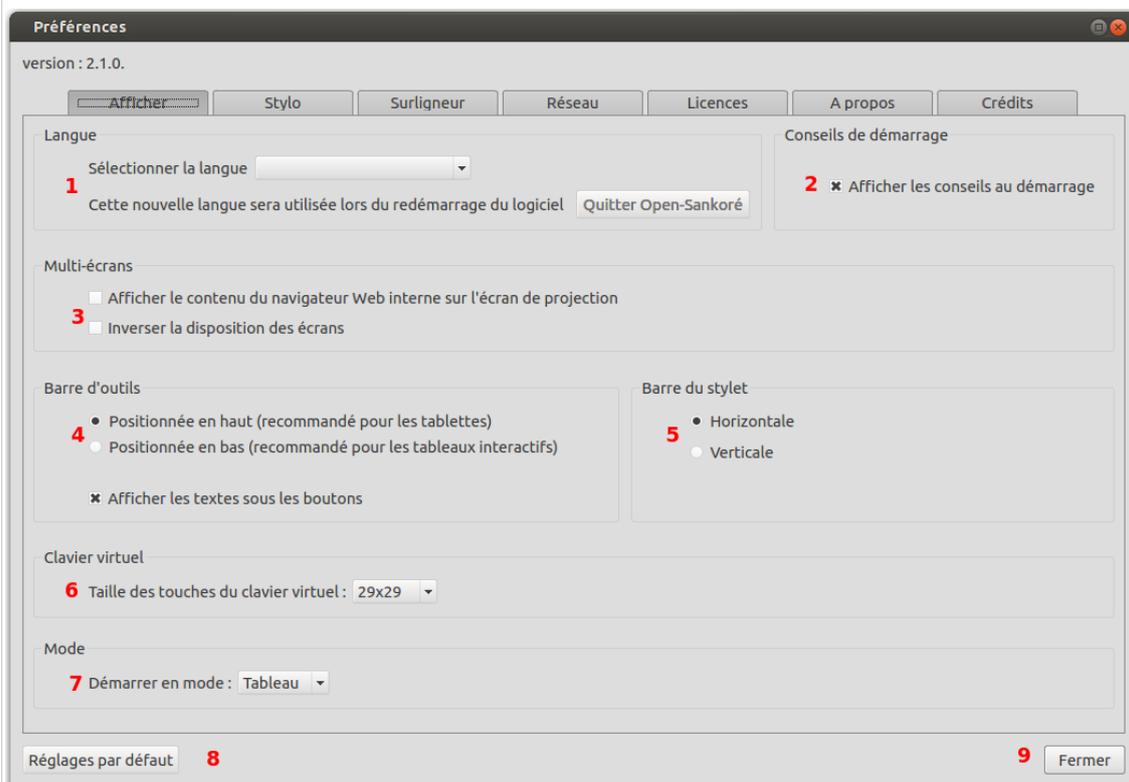


### Conseil

Le changement de la langue du logiciel s'effectue dans le premier onglet des "Préférences" du menu Open-Sankoré, onglet "Afficher".

Le choix de la langue est effectif une fois que le logiciel est redémarré.

Ce réglage prime sur le réglage de la langue par défaut du système d'exploitation de votre ordinateur.



Les différents réglages possibles dans l'onglet "Afficher"

## 2.15. La fiche guide



### Conseil

La *fiche guide* des enseignants *contient les informations utiles aux enseignants* qui vont utiliser une ressource mutualisée par d'autres enseignants. Elle est disponible dans le volet de gauche avec un onglet disposant d'une icône représentant la toque du professeur.

Cette fiche guide vous offre la possibilité de :

- *citer* les *auteurs* successifs de la ressource et les crédits des médias et ressources utilisées,
- renseigner les *informations* de la *séance* (titre, objectifs pédagogiques, activité du maître ou des élèves...),
- *décrire* la *ressource* (niveau scolaire, discipline concernée, mots-clés, licence de la ressource...),
- proposer les *actions* à réaliser par les *enseignants* et les *élèves/étudiants*,
- *stocker* des *éléments* complémentaires ou facultatifs (image, son, vidéo, application, liens web, ...) ainsi que les corrigés des exercices proposés si nécessaire.

L'ensemble des champs de la *fiche guide* appartient donc au document et *permet* aux utilisateurs d'avoir une *meilleure visibilité* du cadre *pédagogique* dans lequel l'*activité* est proposée.



### Remarque

Si vous *exportez* votre *document* Open-Sankoré au format *PDF*, la *fiche guide* *ne sera* pour le moment *pas incluse* dans le celui-ci.

## 2.16. Lire des médias sur tous les ordinateurs



### Conseil

Le logiciel Open-Sankoré sollicite les lecteurs disponibles par défaut sur l'ordinateur pour interpréter les médias audio, vidéo ou flash. Cependant tous les formats ne peuvent donc pas être lus dans ce logiciel si l'ordinateur ne contient pas les codecs nécessaires.

Les codecs sont des petits programmes qui permettent de décoder les différents formats de fichiers audio et vidéo disponibles.

Les lecteurs employés par Open-Sankoré sont :

- Windows Media Player pour Windows,
- QuickTime Player pour Mac,
- Phonon (qui abstrait gstreamer ou xine) pour Linux.

Privilégiez les formats suivants qui devraient être décodés aisément par tous les systèmes :

- images au format .png, .svg, .jpg ou .gif
- vidéo au format .mp4 ou .flv
- sons au format .mp3

Il existe quelques packs de codecs vous permettant d'étendre la gamme des formats multimédia pris en charge par le lecteur sur lequel repose Open-Sankoré.



### Attention

Soyez toutefois vigilants à l'installation de ces derniers, particulièrement avec les packs gratuits censés contenir des codecs de plusieurs sociétés ou fabricants. Certains de ces packs peuvent occasionner des problèmes ou instabilités sur votre système d'exploitation.

Reportez vous à la documentation de votre système d'exploitation et de consulter le forum de support en ligne.

## 2.17. Importer vos documents dans Open-Sankoré



### Conseil

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

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<sup>en</sup> ou PDF<sup>en</sup> depuis le menu Importer  ou ajouter  , le document s'affichera en fond<sup>en</sup> sur votre tableau.



### Méthode : Mac - L'imprimante virtuelle intégrée

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*. À vous de l'*enregistrer* et de l'*importer* ensuite dans *Open-Sankoré*.



### Méthode : Ubuntu - L'imprimante virtuelle intégrée

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

Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez l'imprimante "imprimer dans un fichier" puis sélectionnez le format de sortie : "PDF" et personnalisez éventuellement les réglages d'impression (pages à imprimer...), en bas à droite de la fenêtre et sélectionnez "Imprimer"

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



### Méthode : 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. À vous de l'enregistrer et de l'importer ensuite dans *Sankoré*.



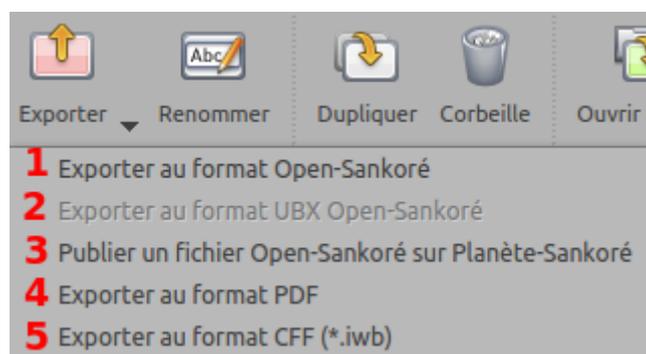
# Ressources annexes



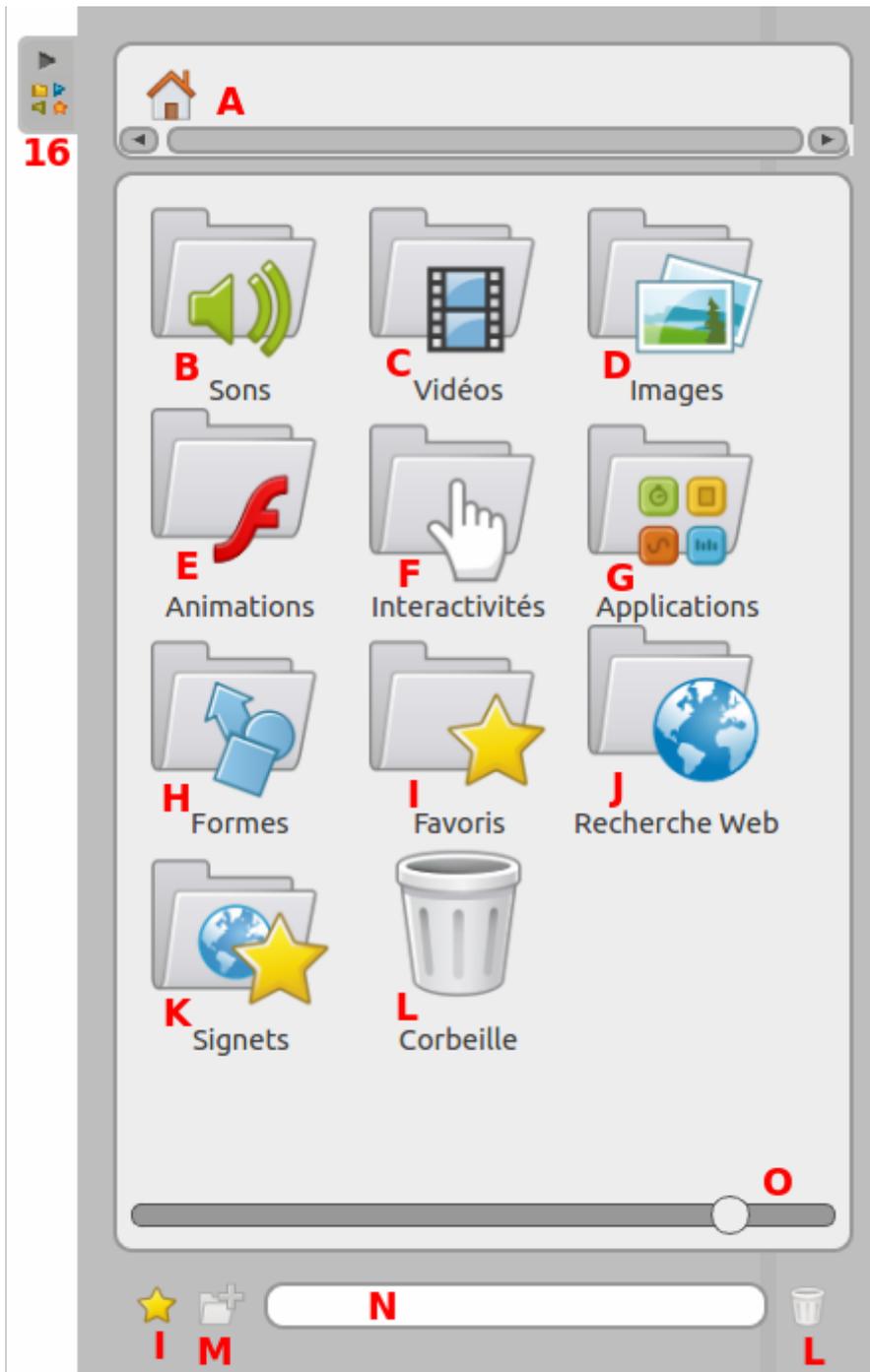
> Comment ajouter un fichier dans le dossier favoris ?



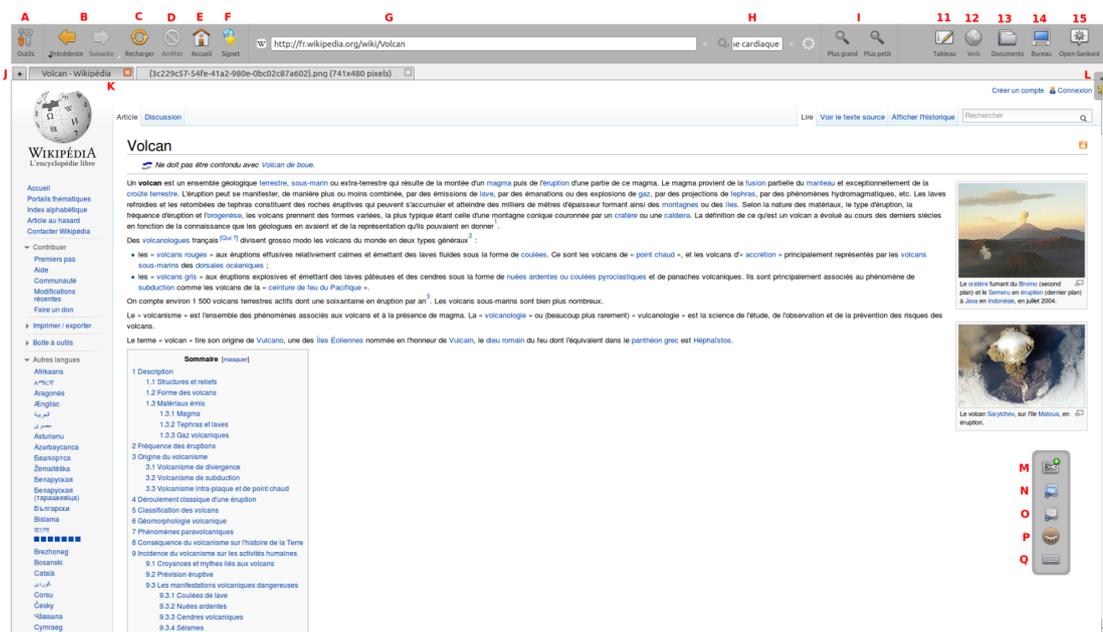
> Comment exporter un cours ?



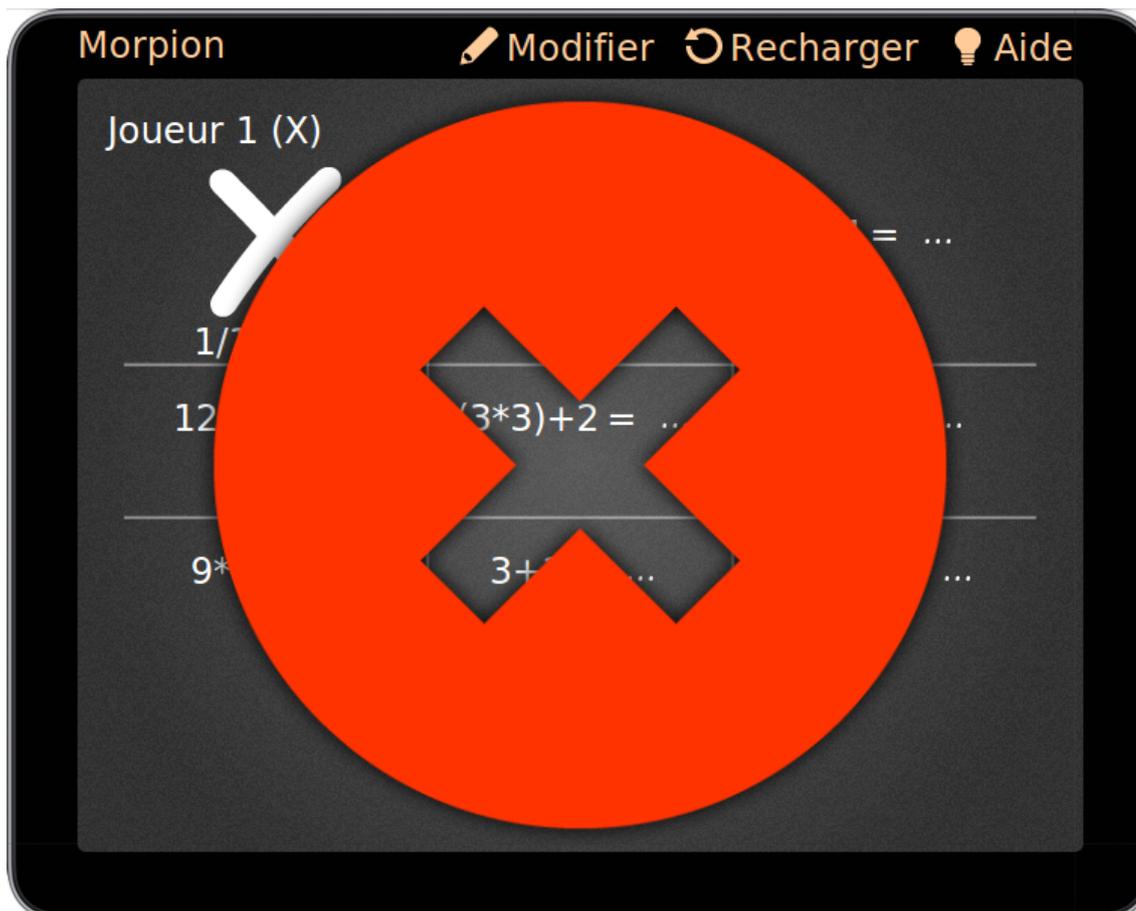
> Les différents dossiers de l'onglet "Bibliothèque"



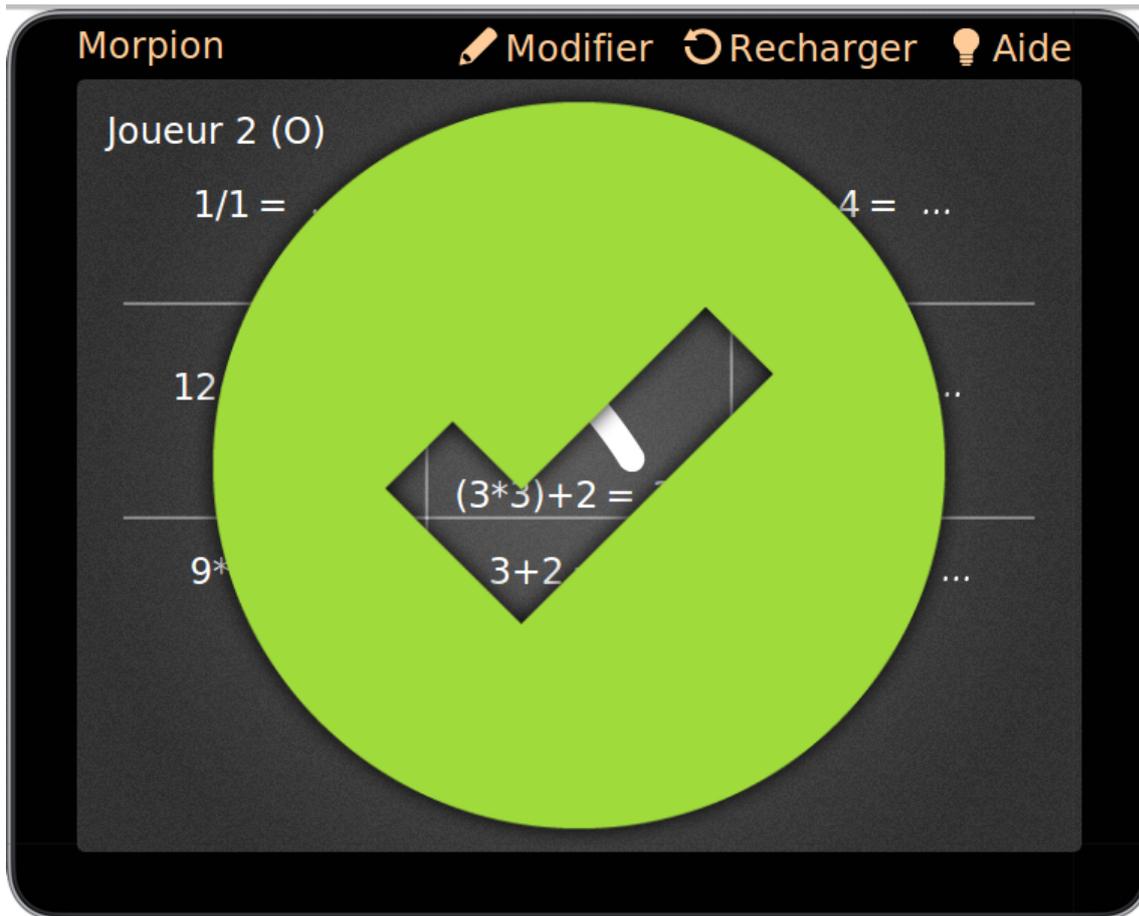
> Les fonctionnalités du navigateur web intégré.



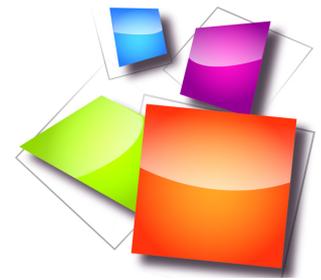
> Une croix rouge s'affiche en cas de mauvaise réponse



> Un signe "V" vert s'affiche en cas de bonne réponse.



# Glossaire



## "Animations" dossier

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

## Adresse URL

Une URL (Uniform 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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

## Apps

Apps est l'abréviation pour application: une apps est un petit logiciel qui peut fonctionner sur internet , votre ordinateur ou tout outil nomade comme une tablette.

## 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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

## Capturer

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

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

## Champ de recherche

Inscrivez le nom du fichier que vous recherchez dans votre bibliothèque, le résultat sera alors immédiatement dans la zone supérieure.

## 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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

## Corbeille dossier

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.

## Écran étendu

Écran 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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### **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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### **Fond de page**

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

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### **Formes dossier**

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.

### **Glisser-déposer**

Cliquez sur l'outil ou l'objet de votre choix sans relâcher, glissez-le sur la page et lâchez-le.

### **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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### **Librairie**

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

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### **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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### **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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### **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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### **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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### Mire

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

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### 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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### Nouveau dossier dans la bibliothèque

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".

### 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. Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### 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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### 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).

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### 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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### PNG format



Le Portable Network Graphics (PNG) est un format ouvert d'images numériques, qui a été créé pour remplacer le format GIF, à l'époque propriétaire et dont la compression était soumise à un brevet. Le PNG est un format non destructeur spécialement adapté pour publier des images simples comprenant des aplats de couleurs.

Il a été normalisé par l'ISO (ISO/CEI 15948:2004).

Extrait de [Wikipedia.fr](http://fr.wikipedia.org)

### 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...

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### 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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### 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...).

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### Styler

Un styler 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 styler permet de dessiner une image plus facilement et avec plus de précision qu'un curseur de souris, les infographistes l'utilisent souvent.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### 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 (styler).

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### Taille d'icônes

Déplacez le curseur pour modifier la taille des icônes affichées.

### Taille de fichier

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

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### Vidéo-projecteur

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

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

### 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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>

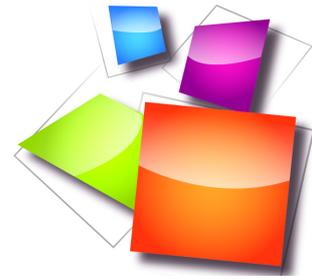
## Web

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.

Extrait de <http://www.wikipedia.org>



# Références



## *[Sankoré]*

Support et aide : Vous trouverez le manuel de prise en main du logiciel Open-Sankoré ainsi que des tutoriels vidéo pour vous aider sur le site.

<http://open-sankore.org/fr/support-et-aide>

## *[Chaîne Youtube Sankoré]*

De nombreuses vidéos sont à votre disposition sur Youtube dans la [chaîne Sankoré](#)

## *[Les médiafiches]*

De nombreuses fiches et vidéos sont à votre disposition au Pôle numérique – académie de Créteil

<http://mediafiches.ac-creteil.fr>

