

# Utiliser le logiciel Open-Sankoré 2.5

Canopé de la Corrèze contact : christophe.  
rhein@reseau-canope.fr

# Table des matières



## Objectifs

5

## Introduction

### I - Débuter avec Open-Sankoré

1. Les outils de base .....	
1.1. Première prise en main .....	
1.2. La couleur du trait (2) .....	
1.3. Le trait (3) .....	
1.4. La gomme (4) .....	
1.5. Les fonds d'écran (5) .....	
1.6. Annuler/Rétablir (6) .....	
1.7. Nouvelle page (7) .....	
1.8. Précédente/Suivante (8) .....	
1.9. Effacer (9) .....	
2. La barre d'outils .....	
2.1. La palette d'outils (1) .....	
2.2. L'outil dessin (A) .....	
2.3. Le texte (L) .....	
2.4. La capture (M) .....	
3. Les objets .....	
3.1. Grouper-dégrouper des objets (10) .....	
3.2. La gestion des couches .....	
3.3. Les actions sur les objets .....	

### II - L'onglet bibliothèque

1. Le contenu de la bibliothèque .....	
1.1. L'onglet "Bibliothèque" (16) .....	
1.2. Les sons (B) .....	
1.3. Les vidéos (C) .....	
1.4. Les images (D) .....	
1.5. Les favoris .....	
2. Le dossier animations Flash (E) .....	
2.1. Quel contenu ? .....	
3. Le dossier interactivités (F) .....	
3.1. Affichage d'une Interactivité .....	
3.2. Ajouter de nouvelles Apps .....	
3.3. Le menu du dossier Interactivités .....	
3.4. L'interactivité "Associer des Images" (A) .....	
3.5. L'interactivité "Associer des sons" (B) .....	
3.6. L'interactivité "balance" (C) .....	
3.7. L'interactivité "cadran opératoire" (D) .....	
3.8. L'interactivité "calcul" (E) .....	
3.9. L'interactivité "cat Images" (F) .....	

3.10. L'interactivité "Cat Texte" (G) .....	
3.11. L'interactivité "Choisir" (H) .....	
3.12. L'interactivité "Contraste" (I) .....	
3.13. L'interactivité "Dés" (J) .....	
3.14. L'interactivité "Enveloppe" (K) .....	
3.15. L'interactivité "Étudier" (L) .....	
3.16. L'interactivité "Memory" (M) .....	
3.17. L'interactivité "Morpion" (N) .....	
3.18. L'interactivité "Ordre images" (O) .....	
3.19. L'interactivité "Ordre Lettres" (P) .....	
3.20. L'interactivité "Ordre mots" (Q) .....	
3.21. L'interactivité "Ordre phrases" (R) .....	
3.22. L'interactivité "Sélectionner" (S) .....	
3.23. L'interactivité "Sépare phrase" (T) .....	
3.24. L'interactivité "Sépare texte" (U) .....	
3.25. L'interactivité "Syllabes" (V) .....	
3.26. L'interactivité "Tables" (W) .....	
3.27. L'interactivité "Train" (X) .....	
3.28. L'interactivité "Transformation" (Y) .....	
<b>4. Le dossier Applications (G) .....</b>	
4.1. Le dossier "Applications" (G) .....	
4.2. Exemple : l'App cellule .....	
<b>5. Le dossier recherche Web (J) .....</b>	
5.1. Comment utiliser le dossier "Recherche Web" (J) ? .....	
5.2. Les Apps de recherche "Planète" .....	
5.3. L'App de recherche "Google Image" .....	

### III - Les onglets "Chemin de fer", fiches "guide" et "médias"

1. Comment utiliser l'onglet "Chemin de fer" ? .....	
2. La fiche guide des enseignants (18) .....	
2.1. La fiche guide des enseignants (18) .....	
2.2. Fiche guide de la page de titre .....	
3. L'onglet des médias pour l'activité (19) .....	

### IV - Les différents modes : Web, Documents, Bureau, Open-Sankoré

1. Le navigateur web (12) .....	
1.1. Le navigateur Web (12) .....	
1.2. Les signets (F/L) .....	
1.3. La trappe Web (M) .....	
1.4. Les outils de capture (N/O) .....	
2. La gestion des documents (13) .....	
2.1. Principe .....	
2.2. Fonctionnement .....	
3. Le mode "Bureau" (14) .....	
3.1. Principe .....	
3.2. Fonctionnement .....	
4. Le menu Open-Sankoré (15) .....	
4.1. Le menu Open-Sankoré .....	
4.2. Les préférences .....	
4.3. Onglet "Afficher" (B) .....	
4.4. Onglet "Stylo" (C) .....	
4.5. Onglet "Surligneur" (D) .....	
4.6. Onglet "Réseau" (E) .....	

## V - Les trucs et astuces

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

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

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

1.3. Comment construire son module ? .....

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

### 2. Trucs et astuces dans Open-Sankoré .....

2.1. Déplacer la page et la recentrer rapidement .....

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

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

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

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

2.6. Sélectionner ce qui sera effacé .....

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

2.8. Utiliser le mode "documents" .....

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

2.10. Utiliser l'outil Spot .....

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

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

2.13. Utiliser les signets web .....

2.14. Sélectionner la langue de l'interface .....

2.15. La fiche guide .....

2.16. Lire des médias sur tous les ordinateurs .....

2.17. Importer vos documents dans Open-Sankoré .....

**Ressources annexes** 100

**Contenus annexes** 104

**Glossaire** 109

**Références** 115



# Objectifs



Découvrir et prendre en main le logiciel de TBI libre et gratuit Open-Sankoré 2.5

# Introduction



Ce tutoriel sur l'utilisation du logiciel de TBI **Open-Sankoré 2.5** est élaboré par l'atelier **Canopé de Corrèze** et des ressources en ligne disponibles dans le menu des références générales.

Depuis la dissolution de la DIENA le logiciel n'est plus développé mais des collègues l'utilisent toujours sur d'anciennes machines.

Un fork existe sous le nom de *Openboard* et la documentation complète est aussi disponible ici *Openboard 1.4.1*

## Open-Sankoré.org

*Open-Sankoré.org 2.5*

# Débuter avec Open-Sankoré



## 1. Les outils de base

Après avoir lancé le logiciel, prenez simplement le stylet\* et commencez à écrire sur l'écran. Ne soyez pas craintif à l'idée d'appuyer la pointe du stylo : allez-y franchement, comme si vous écriviez avec un stylo bille sur une feuille de papier. Maintenant que vous avez écrit vos premières lignes, un simple coup d'œil aux icônes devrait vous permettre de comprendre rapidement le fonctionnement d'Open--Sankoré.

### 1.1. Première prise en main

#### 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\* .
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* (cf. p.) .
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* (cf. p.) .
10. Permet de **grouper des objets** sur la page.
11. Permet de revenir à l'**affichage du tableau** lorsqu'une page Web\* Open-Sankoré ou la fenêtre "**Documents**"est ouverte. Bouton présent également sur la palette d'outils en mode "**Afficher le bureau**".
12. Permet d'utiliser le navigateur Web\* **intégré** à Open-Sankoré.
13. "Documents" permet de **gérer l'organisation des cours**.

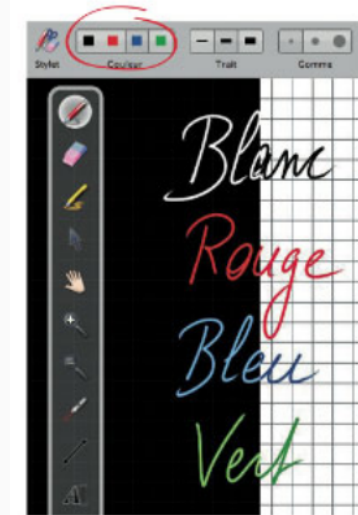
14. **Affiche** votre **bureau** en gardant toutes les fonctionnalités d'Open-Sankoré.
15. Le bouton "Open--Sankoré" permet d'**accéder aux réglages de l'application** et de quitter votre session\*.
16. Ouvre la **bibliothèque**.
17. Le "**Chemin de fer**" affiche un **aperçu des pages** de votre **document**.
18. Ouvre le menu de la **fiche guide**.
19. Ouvre le menu de "**l'élève**" pour accéder à des ressources complémentaires qu'il pourra ajouter à la page.

## 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\* que vous aurez choisi.



*Couleurs des traits*

### *Remarque : Couleur du trait*

Les couleurs peuvent être **modifiées** dans le **menu Open--Sankoré** dans la *rubrique Préférences (cf. p.)*.

### 1.3. Le trait (3)

#### Fondamental : Le trait (3)

Les 3 boutons "Trait" vous permettent de **sélectionner différentes épaisseurs de trait** pour le stylo et le marqueur. Par défaut, le trait le plus fin et le trait moyen sont calibrés de manière idéale pour vos besoins d'écriture standards. Le trait le plus épais est quant à lui le plus adapté pour mettre en évidence un élément sur votre page.



*Épaisseur des traits*

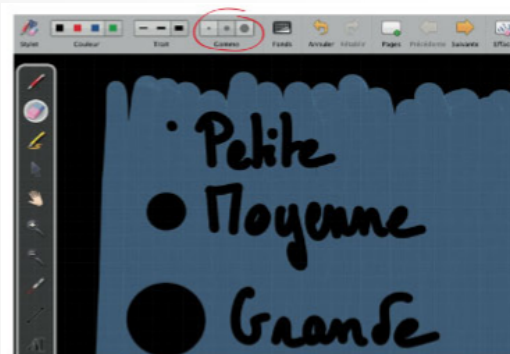
### 1.4. La gomme (4)

#### Fondamental : La gomme (4)

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

**Trois tailles de gomme** sont à votre disposition :

- une gomme "précise",
- une gomme de taille moyenne
- une gomme "frottoir" pour effacer rapidement le contenu d'une page.




*Taille de la gomme*

#### Remarque : Gomme

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

## 1.5. Les fonds d'écran (5)

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

En cliquant sur le bouton "Fond"  sur la *page d'accueil* (cf. p.7), une fenêtre de sélection apparaît. Celle-ci propose 4 fonds de page\* : blanc, blanc quadrillé, noir et noir quadrillé



*Modifier le fond d'une page*

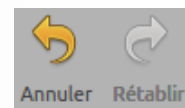
### *Conseil*

**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**.

## 1.6. Annuler/Rétablir (6)

### *Fondamental*

Les boutons "Annuler" et "Rétablir" sur la *page d'accueil* (cf. p.7) fonctionnent comme dans Microsoft Word\* : 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.

## 1.7. Nouvelle page (7)

### *Fondamental*

Le bouton "Pages"  de la *page d'accueil* (cf. p.7) ajoute une page à votre cours. Celle-ci se placera automatiquement à la suite de la page en cours.

## Conseil

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

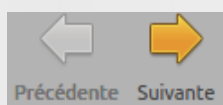
1. **ajouter** une nouvelle page à la suite,
2. **dupliquer** la page en cours,
3. **importer** une page depuis un fichier.



*Le menu ajouter une page*

## 1.8. Précédente/Suivante (8)

### Fondamental




*Changer de page*

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**.

## 1.9. Effacer (9)

### Fondamental : Effacer (9)

L'outil "Effacer l'annotation"  sur la *barre d'outils* (cf. p.12) permet d'effacer précisément ce que vous avez écrit avec le stylet\*. 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** réalisées avec le stylet
2. les **objets** comme
3. la **page entière**,
4. le **fond**.



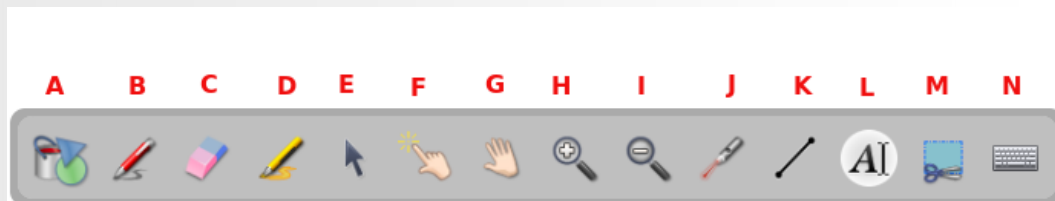
*Quatre manière d'effacer une page*

## 2. La barre d'outils


### 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 "Dessin"  permet de dessiner des **formes géométriques**, choisir le style de **trait** et de **remplissage**.

B. L'outil "Annoter le document"  permet d'**écrire** à l'aide de votre stylet\*.


C. L'outil "Effacer l'annotation"  permet d'**effacer** précisément **ce que vous avez écrit** avec le stylet\*.

D. L'outil "Surligner"  permet de surligner des passages en offrant un **certain** niveau de **transparence**.


E. L'outil "Sélectionner et modifier des objets"  permet de choisir un objet sur votre page afin de le déplacer et de lui appliquer des modifications (redimensionnement, suppression, rotation...).


F. 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**.


G. L'outil "Déplacer la page"  permet de **se déplacer dans une page**.

H. L'outil "Zoomer en avant"  permet d'**agrandir** la zone affichée à l'écran.


I. L'outil "Zoomer en arrière"  permet de **réduire** la zone affichée à l'écran.


J. L'outil "Pointer avec le laser"  active un pointeur laser virtuel (qui n'écrit pas) sous la forme d'un **gros point rouge**.

K. L'outil "Tracer une ligne droite"  permet de dessiner un trait droit.


L. L'outil "Écrire un texte"  permet de créer **un objet texte** enrichi par des tableaux, listes à puces, numérotation, hyperliens...




M. L'outil "Capture une partie de l'écran"  permet de **capturer une zone** de la page.

N. L'outil "Afficher le clavier virtuel"  permet d'**utiliser un clavier virtuel** sans avoir besoin de se tenir devant l'ordinateur.

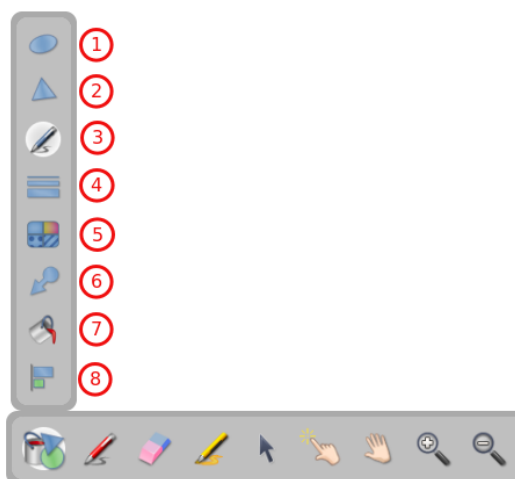
### *Conseil : Astuces*

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. L'outil dessin (A)

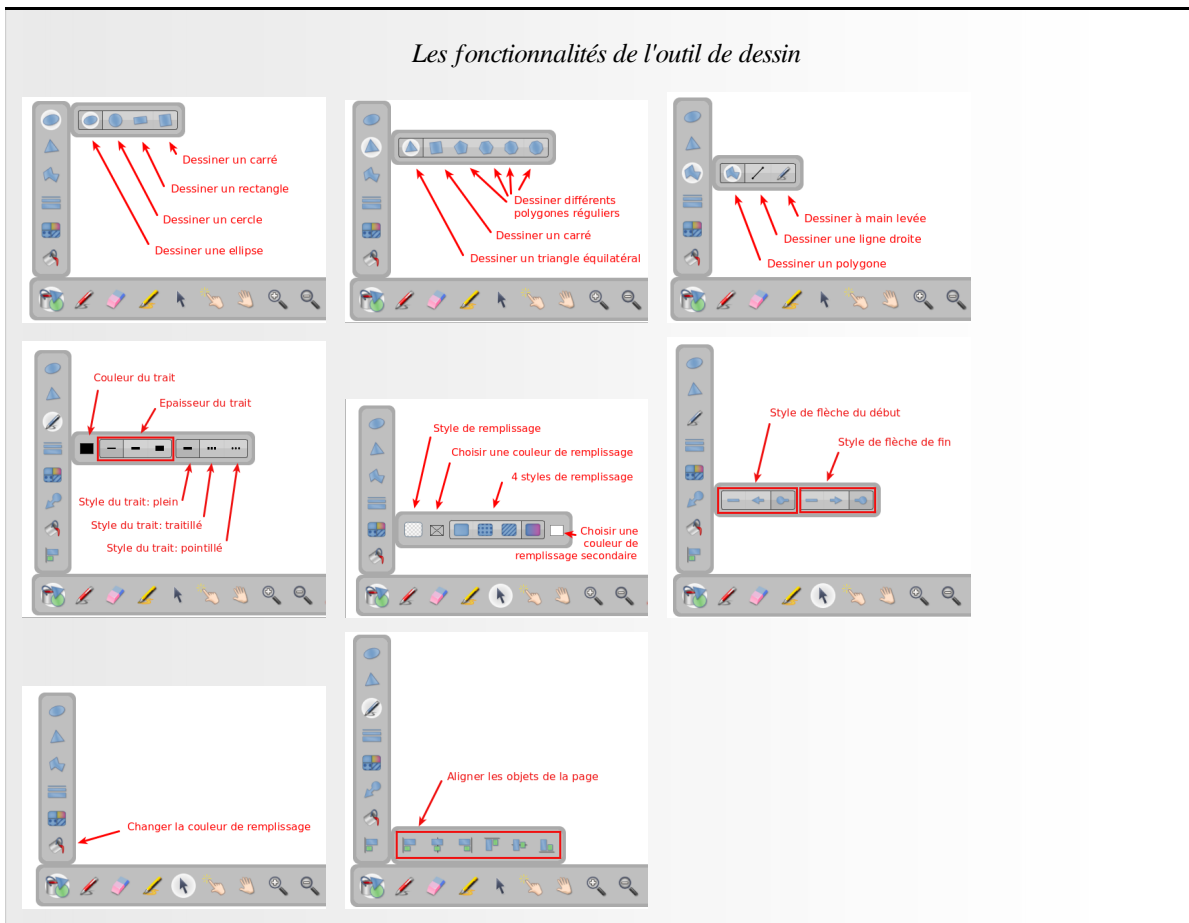
### *Le menu de base*



*Le menu de l'outil dessin*

1. Dessiner une ellipse, un cercle, un rectangle , un carré
2. Dessiner un triangle équilatéral, un carré, un pentagone, un hexagone, un heptagone, un octogone
3. Dessiner un polygone, une ligne droite, à main levée
4. Propriétés du trait
5. Propriétés du remplissage
6. Propriétés des flèches
7. Changer la couleur de remplissage
8. Aligner les objets de différentes manières sur la page

**Fondamental : Dans le détail...**

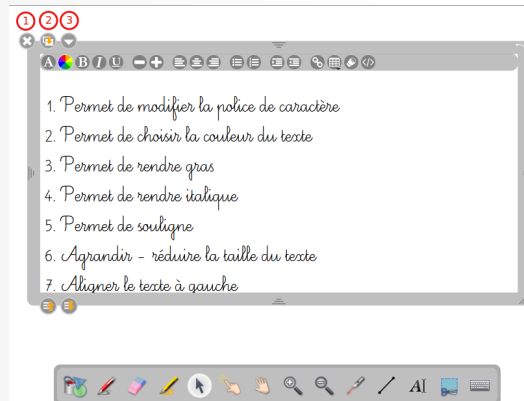


**2.3. Le texte (L)**

**Fondamental : Le texte (K)**

Le bouton "Écrire un texte" **AI** dans la *barre d'outils* (cf. p.12) vous permet de créer un objet texte sur votre page.

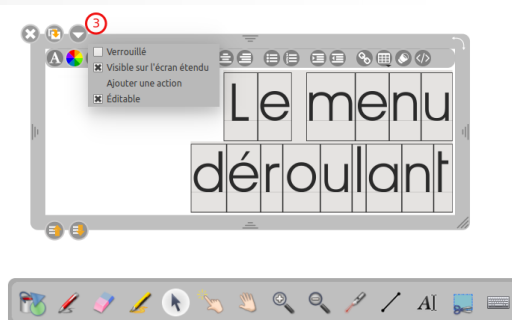
1. Permet de **fermer** l'objet texte et supprime le texte écrit.
2. Permet de **dupliquer** l'objet texte.



*La fenêtre de l'outil "Écrire un texte"*

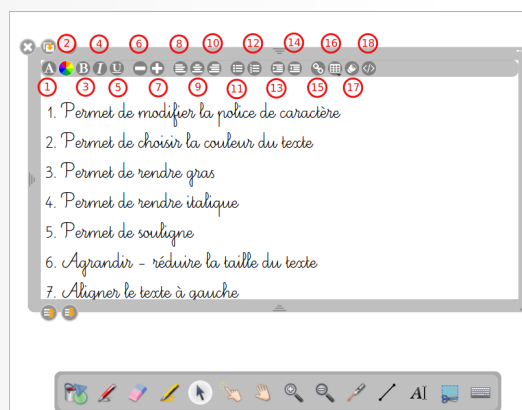
3. Ouvre un menu déroulant qui permet :

- de **verrouiller l'objet**, c'est-à-dire qu'il vous sera impossible de le déplacer ensuite ;
- de choisir si vous voulez qu'il **soit visible ou non sur l'écran de projection** ;
- de choisir si vous voulez **ajouter** une *action* (cf. p. ) ou **non**
- de choisir si vous voulez qu'il soit **éditable ou non**.



Verrouiller un objet


1. Permet de *modifier la police* (cf. p.104) de caractère
2. Permet de choisir la *couleur du texte* (cf. p.104)
3. Permet de mettre le texte en gras
4. Permet de mettre le texte en italique
5. Permet de souligner du texte
6. Permet d'agrandir la taille du texte
7. Permet de réduire la taille du texte
8. Permet d'aligner le texte à gauche
9. Permet de centrer le texte
10. Permet d'aligner le texte à droite
11. Permet d'ajouter une liste à puce
12. Permet d'ajouter une liste ordonnée
13. Permet d'insérer un retrait dans un paragraphe
14. Permet de sortir d'un retrait de paragraphe
15. Permet d'ajouter un *lien hypertexte* (cf. p.105)
16. Permet d'insérer un *tableau* (cf. p.105)
17. Permet de modifier la *couleur de fond* (cf. p.106)
18. Permet d'afficher le **code html** de l'objet texte



Les différents outils pour créer un texte enrichi.

## 2.4. La capture (M)

### Fondamental : La capture (M)

L'outil "Capture une partie de l'écran"  sur la *barre d'outils* (cf. p.12) permet de capturer\* une zone de la page. Une fois que vous avez sélectionné la partie à capturer\*, 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


### 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. 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* (cf. p.7) 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.*



#### 3.2. 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**.

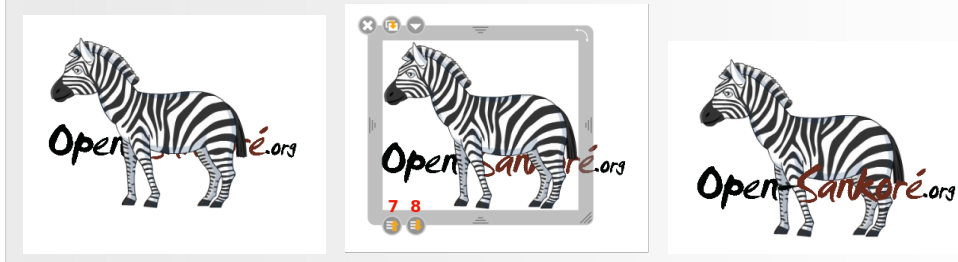
*Placer un objet au premier ou au second plan*

7. **Déplacer** l'objet vers l'**avant**

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

### ⚠ Attention

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

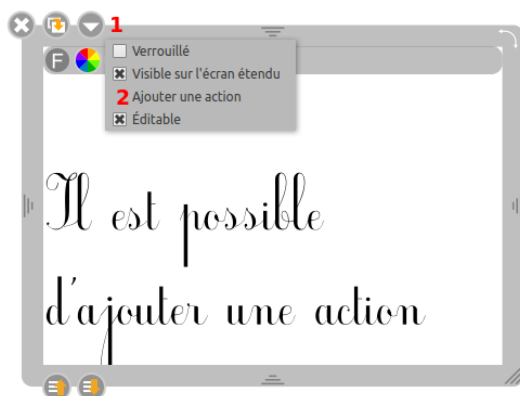


## 3.3. Les actions sur les objets

### 🌿 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 texte et image : Les actions sur les objets

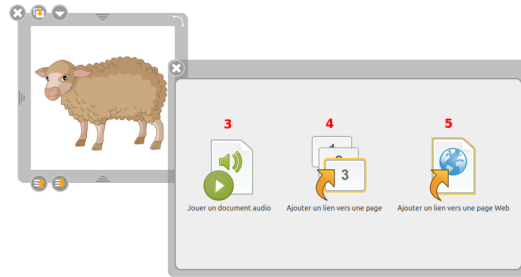


Pour ajouter une action, **sélectionnez** une **image** ou un **trait** puis appuyer sur la **flèche** (1) du **cadre** de sélection. Dans le menu déroulant qui apparaît, choisissez "**Ajouter une action**" (2).

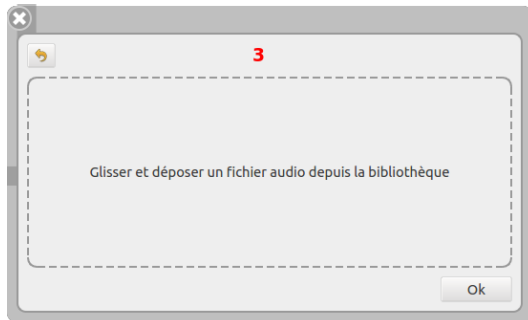
*Comment ajouter une action à un un objet ?*

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\*.



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



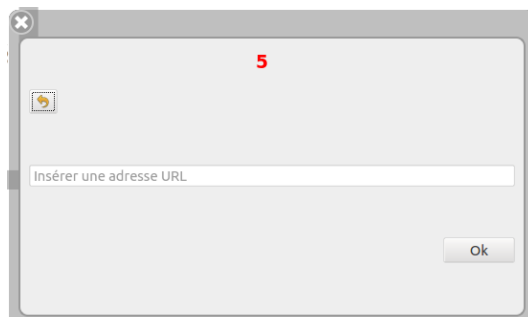
*Comment ajouter du son à un objet ?*

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\* 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 ?*



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

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

# L'onglet bibliothèque



# 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 bibliothèques\* de **sons**, d'**images**, de **formes**, de **vidéos**, d'**interactivités** et d'**applications** Open-Sankoré (nommées Apps\*) qui vous permettent d'étendre le fonctionnement d'Open--Sankoré.


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



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

### *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\* 

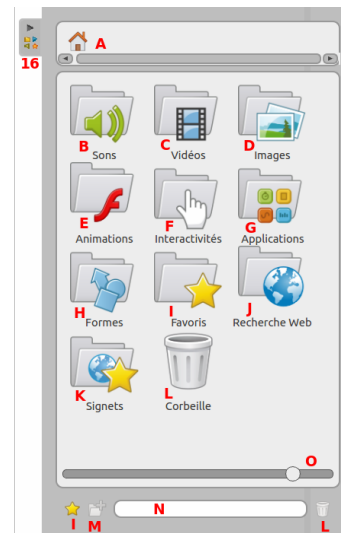
M. Nouveau dossier\* 

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

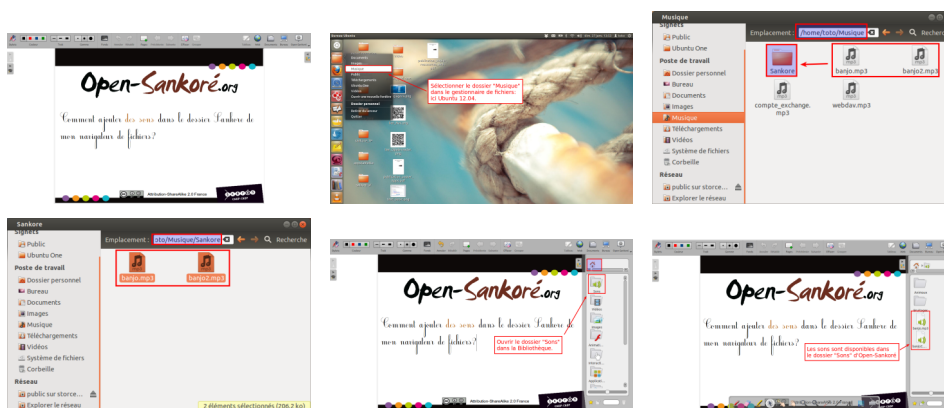
- pour Windows : "Mes documents Ma musique Sankore"
- pour Mac : "Dossier utilisateur Départ Musique Sankore"
- pour Ubuntu: "Dossier personnel Musique Sankore"

### 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*



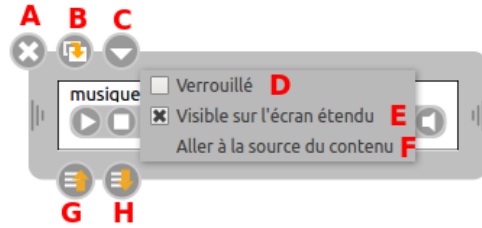
## Fondamental

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.

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

La **fenêtre son** en mode **édition** :

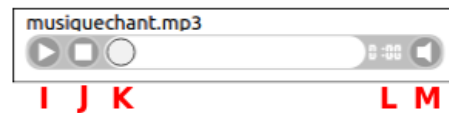
- A. Permet de **fermer la fenêtre**.
- B. Permet de **dupliquer le son**.
- C. Permet d'afficher le menu déroulant standard.
- D. Permet de **verrouiller la fenêtre**, c'est-à-dire que vous ne pourrez plus la déplacer ou modifier sa taille.
- E. Permet de choisir si vous voulez que le son ne s'affiche pas sur le deuxième écran\*.
- 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\* vidéos. Lors de la première installation, Open--Sankoré **créé 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"

**M** *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.

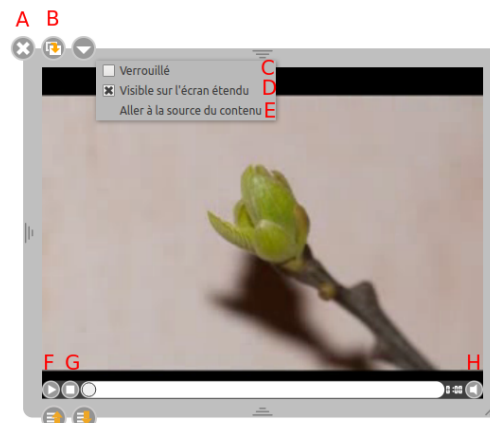
Cette méthode nécessite peut-être de relancer Open-Sankoré pour ré-indexer la Bibliothèque et faire apparaître les fichiers ajoutés.

## 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.

## Méthode : Pas à pas texte et image: les fonctionnalités de la fenêtre vidéo

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



Les fonctionnalités d'une fenêtre vidéo.

## 1.4. Les images (D)

### Le dossier images (D)

Le dossier "Images" donne **accès** à votre **bibliothèque** personnelle d'**images**. Lors de la première installation, Open-Sankoré crée automatiquement un dossier "Sankore" dans votre dossier d'images de votre ordinateur personnel :

- pour Mac: "Dossier utilisateur Départ Images Sankore".
- pour Ubuntu: "Dossier personnel Images Sankoré"
- pour Windows: "Mes documents Mes images Sankore"

### 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.*

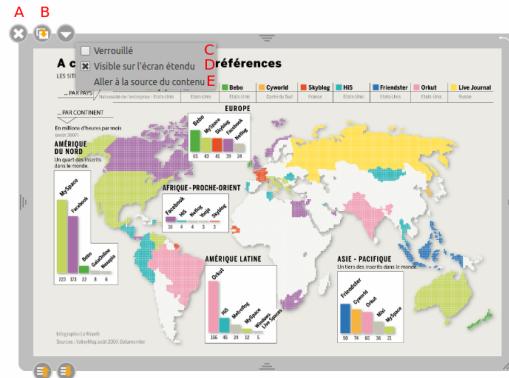


### ✂ Méthode : Insérer une image sur une page Open-sankoré

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

### ✂ 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\*.
- 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\*.

## 1.5. Les favoris

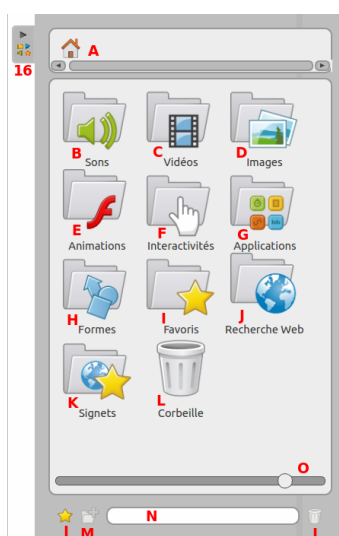
Tous les **types de fichiers** contenus dans les bibliothèques (**sons, vidéos, images, formes, applications et interactivités**) peuvent être **ajoutés** dans le **dossier "Favoris"**.

 *Méthode : Pas à pas 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"*

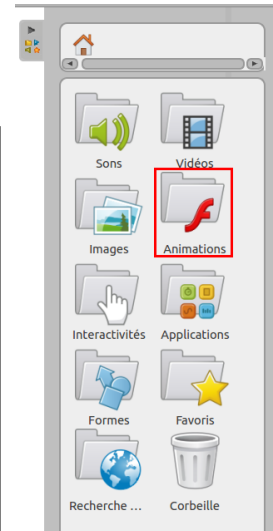
Si vous souhaitez **retirer un élément du dossier "Favoris" (I)**, cliquez sur le fichier à supprimer sans relâcher et **glissez-le** sur l'icône représentant la **"Corbeille"** située en bas à droite de la "Bibliothèque".

## 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
- Cœur	- Chat noir	- Boulier	- Horloge
- Os et muscles	- Échec IA	- Sesamath	- interactive
- Système circulatoire	- Échec simple	- Rapporteur	- Thermomètre interactif
- Système nerveux	- Line-rider		
- Système sanguin	- Reversi		
- Systèmes			

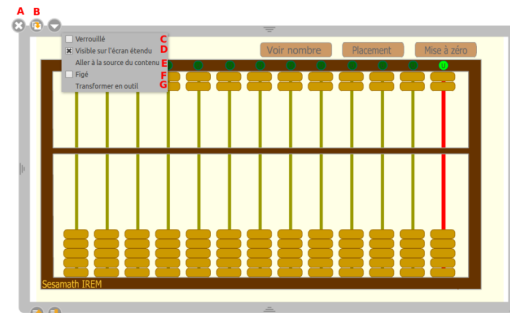


Ouvrir le dossier des animations Flash

Les animations Flash disponibles

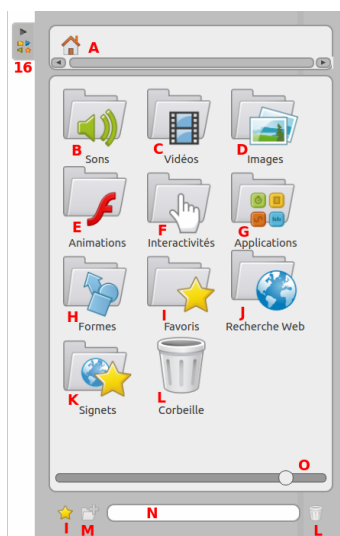
### Complément : Pas à pas texte : les fonctionnalités de la fenêtre d'une animation flash

- 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**.
- E. Affiche la **source** du fichier.
- F. Permet de **conserver** le **contenu** de l'application telle qu'elle se trouve au moment où vous cliquez sur ce bouton. Ainsi, si vous **quittez** Open--Sankoré et que vous **rouvrez** par la suite, l'application **ne se rechargera pas**. Vous conserverez toutes les données.
- G. Une fois l'application **punaisée**, elle sera **affichée** sur **toutes les pages** de votre document.



Les fonctionnalités d'une fenêtre d'application Flash.

## 3. Le dossier interactivités (F)




Les différents dossiers de l'onglet "Bibliothèque"

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**.

### 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



*Modifier une apps interactive*

Le bouton "aide" permet de connaître le fonctionnement spécifique de chaque application 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 (cf. p.)*".



### 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)

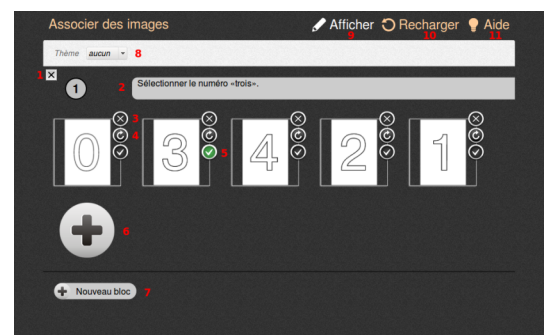
 *Fondamental : Associer des images à du texte*

**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.




Interface de l'apps "Associer des images"

11. Consulter l'aide de l'apps

### 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 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'apps




*Interface de l'apps "Associer sons".*

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

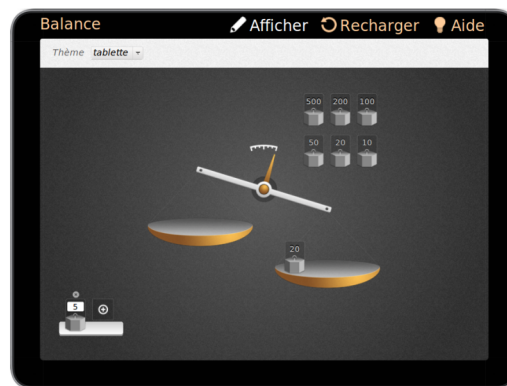
 *Fondamental : Équivalence de masses*

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"

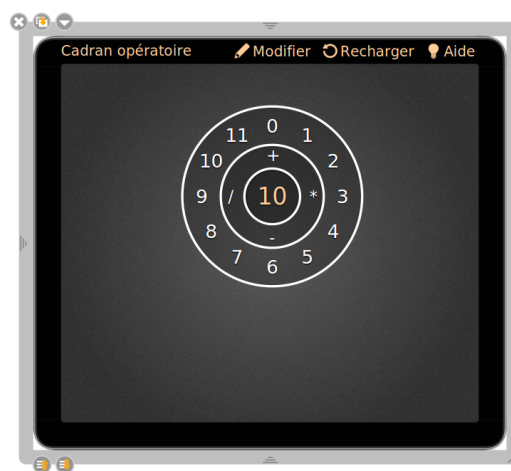
### 3.7. L'interactivité "cadran opératoire" (D)

#### 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)

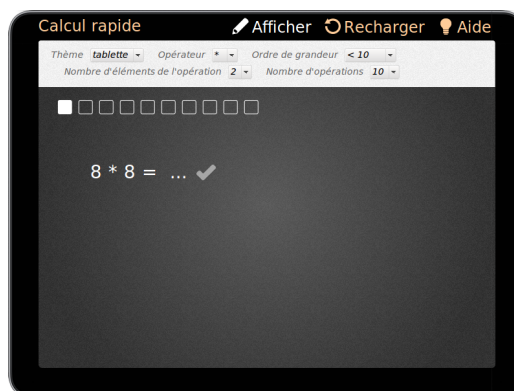
#### *Fondamental : Additionner, soustraire, multiplier des nombres*

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*

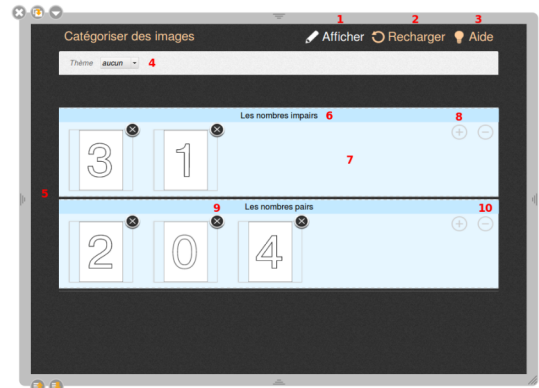
**Classer** des images en fonction de la **dénomination** de la **catégorie**.

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 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 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 ?

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,



Comment utiliser l'interactivité Cat Textes ?

1. **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,
2. **Supprimez** une **étiquette** de mots, en cliquant sur la **croix** située dans son coin supérieur droit,
3. **Supprimez** une **catégorie**, en cliquant sur le **signe "-"** situé à droite de celle-ci,
4. **"Afficher"** vous permet d'**utiliser l'activité**.

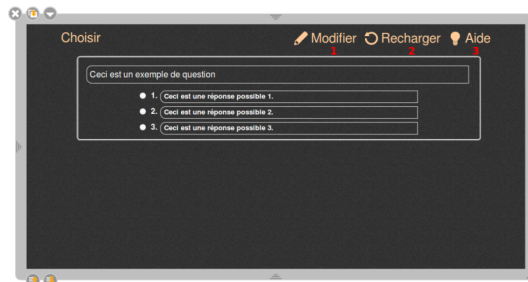
### 3.11. L'interactivité "Choisir" (H)

**Fondamental : Question à choix multiples (QCM)**

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

**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**.



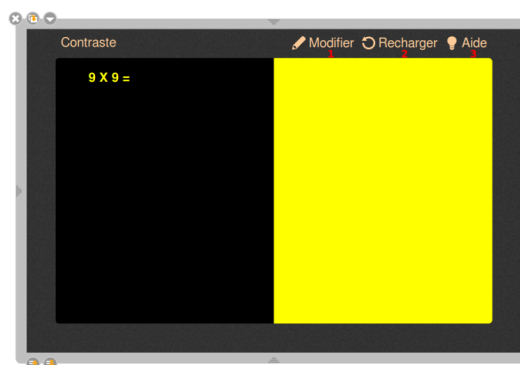
### 3.12. L'interactivité "Contraste" (I)

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

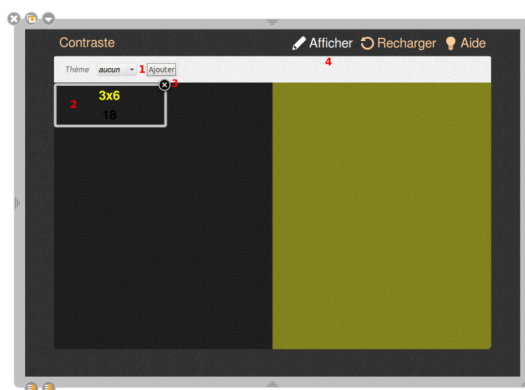
Cette activité permet de **masquer** et d'**afficher** du **texte** en **jouant** sur la **couleur** de fond (jaune ou noir). Le **but** est de pouvoir **faire apparaître** des **données** en passant d'une couleur à l'autre.

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

1. "Modifieur" 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

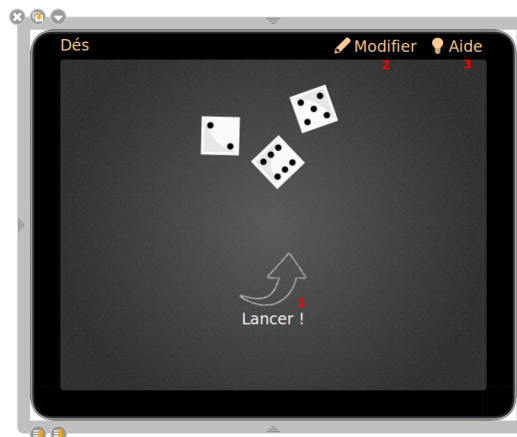
L'interactivité "Dés" vous permet d'**afficher** des **faces** de **dés** de manière **aléatoire**. En cliquant sur la flèche ou sur "Lancer" vous **affichez** une **nouvelle série** de résultats.

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

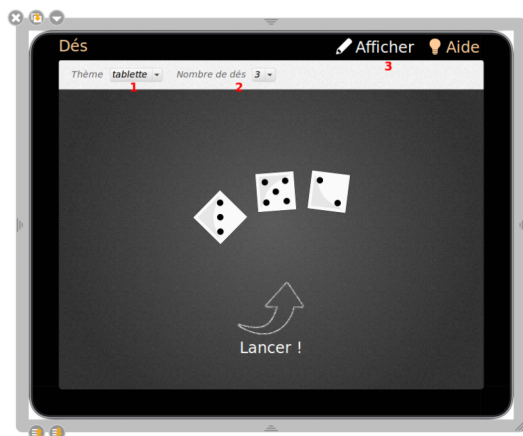
## Méthode : Pas à pas texte : Calcul oral ou jeux divers

---

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

---

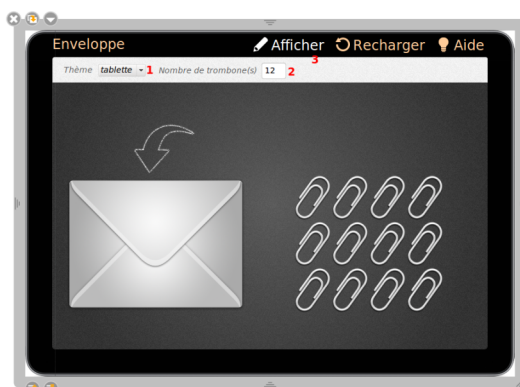
1. **Glisser** les trombones un à un dans l'**enveloppe**,
2. **Cliquer** sur l'**enveloppe** pour faire **réapparaître** les **trombones** sur la page,



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'app.



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**.

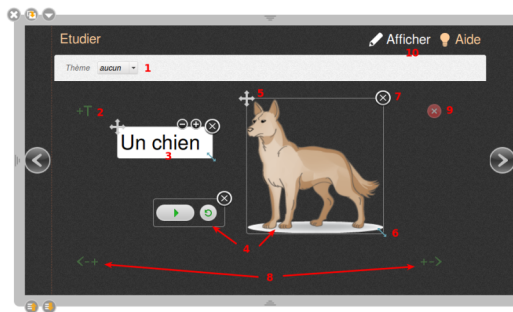
#### Méthode : Pas à pas texte : Livret de pages



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**.

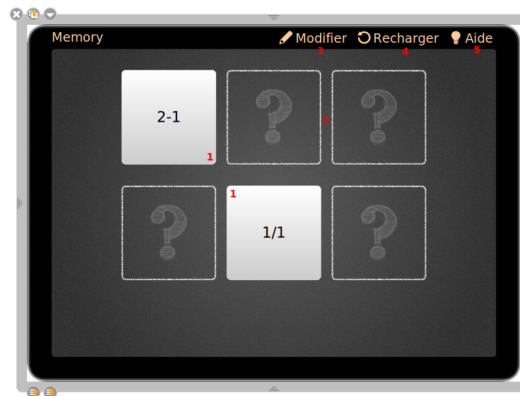
La partie est terminée quand toutes les paires ont été trouvées.

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

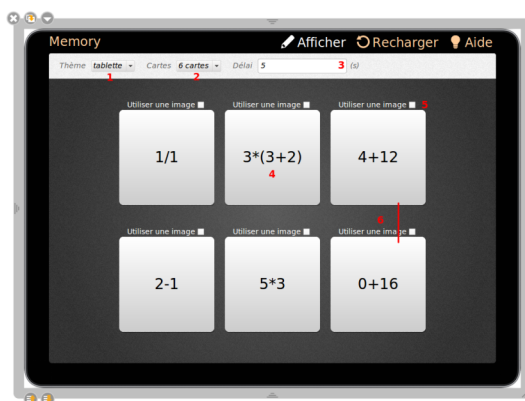
1. Les cartes identiques, restent découvertes,
2. Les cartes différentes, se retournent à nouveau
3. "**Modifier**" vous permet :

- 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)

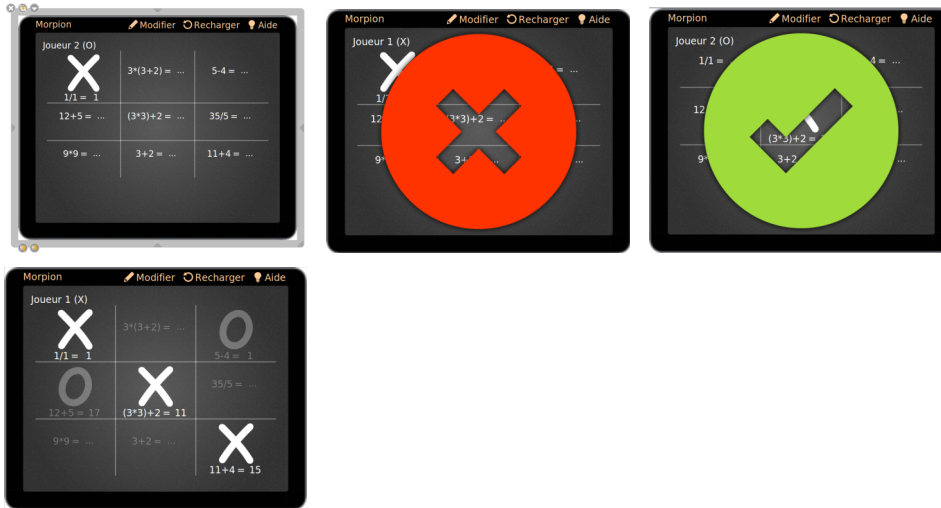
### 🎯 Fondamental : calculer en jouant au morpion

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** (cf. p.102) (cf. p.102) apparaît
- En cas de **réponse correcte**, un signe "**Validé** (cf. p.103) (cf. p.102) " 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

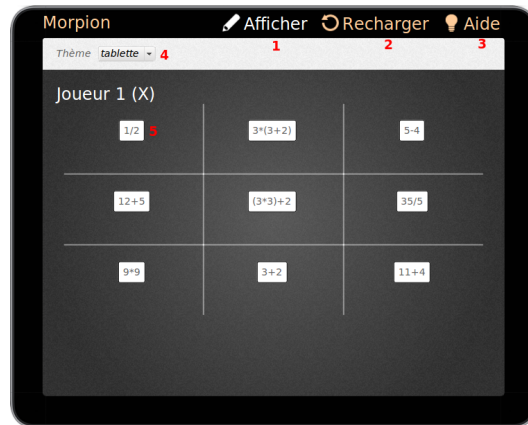
*Jouer au morpion*



 *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)

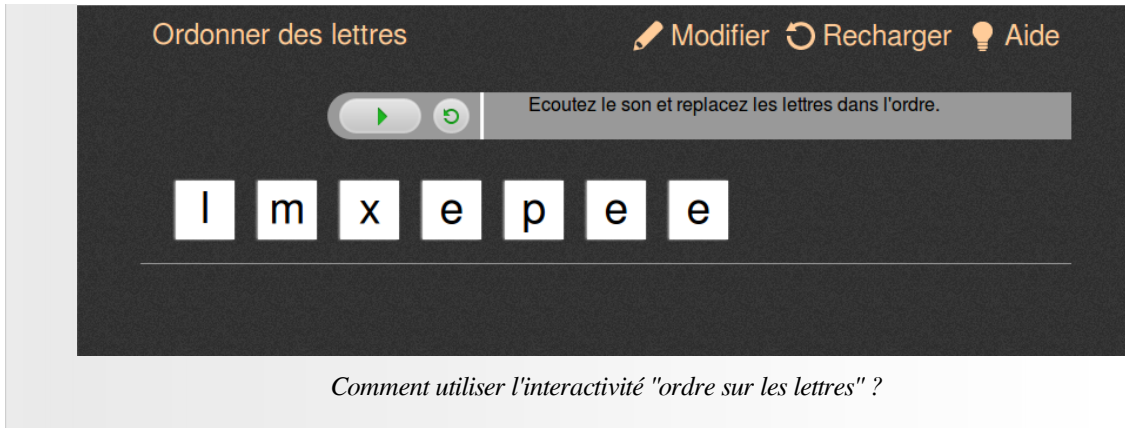
### Fondamental : Ordonner des lettres

**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.





**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'app,
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",

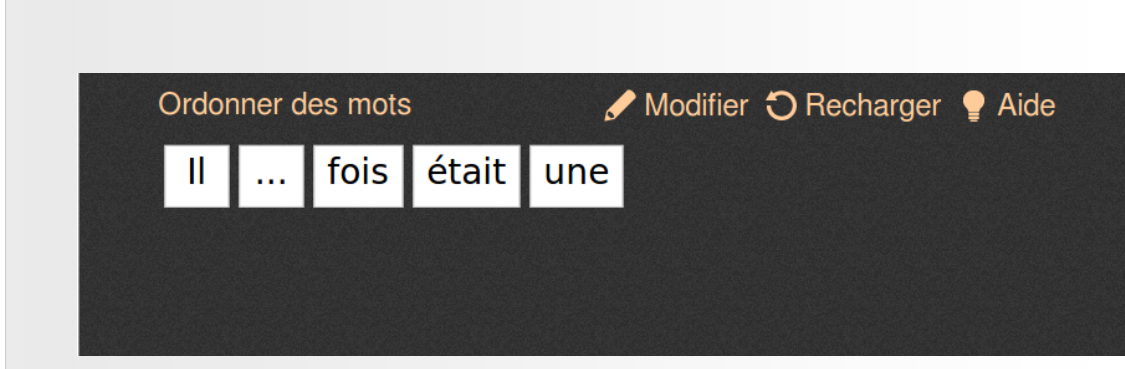


Comment utiliser l'interactivité "ordre sur les lettres" en mode édition ?


**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\* 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**.



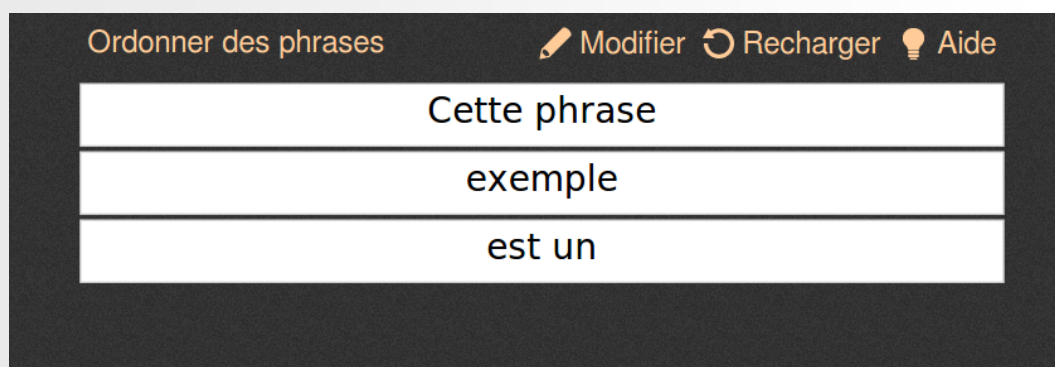
Comment utiliser l'interactivité "ordre des mots" en mode édition ?

 *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\* des étiquettes pour remettre le texte en ordre.



Comment utiliser l'interactivité "ordre des phrases" ?

**X** *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'apps,
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.

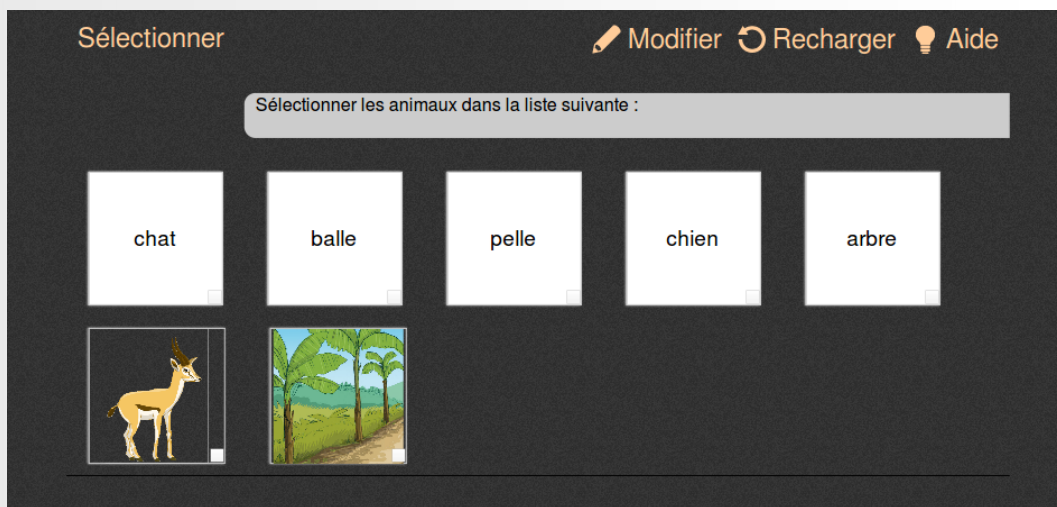


*Comment utiliser l'interactivité "ordre des phrases" en mode édition ?*

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

**F** *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"?*

**X** *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* (cf. p.) ,
10. **Ajouter** des **zones de texte** en cliquant sur le gros "+T" vert.



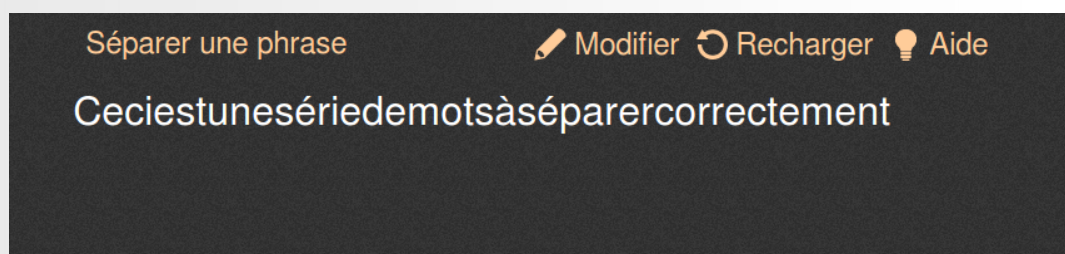
*Comment utiliser l'interactivité "sélectionner" en mode édition ?*

### 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.



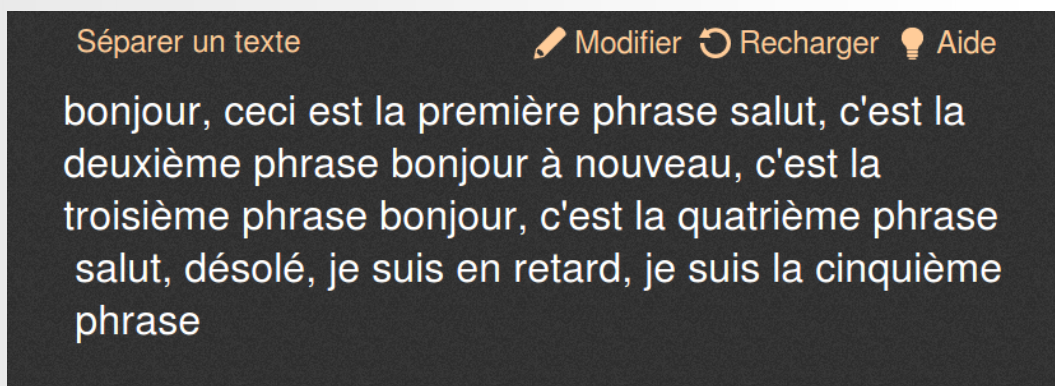
*Comment utiliser l'interactivité "sépare phrase" en mode édition ?*

### 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.

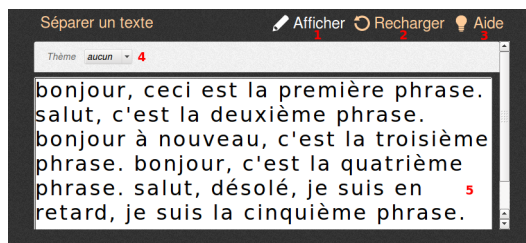
Pour **ajouter** les **points** entre les phrases, **déplacez** le **curseur** et **cliquez entre deux mots**, un point s'ajoute alors.



*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'apps,
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.



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

#### Attention

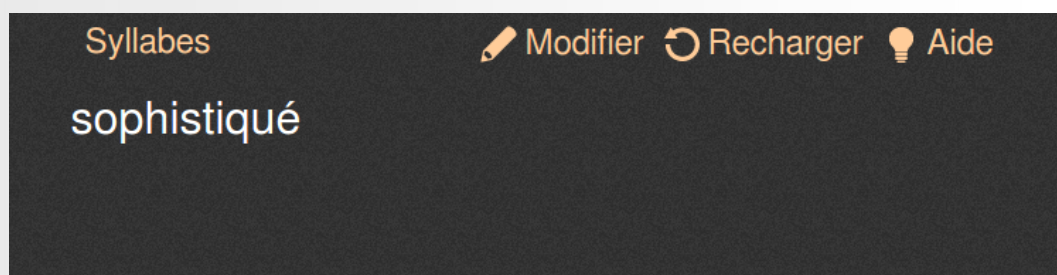
Les points d'**interrogation**, les **deux points** ":", les **points-virgules** ";" et les **points d'exclamation** ne sont pas pris en compte.

### 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'app,
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

*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'apps,
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

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

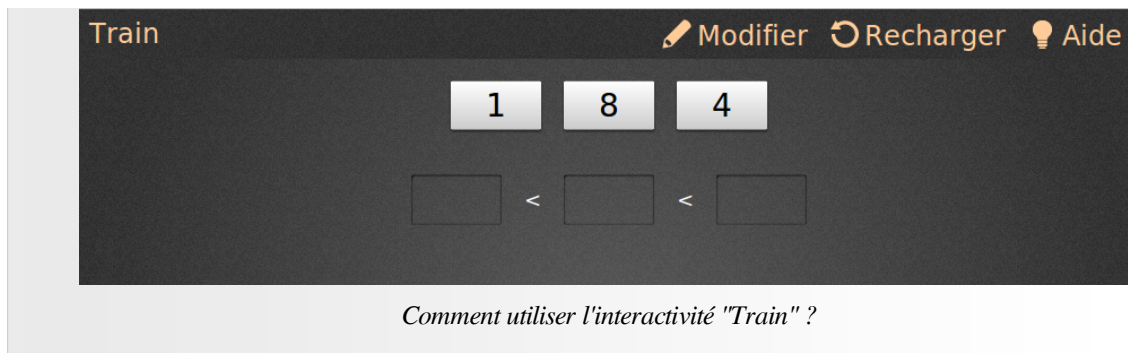
### 3.27. L'interactivité "Train" (X)

🐞 *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\* les étiquettes au bon endroit.

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





### 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.

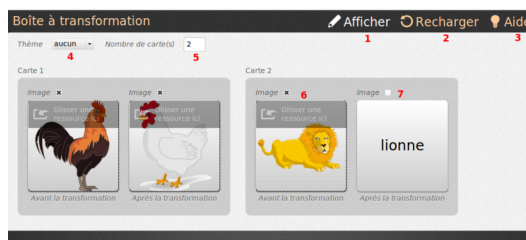
Pour faire **passer** une **carte** à travers la boîte, il suffit de **cliquer** sur celle-ci.

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



## ✂ 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'apps,
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* (cf. p.) jusqu'à l'emplacement prévu,
7. **Décocher image** pour **insérer** du **texte**, cliquez sur la carte et saisissez le texte souhaité comme **carte finale**.

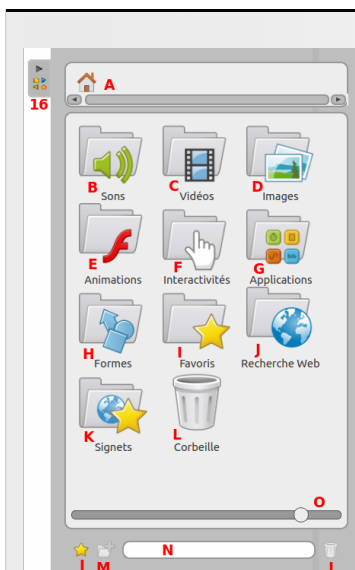


*Comment utiliser l'interactivité "Transformation" en mode édition ?*

## 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 Apps** sur la page de votre document Open--Sankoré, utilisez la méthode du glisser--déposer\*.












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



Présentation du dossier Applications

1. L'App "Calculatrice éditable"  permet de modifier les valeurs des touches pour fausser le calcul. L'apprenant sera invité à découvrir l'erreur.
2. 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* (cf. p.107).
3. 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**.
4. L'App "Combino"  permet de combiner des lettres.
5. 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 (cf. p.)" (3) et "Couleurs (cf. p.)" (2) pour personnaliser vos dessins.



6. L'App "**Composant Web**"  vous permet d'**importer** sur votre espace de travail des **objets multimédias du Web** \* en collant leur **lien** \* **embed**.
7. L'App "**Echecs**"  permet de jouer aux échecs
8. 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**.
9. L'App "**Ephéméride**"  permet un affichage du jour avec la possibilité d'aller au jour précédent et suivant.
10. 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.
11. 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* (cf. p.107) .
12. L'App "**Google\* Map**"  vous permet d'**accéder à Google Map directement** depuis votre espace de travail.
13. L'app "**Grapheur**"  vous permet d'afficher graphiquement des **fonctions mathématiques sur un axe**.
14. L'App "**Groupement**"  permet de visualiser les notions de numérisation : milliers, centaines, dizaines, unités dans différentes méthodes.
15. L'App "**Horloge**" 
16. L'App "**Horloge digitale**" **07 36**
17. L'App "**Loupe**"  est une **loupe grossissante**.
18. L'App "**Masque**"  affiche une zone redimensionnable qui vous permet de **cacher des informations** se trouvant sur la page et de les dévoiler au fur et à mesure, à l'image de ce qui peut se faire avec une feuille blanche sur un rétroprojecteur. Cliquez pour *lancer la démo* (cf. p.107) .
19. L'App "**Memory des chiffres**" 
20. L'App "**Memory légumes**" 
21. Le minuteur "**Minuteur**"  peut être affiché sur la page de votre document et programmé selon vos besoins en **heures**, **minutes** et **secondes**.
22. L'App "**Molécules 3D**" 
23. L'App "**Morale du jour**" 
24. L'App "**Navigateur Web\***"  vous permet de **surfer sur le Web directement** depuis votre espace de travail.
25. L'App "**Nombres de dés à lancer**"  permet un tirage aléatoire.

26. 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.
  27. L'App “Nuancier”  vous permet de **sélectionner une couleur** pour le **stylet\*** et le **compas**, autre que les quatre couleurs de bases proposées par Open--Sankoré.
  28. L'App “OpenStreetMap”  vous permet d'afficher directement les **cartes Open Source** depuis votre espace de travail.
  29. 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.
  30. 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**.
  31. L'App “Sel Video”  vous permet d'**afficher une vidéo** prise sur **YouTube, Vimeo** ou **Viddler**, en copiant l'adresse sur le navigateur Web\* et en l'insérant ensuite dans son champ de texte.
  32. L'App “Spot”  fonctionne comme **un cache** et permet de ne **montrer** qu'une **partie** de la **page**. Cliquez pour *lancer la démo* (cf. p.107).
  33. L'App “Visualiseur”  permet d'afficher l'image d'une webcam sur la page (paramétrage à faire).
1. L'App “Wikipedia”  vous permet d'accéder directement à cette **encyclopédie en ligne**.
  2. L'App “Wiktionnaire”  vous permet d'accéder directement à ce **dictionnaire en ligne**.
  3. L'App “Tableau périodique” 

#### **Conseil**

---

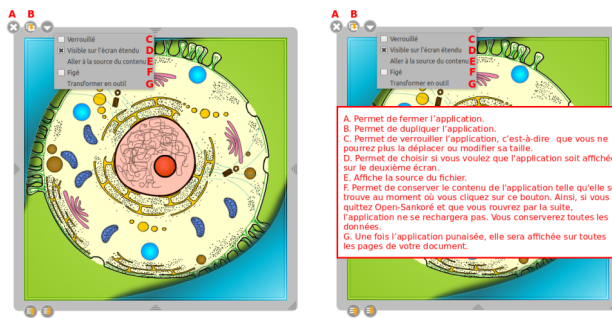
L'utilisation du “**Doigt Magique**” est particulièrement intéressante avec les Apps, Interactivités ou tout autre élément qui sera présenté devant une audience.

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".

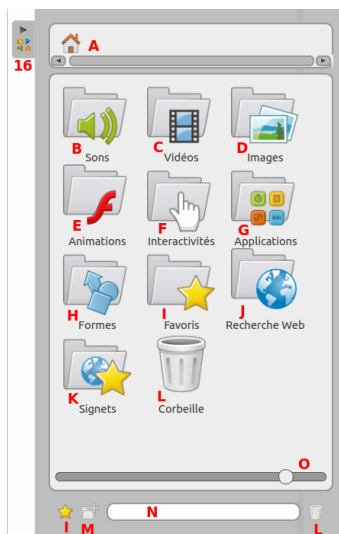


☞ Complément : Pas à pas texte : les fonctionnalités de la fenêtre "Cellule"

- 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\*.
- E. Affiche la **source** du fichier.
- F. Permet de **conserver** le **contenu** de l'application telle qu'elle se trouve au moment où vous cliquez sur ce bouton. Ainsi, si vous **quittez** Open--Sankoré et que vous **rouvrez** par la suite, l'application **ne se rechargera pas**. Vous conserverez toutes les données.
- G. Une fois l'application **punaisée**, elle sera **affichée** sur **toutes les pages** de votre document.

## 5. Le dossier recherche Web (J)

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



Les différents dossiers de l'onglet "Bibliothèque"

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".

#### Fondamental

A. L'Apps "**Application Planète**" permet de rechercher des "**Apps**" qui ont été déposés sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.

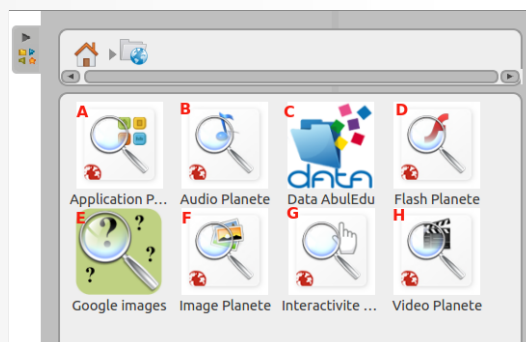
B. L'Apps "**Audio Planète**" permet de rechercher des **sons** qui ont été déposés sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.

C. L'App "**Data AbulEdu**" permet de rechercher des images sur le serveur d'*AbulEdu*: + de 18 000 ressources à ce jour.

D. L'Apps "**Flash Planète**" permet de rechercher des **animations** qui ont été déposées sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.

E. L'Apps "**Google images**" permet de rechercher des **images** directement dans la catégorie "Images" du moteur de recherche Google\*. Cette recherche dispose d'options dans le champ de recherche.

F. L'Apps "**Image Planète**" permet de rechercher des **images** qui ont été déposées sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.



Les outils du dossier "recherche web"


G. L'Apps "**Interactivité Planète**" permet de rechercher des interactivités qui ont été déposées sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.

H. L'Apps "**Vidéo Planète**" permet de rechercher des **vidéos** qui ont été déposées sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.

## 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\* fixée par le programme Sankoré. Tous les résultats des recherches effectuées sur *Planète Sankoré* garantissent une licence\* d'usage *Creative Commons* (cf. p.107) ce qui permet une **redistribution** du contenu produit sous les **mêmes conditions** de licences libres.

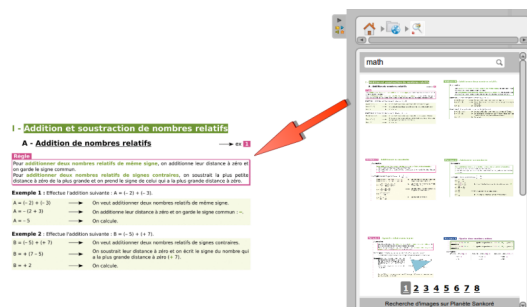
Pour **lancer** une de ces **applications**, il suffit d'un simple **clic** avec la **souris** ou le stylet\* sur l'**icône**. Un **champ de recherche apparaît** alors dans l'onglet\* "**Bibliothèque**":

 **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** sans saisir de texte dans le champ.



Comment effectuer une recherche avec une apps *Planète-Sankoré* ?

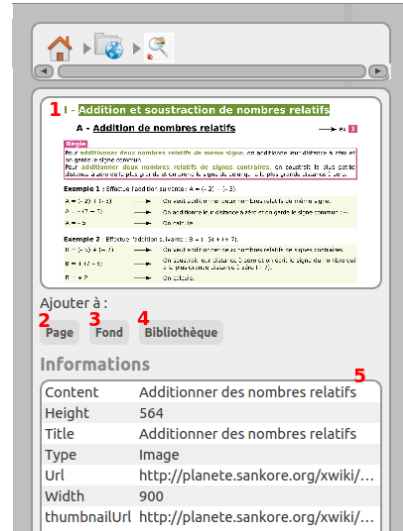


Les **objets** trouvés **s'affichent** ensuite dans la fenêtre. Il est alors possible de "glisser-déposer\*" l'**objet** de votre choix, qui se **téléchargera** automatiquement et s'ajoutera **directement** sur votre **page**.

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

Si vous effectuez un **clik** 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.

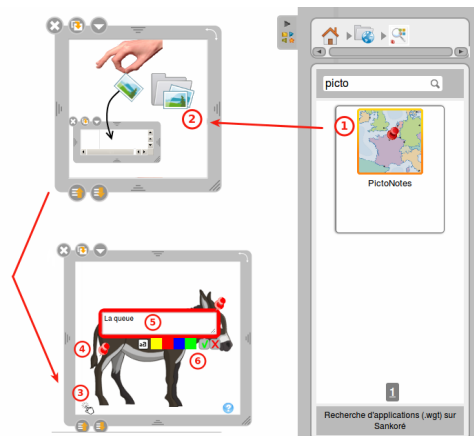


*Des informations et des options complémentaires pour chaque image de la recherche.*

#### **#** Conseil : Widgets dont PictoNotes

Il y a dans cette version **de nombreux widgets** qui fonctionnent selon le cas **en ou hors ligne**. Une apps très pratique pour créer des images actives et **PictoNotes**. Cette petite application est une vraie merveille pour l'enseignant !

1. Rechercher **PictoNotes** dans le moteur de recherche de l'app "**Application Planète**". Il faut une **connexion internet** pour cette étape !
2. **Glisser/déposer\*** l'app sur la page. Il est aussi possible de l'**ajouter** dans la **bibliothèque** de manière permanente pour un usage hors ligne.
3. Ajouter une image par **glisser/déposer\*** depuis la bibliothèque d'images dans l'objet **PictoNotes**.
4. Cliquer à l'endroit désiré pour ajouter une épingle.
5. Saisir du **texte** dans le cadre. Il est possible d'ajouter une **image** ou du **son** depuis la bibliothèque.
6. **Modifier** la taille du **texte**, la **couleur** du **cadre** et **enregistrer** le travail. 
7. Cliquer sur la main du mode édition  pour passer en mode jeu . Il suffira ensuite à l'apprenant de manipuler votre image avec le doigt magique 



*Comment utiliser PictoNotes ?*

### 5.3. L'App de recherche "Google Image"



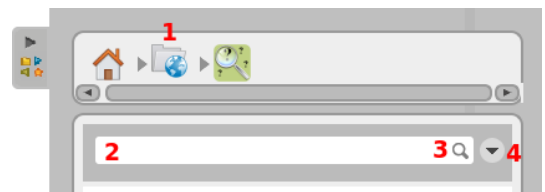
Google images

L'Apps "Google images"

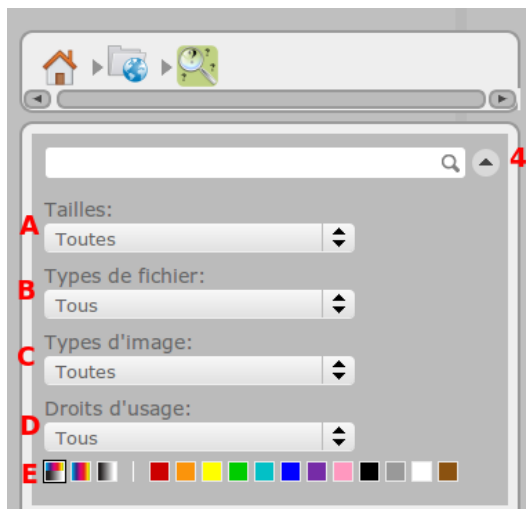
L'App de recherche Google\* **Image**, permet, comme son nom l'indique, de faire des **recherches directement** sur Google\* Images. Si le résultat de vos **recherches** seront sans aucun doute bien **plus riche**, il est toutefois important que la **majorité du contenu** qui sera proposé par défaut **n'offre pas** une **licence** d'utilisation *libre* (cf. p.107) . C'est pourquoi, dans les **options de recherche**, vous pouvez également **définir** le type de **licence** que vous désirez appliquer à votre recherche.

#### ✂ 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 ?



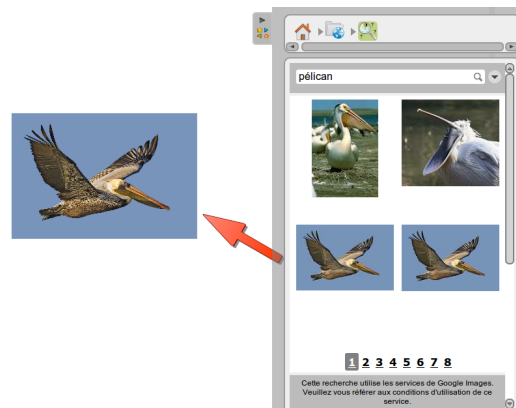
Quelles sont les options de l'apps Google image ?

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**.

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 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\*", 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 sélectionne 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.*




# Les onglets "Chemin de fer", fiches "guide" et "médias"



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

### Fondamental



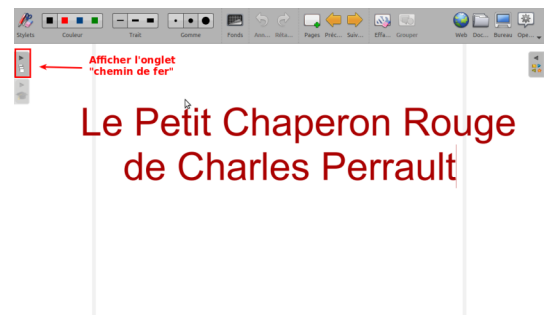
*menu des icônes : les nombres en rouge seront repris dans le tutoriel comme repaire entre parenthèses.*

Le chemin de fer(17) 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 \* dans un logiciel de diaporama.

### Méthode : Pas à pas texte et image

Un clic sur l'onglet\* permet d'afficher/masquer le chemin de fer. Un cliquer-glisser permettra de redimensionner le

tiroir. 



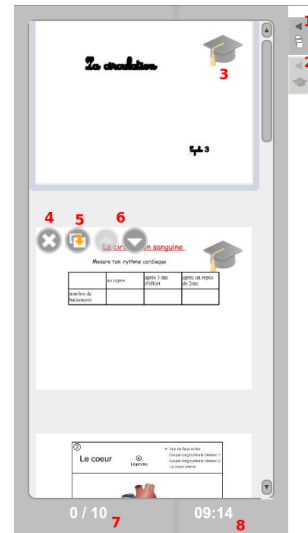
Afficher l'onglet "chemin de fer"

1. Un clic sur l'onglet\* 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

#### **A** Conseil

- Les **icônes** permettant de **modifier** une **page** dans le chemin de fer (4, 5 et 6) **apparaissent** lorsque votre stylet\* 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.

## 2. La fiche guide des enseignants (18)

### 2.1. La fiche guide des enseignants (18)

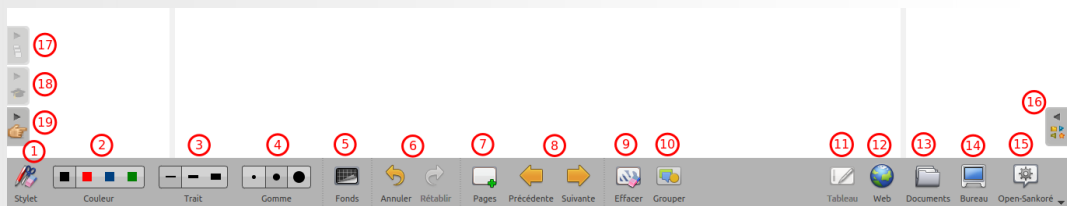
À partir de la **page 1** et pour toutes les autres pages, le contenu de la **fiche guide enseignants est liée à chacune des pages**. Il permet d'y **indiquer de nombreuses informations** supplémentaires que nous détaillons ci-dessous, ainsi que le **fonctionnement** de la fiche guide en **mode édition**.

#### *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** selon ses besoins :

- d'ajouter le **titre** de l'**activité** de la page
- d'ajouter un **commentaire** dans le but de **comprendre** le **fonctionnement** des contenus **pédagogiques affichés**.
- d'ajouter deux types d'**actions** :
  - celles pour l'enseignant
  - celles pour les élèves
- d'ajouter un ou plusieurs **fichiers** qui s'ouvriront avec le **logiciel** correspondant en fonction du **format**.
- d'ajouter un ou plusieurs liens web qui s'ouvriront dans le navigateur intégré dans Open-Sankoré



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

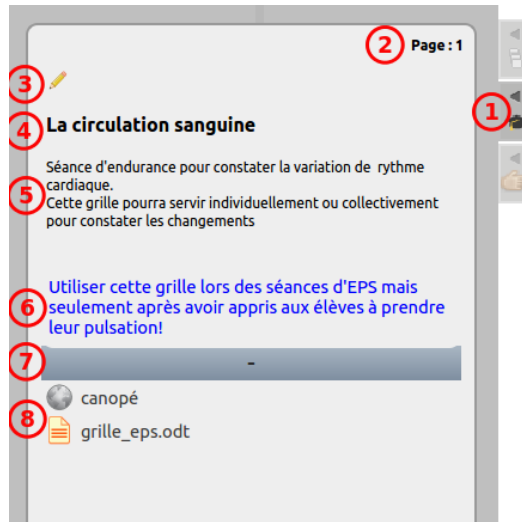
#### *Remarque*

- 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**.

#### *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. Indique le **numéro** de la **page**.
3. Un clic sur l'**icône du crayon** permet d'entrer dans le **mode édition**.
4. Indique le **titre** de la **séance**.

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'**affiche les fichiers ou liens web supplémentaires** à disposition pour la page en cours d'utilisation.
8. **Chaque objet** est indiqué, par défaut, par une **icône représentant son type** et le nom associé.
  - Lorsque l'on **clique** sur un **fichier**, il s'**ouvrira** avec le **logiciel** correspondant à son format.
  - Lorsque l'on **clique** sur un **lien Web\***, la page **associée s'affiche** dans le navigateur Web\* Open-Sankoré

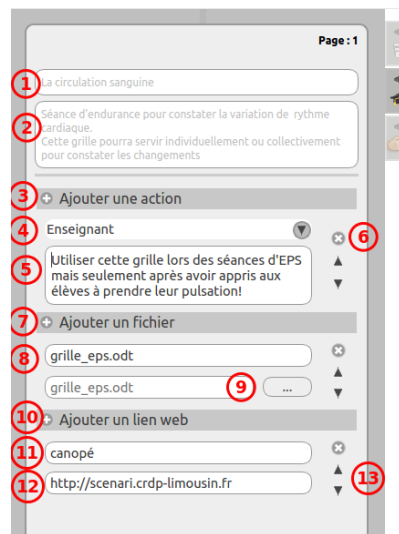


Que contient la fiche guide en mode visualisation ?

### Méthode : Pas à pas texte et image : mode "édition"

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

1. **Champ** de texte libre pour écrire le **titre de l'activité**.
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 supprimer** définitivement l'**action** de la fiche guide. (idem pour les ressources)
7. **Cliquer** sur le **signe +** pour "**Ajouter un fichier**".
8. Ajouter un **titre personnalisé** au fichier.
9. Pour **ajouter un fichier**, ouvrir le **gestionnaire de fichier** de l'ordinateur et **choisissez** le.
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. Si plusieurs liens sont ajoutés, il est possible de les ordonner avec les flèches. (idem pour les fichiers et actions)



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 fichier 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 , **tous ces objets seront entièrement réutilisables**.

## 2.2. Fiche guide de la page de titre

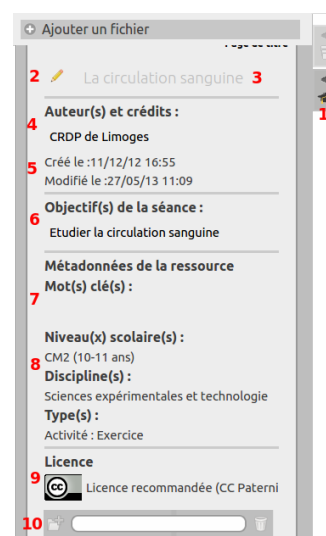
### Fondamental

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\*, ainsi que sa **classification** correspondant au **système scolaire français** sur la base du *standard LOM-FR*.

Cette fiche est réservée à l'enseignant !

### 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* (cf. p. 107) CC By SA dans sa version 3.0.
10. **Ajouter** un **fichier** comment complément éventuel à la ressource Open-Sankoré.



La page de titre en mode visuel

### 3. L'onglet des médias pour l'activité (19)

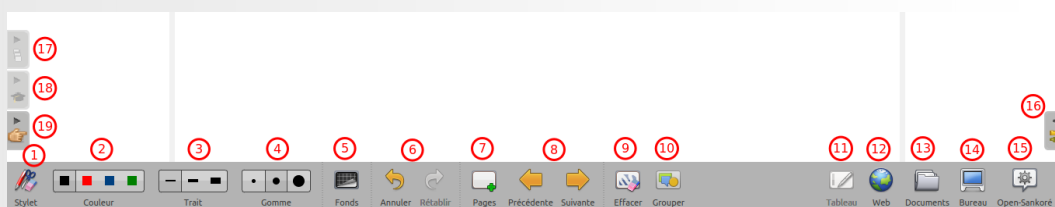
À partir de la **page 1** et pour toutes les autres pages, le contenu de l'onglet "**ressources médias**" est liée à **chacune des pages**. Il permet d'y **ajouter** de **nombreuses ressources** supplémentaires que nous détaillons ci-dessous, ainsi que le **fonctionnement** de la fiche guide en **mode édition**.

#### Fondamental

Le concept de la **fiche guide** est **unique** au logiciel **Open-Sankoré**. Cette "fiches de ressources" permet à l'apprenant d'accéder à des **ressources complémentaires** au cours créés.

**Chaque page** contient une **fiche ressources pour les élèves** qui affichera diverses ressources que l'élève pourra utiliser selon ses besoins :

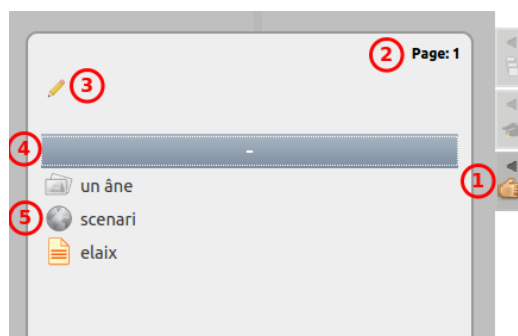
- des **médias** : images, sons et vidéos provenant de la bibliothèque Open-Sankoré
- des **fichiers** qui s'ouvriront avec le **logiciel** correspondant en fonction du **format**.
- des **liens web** qui s'ouvriront dans le **navigateur intégré** dans Open-Sankoré



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

#### 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. Indique le **numéro** de la **page**.
3. Un clic sur l'**icône du crayon** permet d'entrer dans le mode **édition**.
4. Le **signe +/-** permet d'**affiche** les **médias ou liens web supplémentaires** à disposition pour la page en cours d'utilisation.
5. **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.



*Que contient la fiche guide élève en mode visualisation ?*

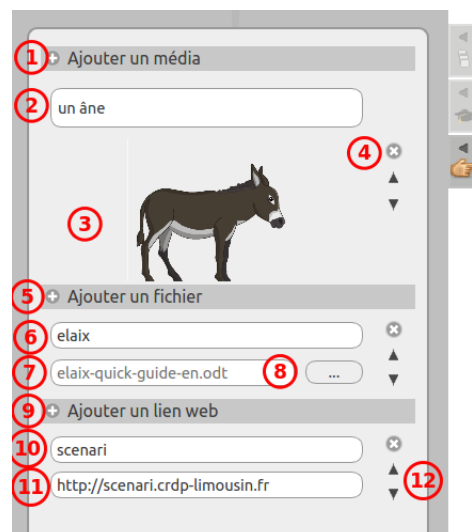
- Pour les **sons et les vidéos**, il est possible de les **jouer directement** depuis la fiche guide, sans avoir à l'ajouter au préalable à la page. Pour **ajouter l'objet** à la **page** en cours, utilisez la méthode du "glisser-déposer\*".

- Lorsque l'on **clique** sur un **fichier**, il **s'ouvrira** avec le **logiciel** correspondant à son format.
- Lorsque l'on **clique** sur un **lien Web**<sup>\*</sup>, la page **associée s'affiche** dans le navigateur Web<sup>\*</sup> Open-Sankoré.

### *Méthode : Pas à pas texte et image : mode "édition"*

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. **Cliquer** sur le **signe +** pour "**Ajouter un média**". Les médias supportés sont les suivants : **Sons, Images, Vidéos, Animations Flash, Apps, Interactivités et Formes**.
2. **Champ** de texte libre pour ajouter un **titre** au **média**
3. Pour **ajouter** un **média**, ouvrez votre **bibliothèque** et **choisissez** l'**objet** que vous désirez ajouter. Utilisez ensuite la **méthode** du glisser-déposer<sup>\*</sup> pour copier l'objet dans la zone de média. Lorsque l'**objet** a été **ajouté**, un **aperçu** s'affiche
4. La croix **supprime définitivement** le **média** de la fiche guide.
5. **Cliquer** sur le **signe +** pour "**Ajouter un fichier**".
6. Ajouter un **titre personnalisé** au fichier.
7. Le **nom** et le **format** du **fichier** apparaît ici une fois le téléchargement terminé.
8. Pour **ajouter** un **fichier**, ouvrir le **gestionnaire de fichier** de l'ordinateur et **choisissez** le.
9. Cliquer sur le **signe +** pour **ajouter un lien Web**
10. **Champ** de **texte** libre pour **écrire** le **titre** lié à la page Web<sup>\*</sup>
11. **Champ** de **texte** destiné à recevoir l'**URL**<sup>\*</sup> de la page Web<sup>\*</sup>
12. La **croix** **supprime définitivement** le **lien Web** de la fiche guide.



*Que contient la fiche guide élève en mode visualisation ?*

### *Remarque*

Pour **retourner** en **mode visualisation**, faites simplement un **clique 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 , **tous ces objets seront entièrement réutilisables**.



# Les différents modes : Web, Documents, Bureau, Open-Sankoré




# 1. Le navigateur web (12)

## 1.1. Le navigateur Web (12)

### Fondamental

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

Pour utiliser le navigateur Web\* intégré à Open-Sankoré, **appuyez** sur le bouton "Web"  qui se trouve dans la **partie droite de la barre de menu principale**. Vous verrez alors apparaître le navigateur Web\*.



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

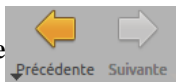
### Méthode : Pas à pas texte et image : Le navigateur web

A. Permetts d'**afficher** ou de **masquer** les **outils**

**spécifiques** au navigateur Web



B. Permetts d'**afficher** la **page** Web **précédente** ou **suivante**



C. Permetts 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

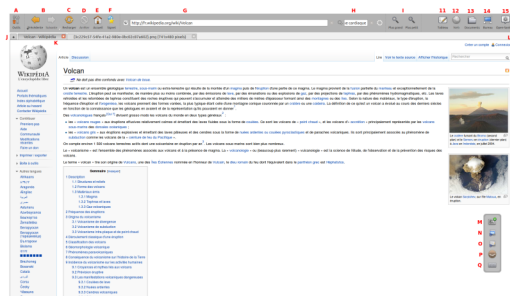


F. Permetts de **sauvegarder** la **page** affichée dans la **bibliothèque de signets**



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**.




Les fonctionnalités du navigateur web intégré.


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* (cf. p.) de l'**utilisateur**.

M. La "*Trappe Web*" (cf. p.) 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 **cinq icônes** que l'on retrouve à la **droite** de la barre de menu sont **les mêmes** dans **tous les modes** d'interface :

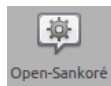
11. **Affichage du tableau** lorsque le mode Web Open-Sankoré ou le mode "Documents" est activé .

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

Notez que le **navigateur Web intégré** à Open-Sankoré connaît **certaines limitations**, par exemple au niveau de la gestion des plug-ins\*. Si **certaines pages** ne s'affichent pas correctement ou sont trop lentes à charger, utilisez la fonction "Fermer Open-Sankoré" ou "Afficher le bureau" afin d'**utiliser un navigateur externe** tout en continuant à bénéficier des fonctionnalités d'annotation et de capture\* du logiciel.

## 1.2. Les signets (F/L)

### Fondamental

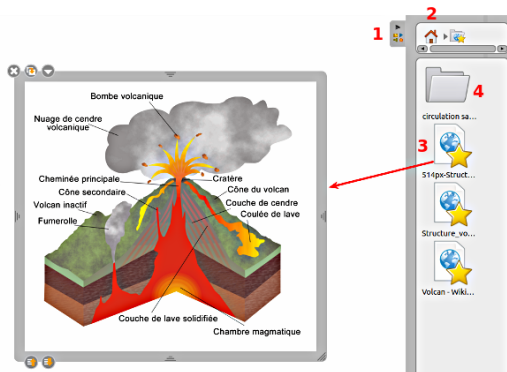


**Signets**





*Le dossier signets Web*

Comme sur votre navigateur Web\* habituel, vous pouvez **sauvegarder** vos **sites favoris** en cliquant sur l'**icône "Signet"(F)** de la barre de *menu principale* (cf. p.70) (cf. p.101) . Ceux-ci sont **stockés** dans le **dossier "Signets"** qui se trouve dans le tiroir de la *bibliothèque* (L) (cf. p.20) (cf. p.101) . Toutefois, et à la différence de votre navigateur, un **signet** peut également être "glissé déposer\*" 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<sup>\*</sup> du *signet sur l'étoile* (cf. p.25) (cf. p.100) . Le **signet** apparaîtra alors, comme **raccourci**, dans le dossier "Favoris" (I) (cf. p.20) de votre bibliothèque.

### 1.3. La trappe Web (M)

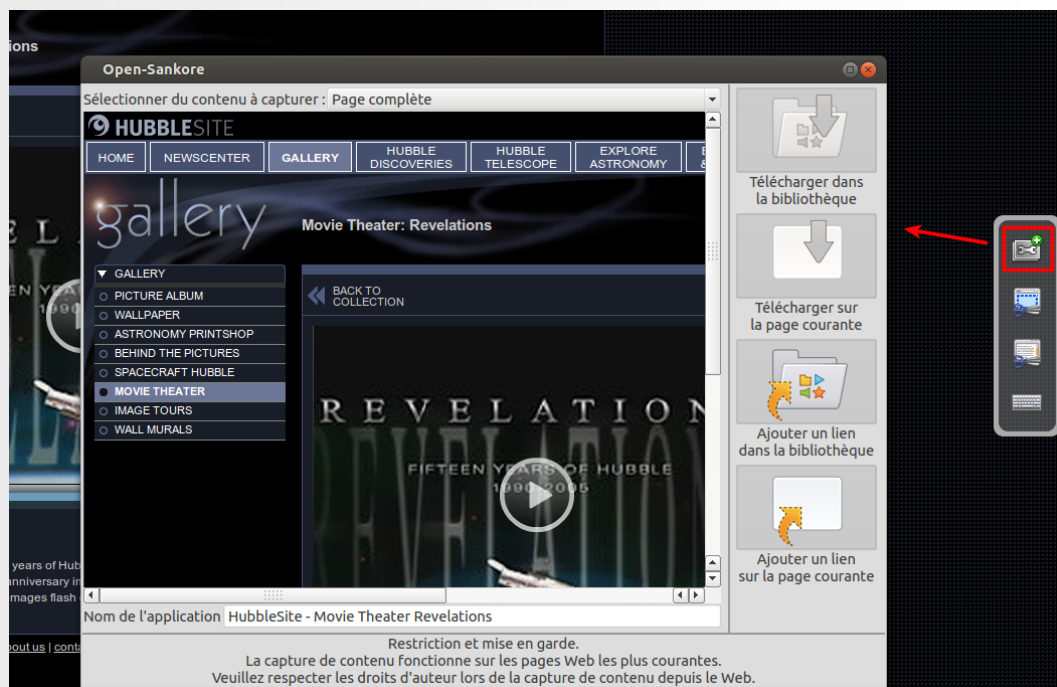
#### Fondamental



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\*.
2. La trappe Web vous permet de capturer **4 types de contenus** pouvant se trouver sur une page Web\* :
  - Une **page complète** (sélection par défaut). Comme pour les signets, vous pouvez ajouter à votre librairie 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 (cf. p.20)" 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\* 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* (cf. p.20) .

*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 vous voulez ajouter :

1. la capture à la page en cours
2. sur une nouvelle page
3. l'ajouter directement à la *bibliothèque* (cf. p.20)



*Enregistrer une capture*


### Remarque

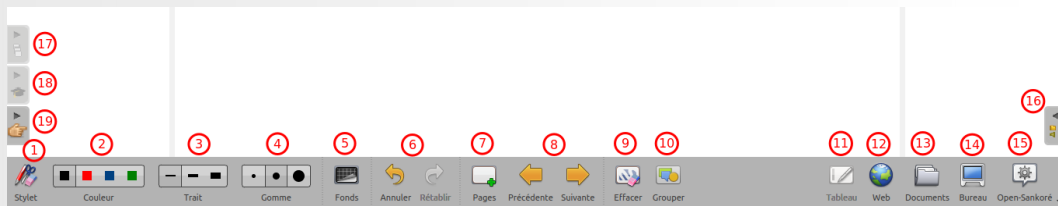
En utilisant l'outil de **capture d'écran complète (O)** , ce n'est pas la zone visible à l'écran qui sera **capturée**, mais bien **tout le contenu de la page Web**. Vous pouvez ainsi un 2 clics, capturer le contenu complet de la page d'un site.

## 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\* 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.

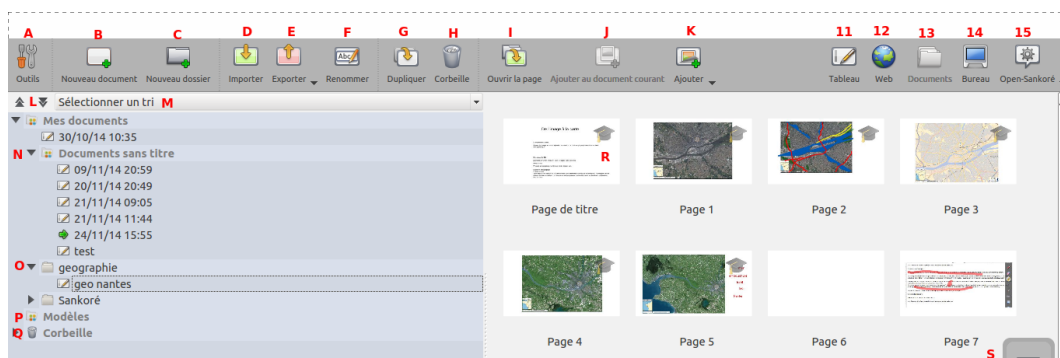
Les **documents** peuvent être **organisés** dans des **dossiers** et **sous-dossiers** (M). Il est également possible de **transformer** des **documents** en **modèles** en utilisant le dossier du même nom (O).

Pour **organiser** et **déplacer** vos documents, utilisez la méthode du glisser-déposer\*. 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 texte : Mode "Documents"*

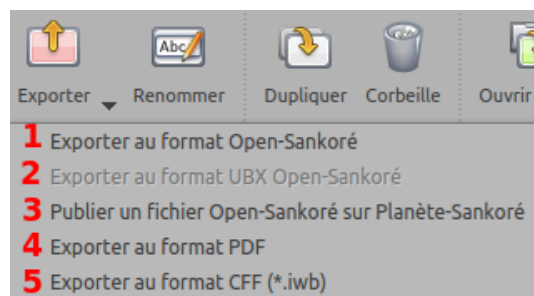


*Les fonctionnalités du mode "documents"*




- 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\***, **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\* 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. Ouvrez 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*" (cf. p.) pour obtenir plus d'informations à ce sujet.
4. **Exporte** le fichier choisi au format PDF\*
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](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.

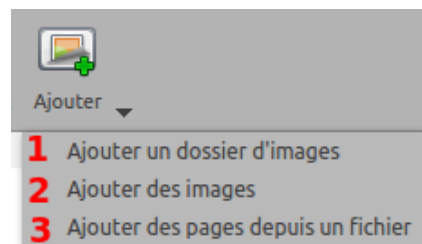
H. Le bouton “**Corbeille**”  place la **page**, le **document** ou le **dossier** dans la **corbeille** (P) qui se trouve dans la colonne de droite.

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 \*
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\*, 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\*. **Chaque page** du document **choisi** sera ajoutée comme **nouvelle page** au document sélectionné.




*Le menu "Ajouter" du contenu*




L. Les deux boutons permettent de **déplier** ou **replier** les **dossiers**.

M. Permet de **trier** les fichiers par **date** de création, par date de **modification** ou par **ordre alphabétique** “**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) .

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

P. 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) .

Q. Le dossier "**Corbeille**" contient tous les **documents** qui ont été **déplacés** dans ce dossier ou **supprimés** en utilisant le bouton "Corbeille" (H) . Pour la **vider**, **cliquez** sur "**Corbeille**" 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.

R. Les **pages** dont la *Fiche Guide* (cf. p.) a été **renseignée** sont **indiquées** par l'**icône** de la "**toque du professeur**"

S. Le bouton "**Clavier**"  permet d'afficher un clavier virtuel.

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



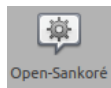
13. "Documents" permet de **gérer l'organisation des cours**



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*

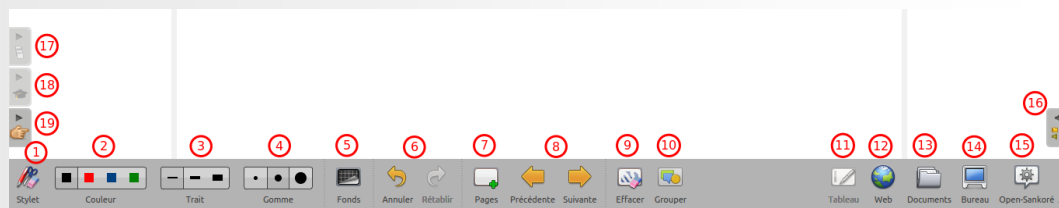
En mode "écran étendu"\* , le **navigateur de documents ne s'affiche pas** sur l'**écran de projection** ce qui permet de faire toutes vos manipulations sans que l'audience puisse le voir. Le mode "Podcast" n'enregistre pas non plus les actions effectuées dans le mode Documents.

## 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 de 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.




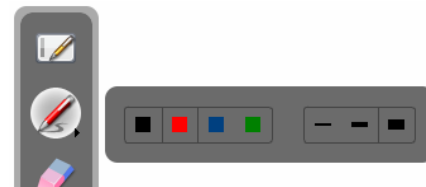
*menu des icônes : les nombres en rouge seront repris dans le tutoriel comme repaire entre parenthèses.*

### 3.2. Fonctionnement


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


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

B. L'icône de Stylét  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 stylét 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.

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**.

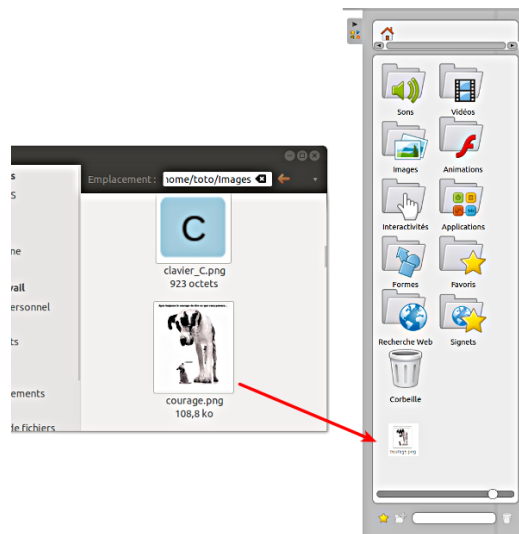


- A** F. L'icône "Pointeur laser"  affiche un **rond rouge** à l'écran qui permet d'**attirer l'attention** sur une zone de l'écran, mais sans écrire.
- B**
- C** G. L'icône "Clavier"  affiche le **clavier virtuel** à l'écran.
- D** H. Avec l'icône "Zone de Sélection" , le **pointeur** de la souris se **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.
- E**
- F**
- G**
- H**
- I** 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** 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).

La barre de style en mode "Bureau"

### 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.

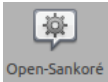


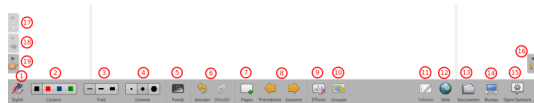
Comment ajouter facilement des ressources en mode "Bureau"

### 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.

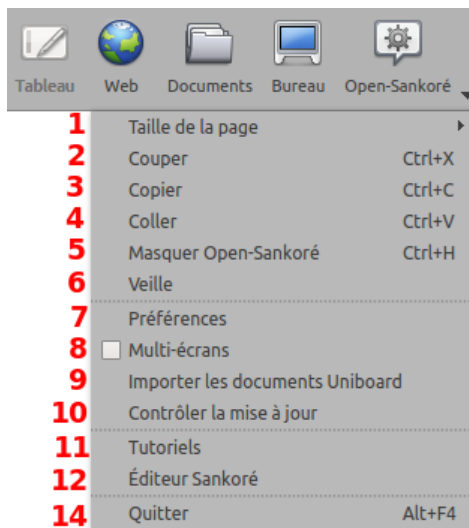


*menu des icônes : les nombres en rouge seront repris dans le tutoriel comme repaire entre parenthèses.*

### 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** 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 **mis**es 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>.

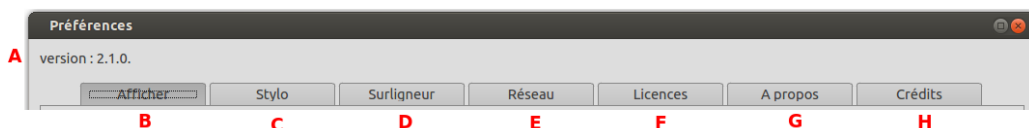


*Les options du menu Open-Sankoré*

### 4.2. Les préférences

 *Méthode : Pas à pas 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.



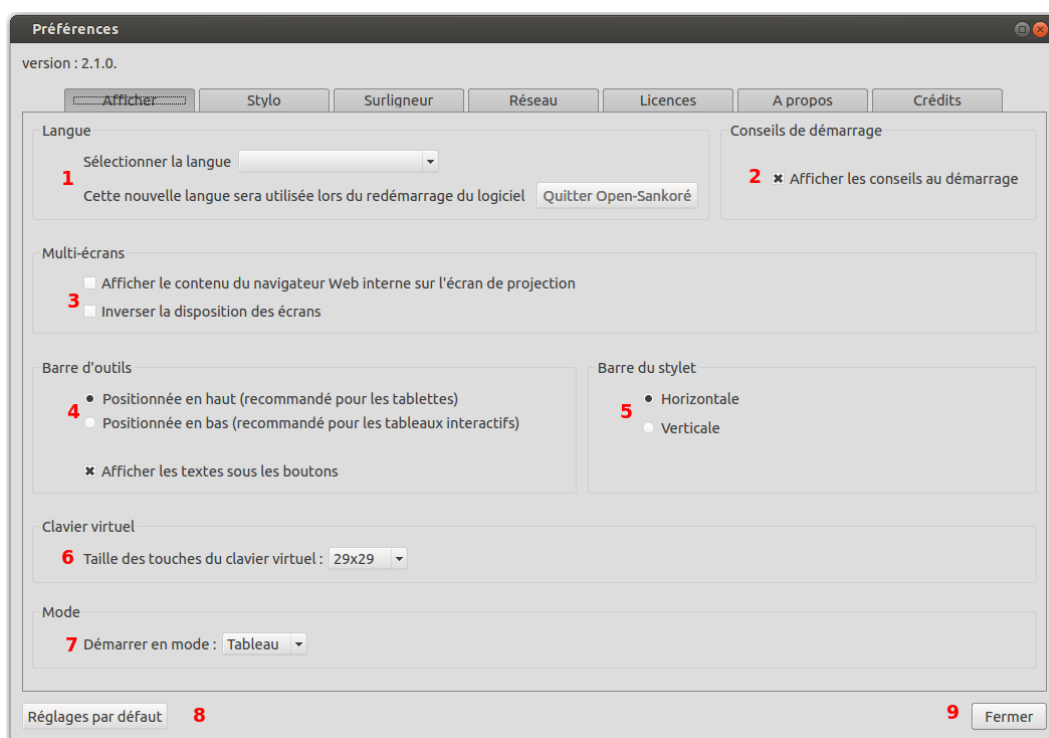
*Les différents onglets de la fenêtre "préférences"*

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\*" 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



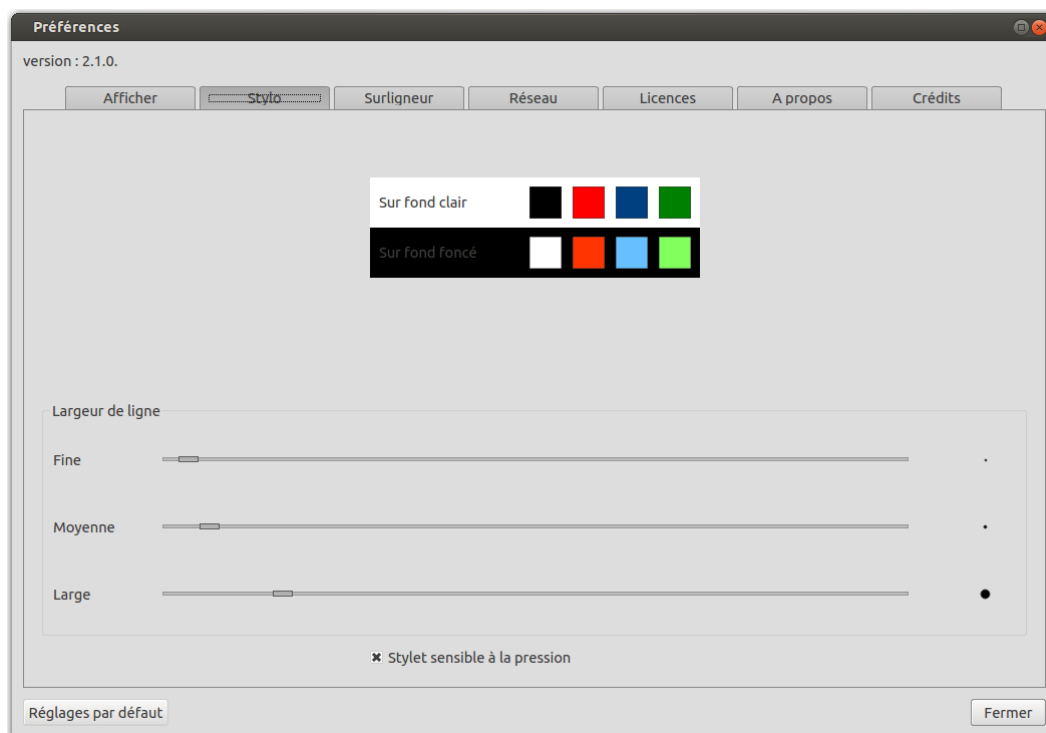
*Les différents réglages possibles dans l'onglet "Afficher"*

1. Vous pouvez **changer la langue** du logiciel\*, indépendamment de la langue de votre système d'exploitation. Choisissez la langue que vous désirez utiliser puis appuyer sur le bouton "Quitter Open-Sankoré" (vos documents sont automatiquement sauvegardés). **Redémarrez** ensuite **Open-Sankoré**, la nouvelle langue sera alors utilisée.
2. Vous pouvez choisir d'**afficher** ou non la **fenêtre** qui s'affiche au **démarrage** d'Open-Sankoré et vous **donne** des **astuces** sur l'utilisation du logiciel.
3. Cette option permet de **déterminer** le comportement d'**affichage** sur l'**écran** de **projection**.

- Si cette **option** est **activée**, le contenu de votre **écran principal** sera **immédiatement affiché** lorsque vous activez le bouton "Web"  ou que vous cachez Open-Sankoré. **Autrement**, c'est la **page** actuelle du **document** Open-Sankoré qui s'**affiche** et c'est à l'**utilisateur** d'**activer manuellement** l'option en **cliquant** sur l'icône "Œil"  de la palette d'outils.
  - Vous pouvez également **modifier l'ordre d'affichage** des **écrans** entre l'écran de projection et l'écran de l'ordinateur.
4. Cette option permet d'**afficher** la *barre d'outils* (cf. p.7) Open-Sankoré en **haut** de l'**écran** (recommandé pour une utilisation avec tablette\*), ou en **bas** de l'**écran** (recommandé pour l'utilisation avec un tableau blanc interactif\*). Il est également possible de **choisir** si vous désirez **afficher** ou non les **libellés** sous les boutons de la barre d'outils\*.
  5. Cette option permet d'**afficher** la *barre du stylet* (cf. p.12) Open-Sankoré de manière **horizontale** ou **verticale**.
  6. Cette option permet de choisir la **taille** du **clavier** virtuel.
  7. Cette option permet de **choisir** de **démarrer** le **logiciel** en mode "Tableau"  ou en mode "Bureau" .
  8. Rétablir les **réglages** par **défaut**.
  9. **Enregistrer** les **modifications** et ferme la fenêtre de préférences.

#### 4.4. Onglet "Stylo" (C)

##### *Méthode*



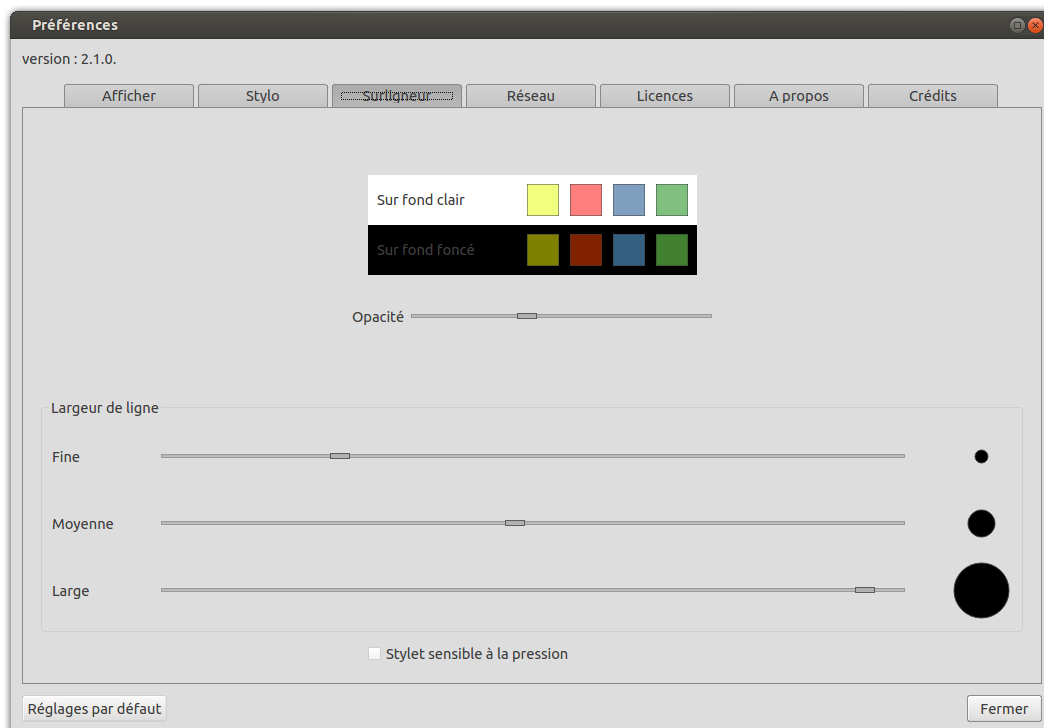
*Les réglages dans l'onglet "stylo"*



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\*. 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 stylet\* réagit à la pression. Cette **option** ne **fonctionne** que si vous **utilisez** une tablette\*. Cette option est activée par défaut.

#### 4.5. Onglet "Surligneur" (D)

##### Méthode

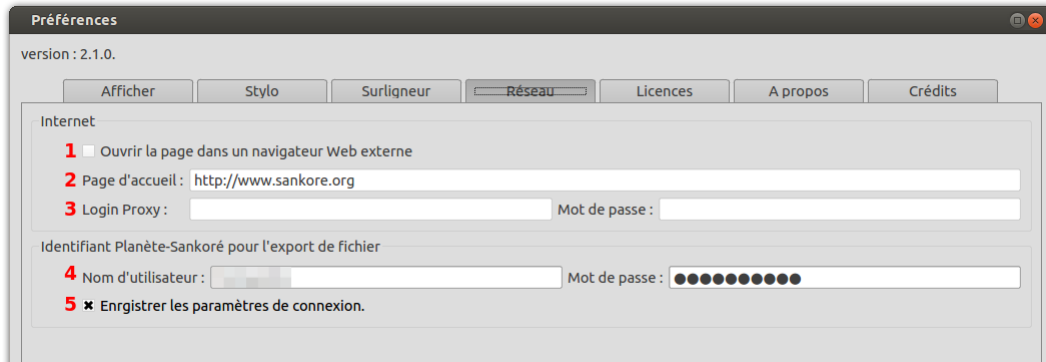


*Les réglages dans l'onglet "surligneur"*



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 texte : l'onglet "Réseau" (E)



Les différents réglages possibles dans l'onglet "Réseau"

1. Permet d'**ouvrir** un navigateur Web\* **externe** (le navigateur défini par défaut dans le système) **au lieu** du **navigateur** Web **intégré** à Open-Sankoré.
2. **Défini** quelle page Web\* 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* (cf. p.77) (cf. p.100) (une **inscription** sur <http://planete.sankore.org> est préalablement **requise**).
5. **Enregistrez** 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\* capable de l'**enregistrer**. Vous pouvez ainsi **garder** vos **cours** sous forme de **vidéo** et les visionner par la suite.

 **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.



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

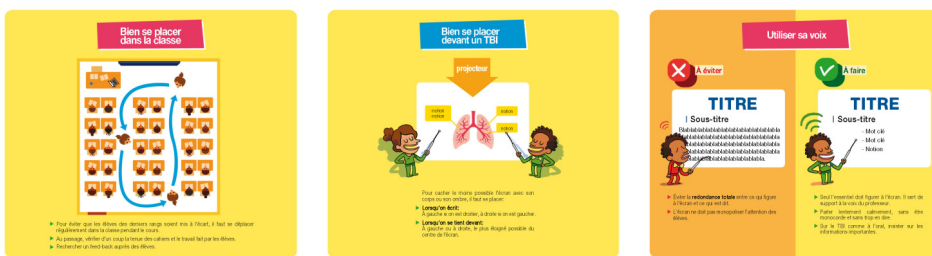
## 1.1. L'attention la vision et la lecture

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



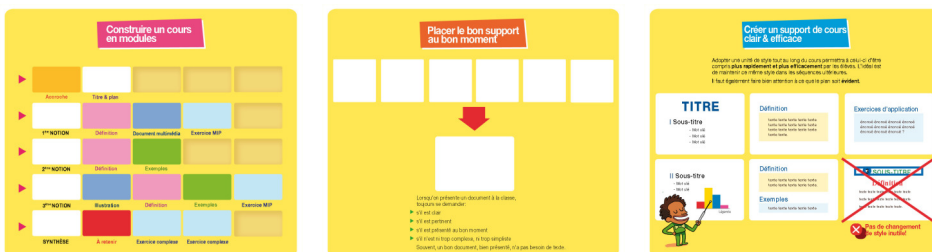
## 1.2. Bien se placer et utiliser sa voix

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 **clik long** sur le bouton "Pages" dans la barre des outils\*, 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\*, jpg, gif, ...) ou .pdf\*.



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\* 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\* ouverte avec un navigateur\* 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\* 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\* (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* ou avec vos collègues.

## 2.8. Utiliser le mode "documents"

### Conseil

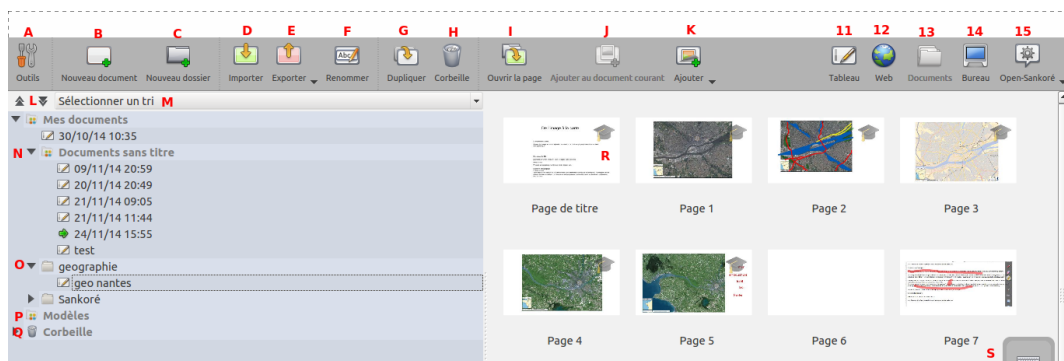
Un nouveau document est créé lors de chaque lancement d'Open-Sankoré. Ce dernier apparaît dans le dossier "Documents sans titre" du mode "Documents"  (colonne de gauche).

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\* à vos pages
- ajouter des dossiers d'images
- réutiliser des pages depuis une présentation




*Les fonctionnalités du mode "documents"*

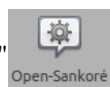
## 2.9. Masquer Open-Sankoré pour travailler sur un autre logiciel

### Conseil

Open-Sankoré n'est pas disponible en mode fenêtre. Le logiciel\* 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 (.ubz) 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

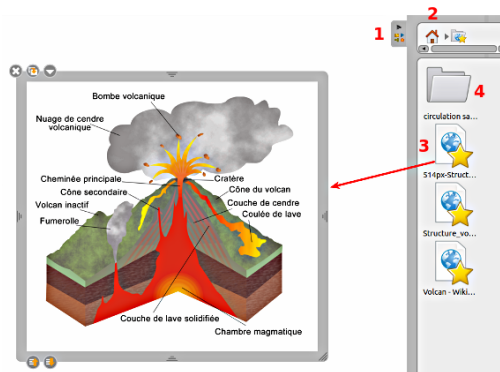
La bibliothèque propose un dossier "Signets" dans lequel il est possible de stocker des signets Web (ou bookmarks).

Lorsque vous utiliser un glisser-déposer\* 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\* 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 ?*

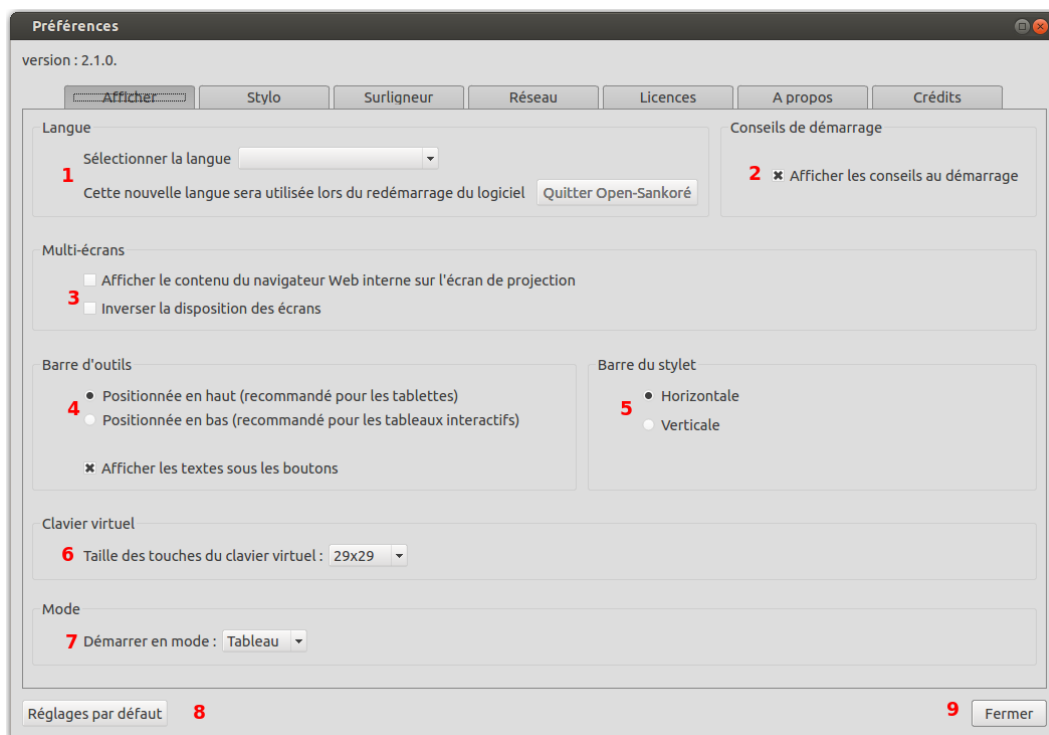
## 2.14. Sélectionner la langue de l'interface

### 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 enseignant. 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\* 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

\* ou PDF\* depuis le menu Importer  ou ajouter , le document s'affichera en fond\* 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/>.

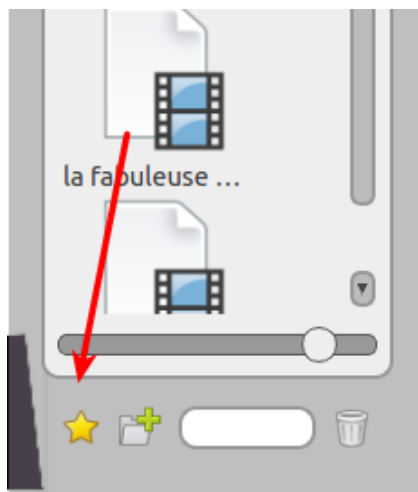
Cliquez dans le menu "**Fichier**" et sélectionnez "**Imprimer**". Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez l'**imprimante** "**PDFCreator**", personnalisez éventuellement les réglages d'impression (pages à imprimer...) puis cliquez sur "**Imprimer**". Une boîte de dialogue s'ouvre afin de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

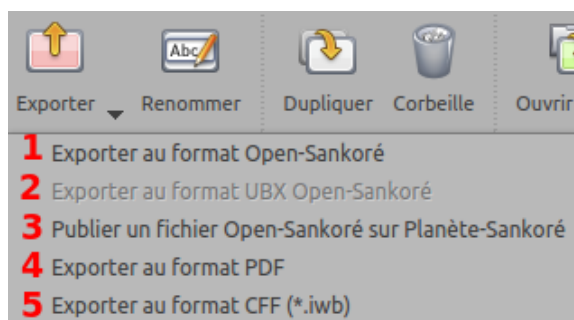
# Ressources annexes



## > Comment ajouter un fichier dans le dossier favoris ?

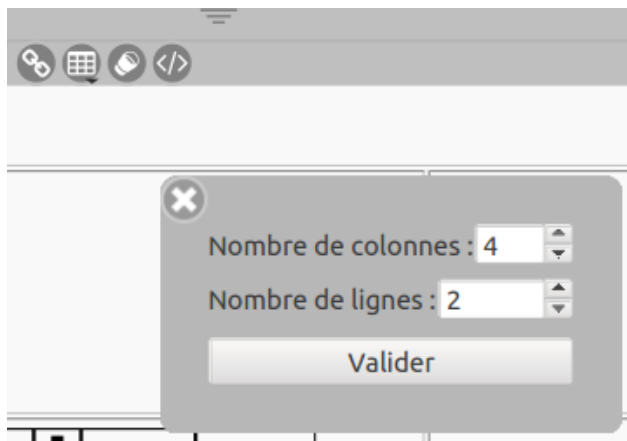


## > Comment exporter un cours ?

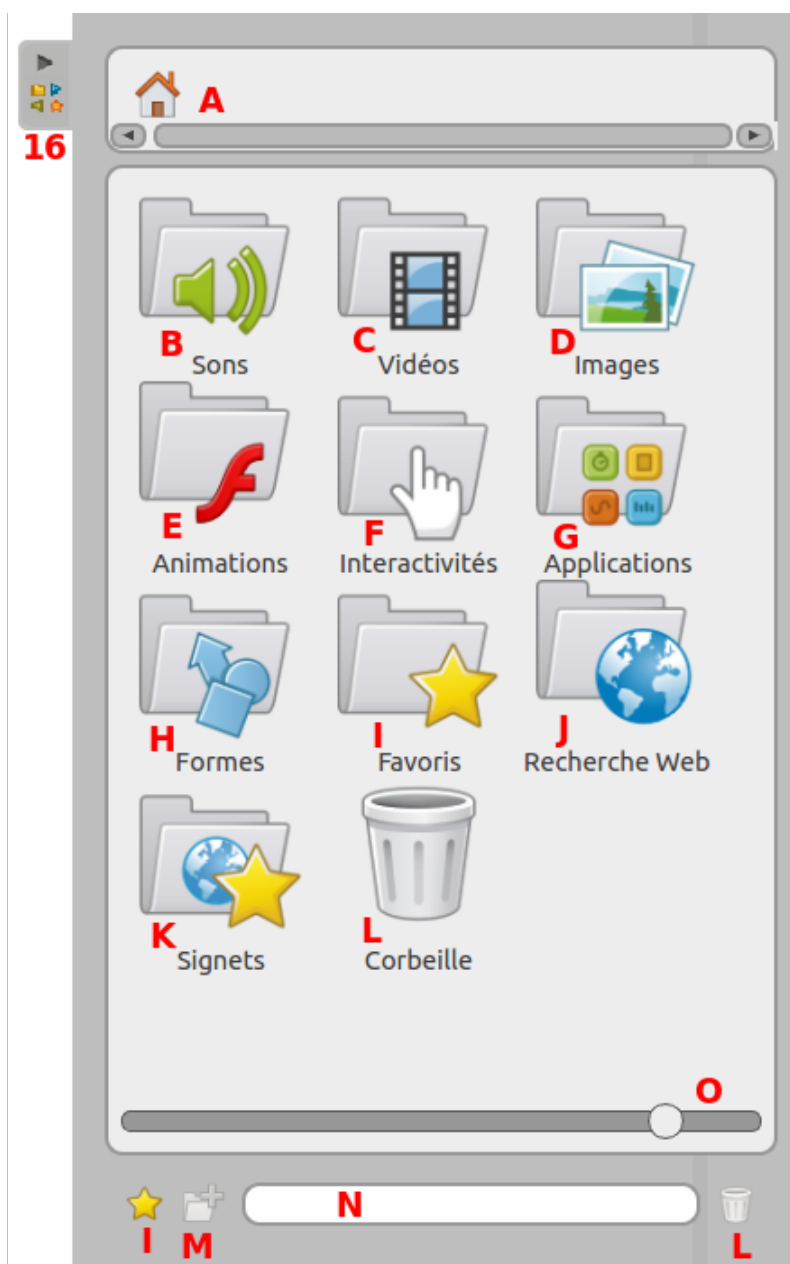


## > Fenêtre de création du tableau

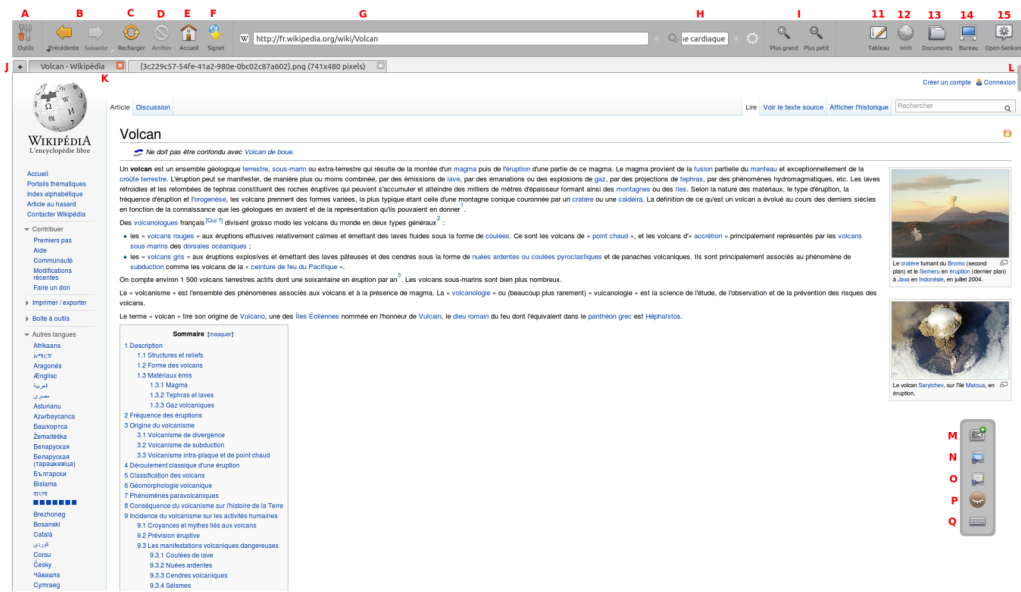




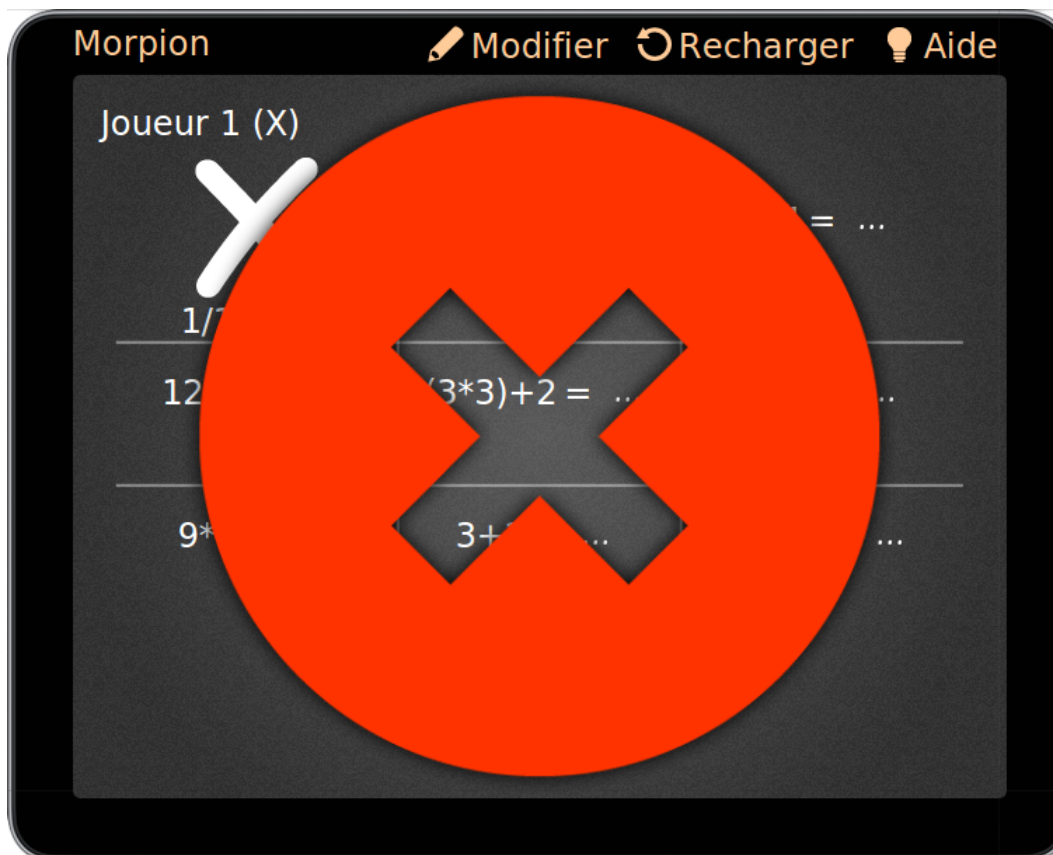
> Les différents dossiers de l'onglet "Bibliothèque"



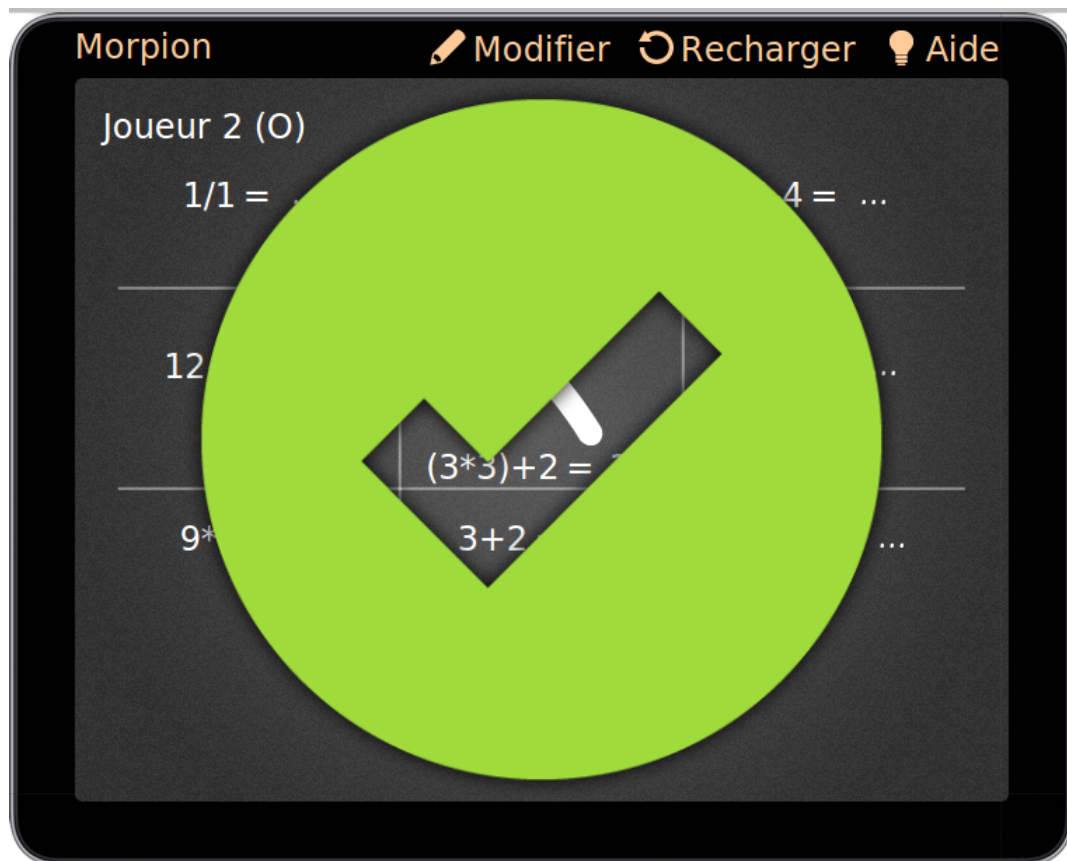
> Les fonctionnalités du navigateur web intégré.



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



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



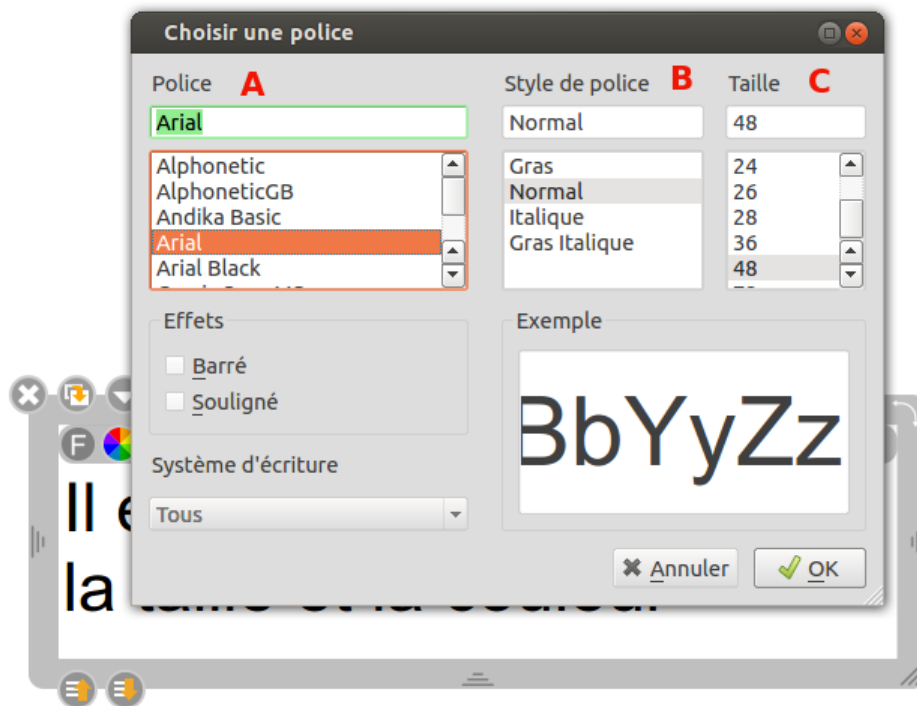
# Contenus annexes

## > Modifier la police du texte

### Complément : En cliquant sur A (1)

Il est possible 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

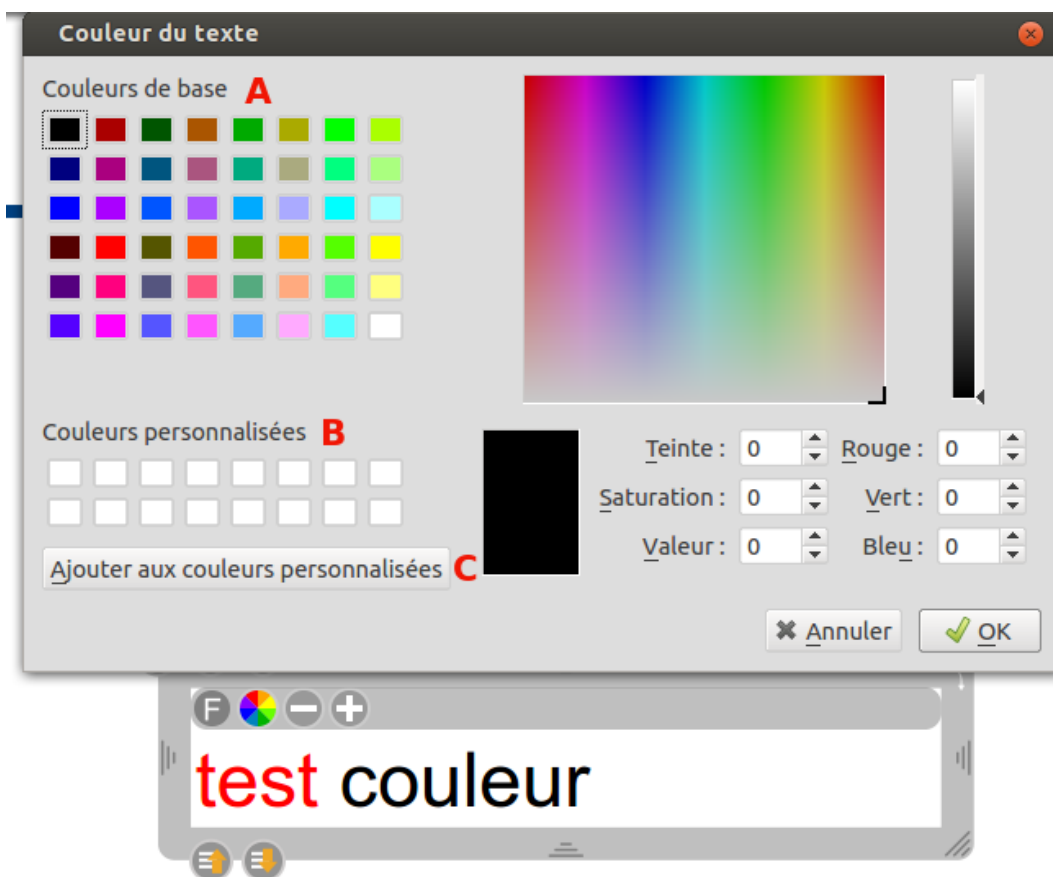
## > Comment changer la couleur du texte ?

### Complément : Modifier la couleur du texte (2)

Il est possible 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.

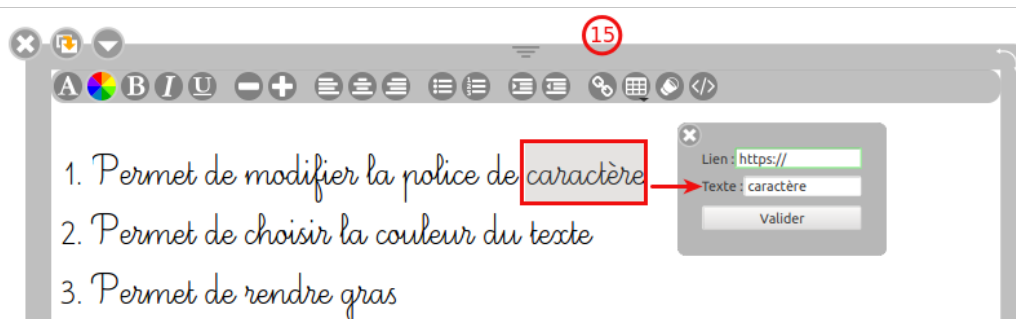


Modifier la couleur du texte saisi

## > Comment ajouter un lien hypertexte sur du texte ?

### Complément

1. Cliquer sur l'icône pour ajouter un lien hypertexte sur du texte (15)
2. Sélectionner le texte sur lequel s'applique le lien hypertexte
3. Saisir l'adresse du site dans la fenêtre correspondante
4. Valider et tester le lien



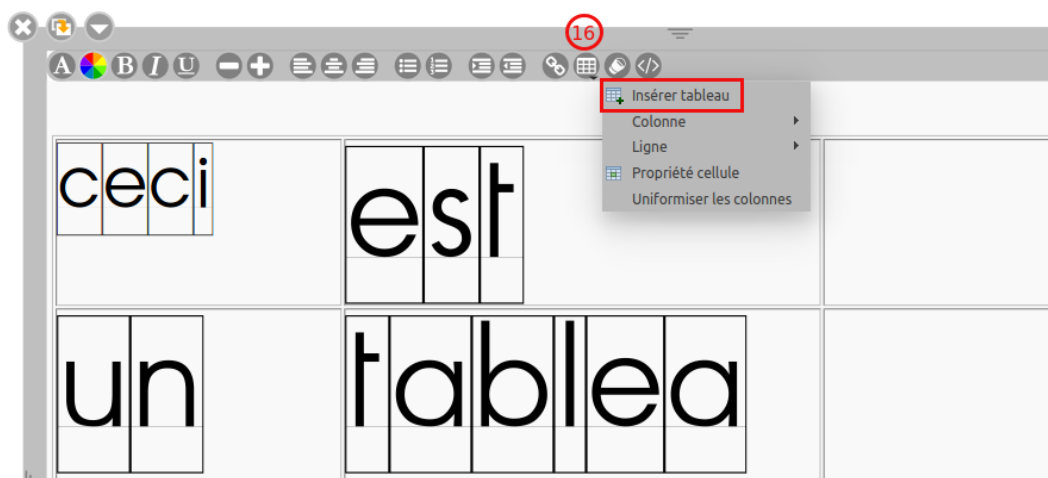
Comment ajouter un lien hypertexte ?

## > Comment ajouter un tableau dans un texte ?

### Complément : Créer un tableau (16)

1. Cliquer sur l'icône "insérer un tableau"
2. Dans le menu qui s'affiche sélectionner "Insérer tableau"
3. Dans la *nouvelle fenêtre* (cf. p.100) (cf. p.100) qui s'ouvre, **choisir le nombre de colonnes et lignes**
4. Valider
5. Saisir des données dans les cellules du tableau

Il est possible de modifier le tableau par la suite en activant à nouveau le bouton tableau tout aillant le curseur dans une cellule.



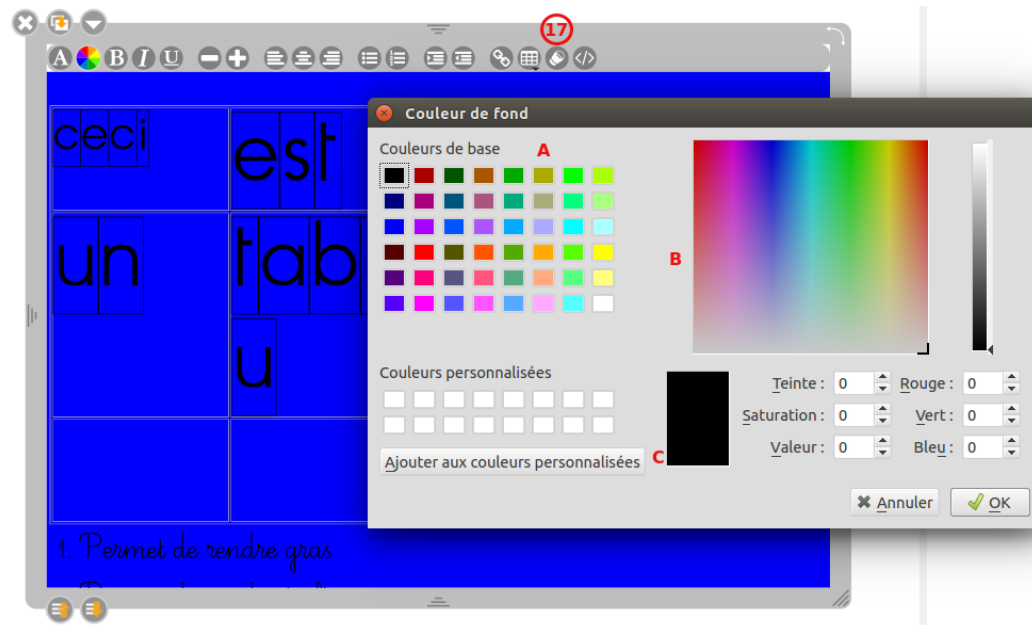
*Comment insérer un tableau ?*

## > Comment changer la couleur de fond d'un objet texte ?

### Complément : Modifier la couleur de fond d'un objet texte (17)

Il est possible d'ouvrir les options de **modification pour la couleur de fond**.

- 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.



Changer la couleur de fond d'un texte

> Comment utiliser la calculette ?

> Comment utiliser l'application GéoInfo?

> Comment utiliser le masque ?

> Comment utiliser le spot ?

> Qu'est-ce qu'une licence creative commons ?

### *Fondamental*

Votre diaporama est presque prêt... Un seul élément vous manque: une illustration qui va rendre cette présentation encore plus parlante. Cette **illustration**, vous venez juste de la **trouver** sur **internet**. Mais que signifient ces **logos** CC BY-ND, CC BY-SA ou encore CC BY qui se trouvent à coté ?

Les licences *Creatives Commons* existent depuis plus de 10 ans!

### *Complément : Un moteur de recherche Creative Commons*

*ccSearch* est un méta-moteur qui vous permet de **trouver** des **contenus** que vous pouvez **partager**, **utiliser** et **remixer**.





# 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://Wikipedia.fr)

### 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 vidéo-projecteur 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



*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>

## *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>

