

Le manuel d'utilisation



openboard.org



Table des matières

Pourquoi OpenBoard ?	4
Ce que contient OpenBoard 1.0	4
Compatibilité des documents	5
L'historique	6
L'interface	7
Les outils de base	8
La couleur du trait	8
Le trait	9
La gomme	10
La barre du stilet	11
Les outils avancés	14
Les fonds	14
Annuler/Rétablir	14
Nouvelle page	14
Précédente/Suivante	15
Effacer	15
Les objets	16
Grouper/Dégrouper	16
La gestion des couches	16
La rotation	17
La symétrie	17
Le chemin de fer (onglet de gauche)	18
La bibliothèque	19
Les sons	21
Les vidéos	22
Les images	23
Les applications	25
Les apps livrées avec OpenBoard	25
L'affichage d'une App	28
Les favoris	29
Les interactivités	30
Les interactivités livrées avec OpenBoard	30

L'affichage d'une Interactivité	33
La recherche Web	34
Les Apps de recherche "Planète"	35
L'App de recherche "Google Images"	37
Le navigateur Web	39
La gestion des documents	43
Le mode "Bureau"	45
Le menu OpenBoard (capture à mettre à jour)	47
Les préférences	47
Afficher.....	48
Le stylo	49
Le surligneur.....	49
Le réseau	50
Le Podcast.....	51
Lire des médias sur tous les ordinateurs.....	53
Importer vos documents dans OpenBoard	54
Mac — L'imprimante virtuelle intégrée	54
Windows — Installer une imprimante virtuelle.....	54
Linux — Créer une page PDF	55
Support et références.....	56
Le glossaire	57

Pourquoi OpenBoard ?

Openboard est un fork du *logiciel* Open-Sankoré. OpenBoard est donc un nouveau *logiciel* basé sur le code source d'Open-Sankoré en respectant les droits d'auteur initiaux.

Open Education Foundation a réalisé un fork d'Open-Sankoré 2.0 pour

- recentrer le *logiciel* sur son cœur de métier originel : simplification d'utilisation et dédié au travail de l'enseignant dans sa classe,
- mettre à disposition une version internationalisée du *logiciel*.

Les deux particules du ce nom rappellent l'historique du logiciel :

- "Open" pour son appartenance au monde libre grâce à la contribution de la Délégation interministérielle à l'Éducation Numérique en Afrique (DIENA). Par son acquisition, la DIENA a inscrit Open-Sankoré au patrimoine public mondial en le rendant Open source en novembre 2010.
- "Board" pour les valeurs d'ouverture et de pragmatisme qu'incarnait le logiciel Uniboard à ses débuts.

Vous trouverez plus d'informations sur le site Web openboard.org.

Ce que contient OpenBoard 1.0

Le *logiciel* est pratiquement un équivalent de la version 2.0 d'Open-Sankoré sans la fiche guide qui figure dans le panneau de gauche.

Cette version apportait plusieurs nouveautés :

- de nouvelles interactivités et applications,
- la gestion des traits,
- l'interaction directe avec les objets,
- la gestion des couches,
- la sélection multiple, grouper, et dégrouper,
- les polices cursives,
- la symétrie axiale des objets.

Compatibilité des documents

Les documents .ubz créés avec les versions 1.40, 1.41, 2.0 d'Open-Sankoré sont compatibles avec OpenBoard. Il n'est par contre pas possible d'être compatible avec des fichiers créés avec la version 2.1.0 d'Open-Sankoré. Le fork ayant été réalisé sur la base de la version 2.0.

Lors de la première ouverture du *logiciel*, il est possible de procéder à une importation de vos documents afin de répondre à l'architecture liée au nom de la nouvelle application.

La vérification d'import de données Open-Sankoré se désactive sur le premier panneau. Elle se réactive dans l'*onglet* "À propos" du menu "Préférences" d'OpenBoard.

L'historique

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



Ci-dessus : Le prototype du *logiciel* OpenBoard (ex-Uniboard) en 2003 à L'Université de Lausanne.

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

En 2010 Uniboard a été acheté par la Délégation interministérielle à l'Éducation Numérique en Afrique (DIENA) pour le rendre libre, gratuit et ouvert. Open-Sankoré rejoint ainsi l'univers des *logiciels* libres.

La DIENA a financé son développement jusqu'à la version 2.1.0.

Afin de renouer avec les valeurs incarnées par le *logiciel* Uniboard, Open Education Foundation a réalisé un fork au printemps 2013 d'Open-Sankoré 2.0.

Openboard est un *logiciel* qui combine la simplicité des outils d'enseignement traditionnels avec les avantages qu'apportent les TICE.

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

Openboard est un réel outil de compilation de médias. Il permet de bénéficier de l'apport essentiel de l'écriture manuscrite tout en y ajoutant des visuels, des images, des graphiques, des vidéos, ou encore de naviguer sur internet. Tous ces supports peuvent être annotés et complétés, des passages mis en évidence ou commentés avec un *stylet* interactif.

L'interface

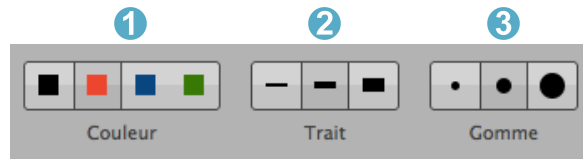
Pas besoin d'aller dans les détails pour utiliser OpenBoard la première fois. Après avoir lancé le *logiciel*, prenez simplement le *stylet* et commencez à écrire sur l'écran. Ne soyez pas craintif à l'idée d'appuyer la pointe du stylo : allez-y franchement, comme si vous écriviez avec un stylo bille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

Un simple coup d'œil aux icônes devrait vous permettre de comprendre rapidement le fonctionnement d'OpenBoard.

- A. Affiche/masque la palette d'outils liée au *stylet* et *barre d'outils* du *stylet*
- B. Les outils de base (couleur, trait, gomme)
- C. Les outils avancés (fonds, annuler, rétablir, pages, précédent, suivant, effacer et grouper)
- D. La bibliothèque (*onglet* de droite)
- E. Le chemin de fer (*onglet* de gauche)
- F. Permet d'utiliser le *navigateur Web* intégré à OpenBoard.
- G. "Documents" permet de gérer l'organisation des cours.
- H. Affiche votre bureau en gardant toutes les fonctionnalités d'OpenBoard.
- I. Le bouton "OpenBoard" permet d'accéder aux réglages de l'application et de la quitter.



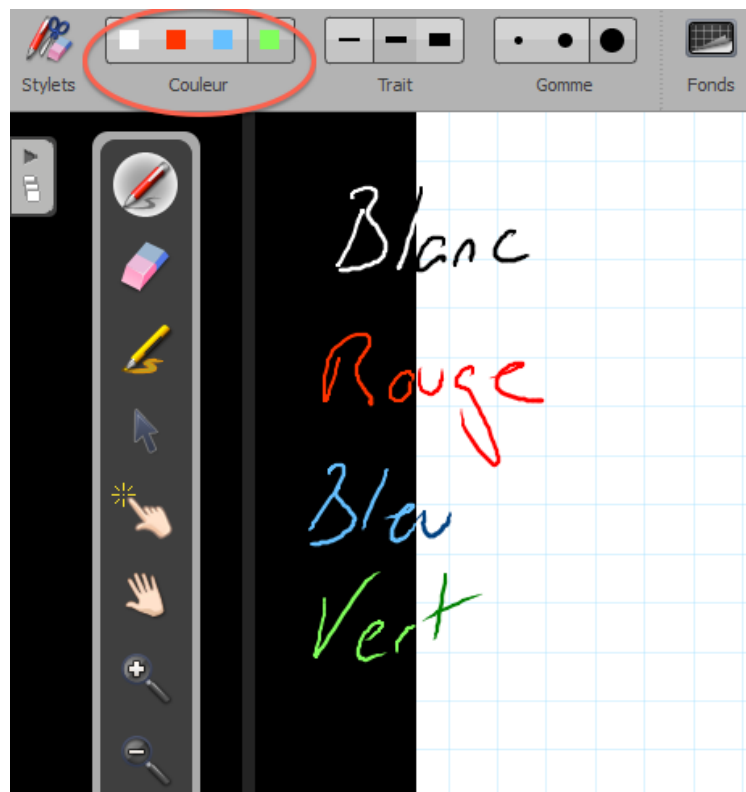
Les outils de base



La couleur du trait

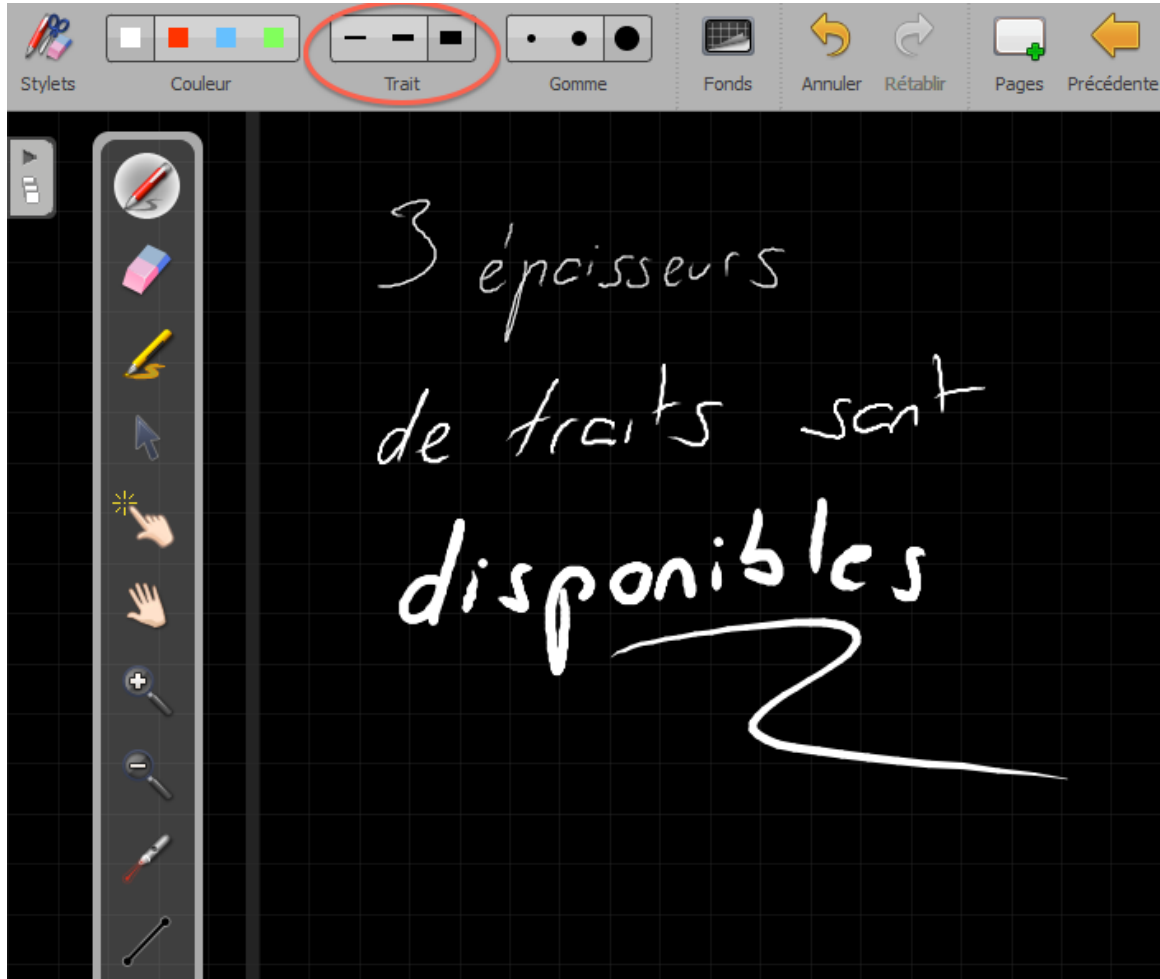
Le bouton "Couleur" (1) permet de modifier la couleur de votre écriture.

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



Le trait

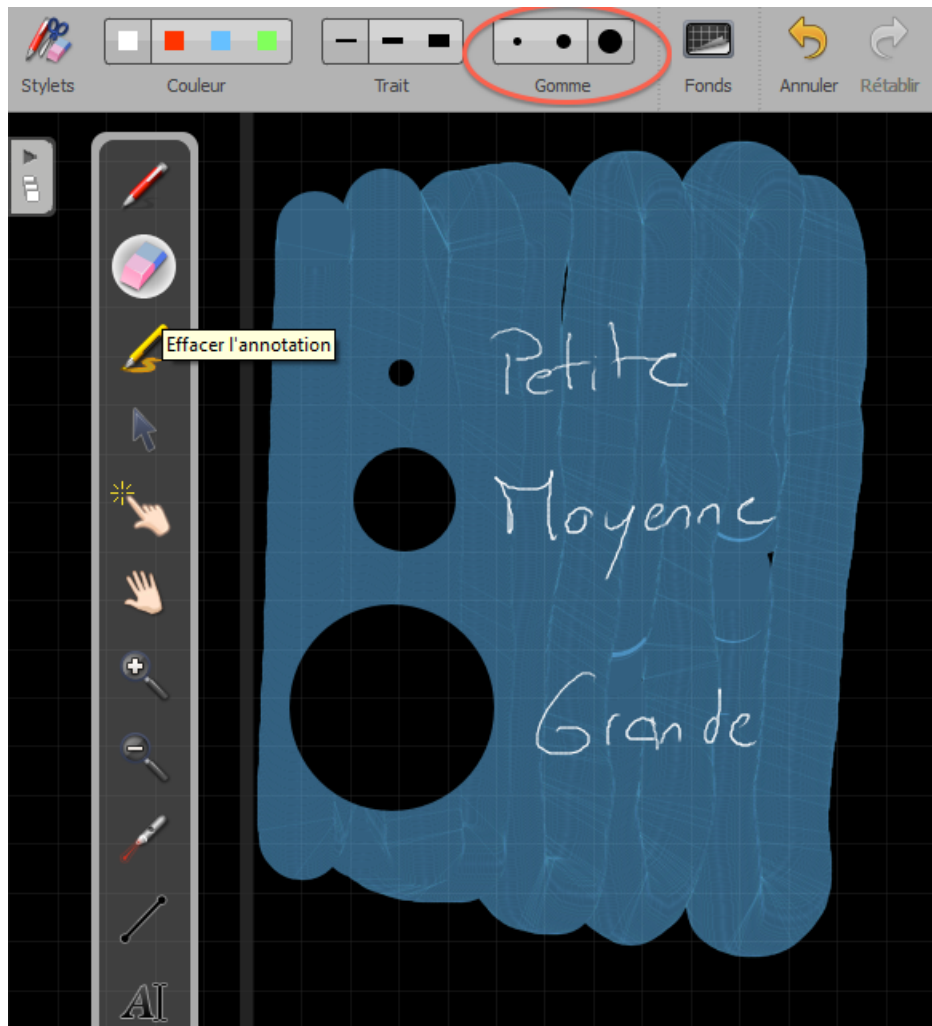
Le bouton "Trait" (2) vous permet de sélectionner différentes épaisseurs de trait pour le stylo et le marqueur. Par défaut, le trait le plus fin et le trait moyen sont *calibrés* de manière idéale pour vos besoins d'écriture standards. Le trait le plus épais est, quant à lui, adapté pour mettre en évidence un élément sur votre page.



La gomme

Le bouton “Gomme” (3) permet de choisir la taille de l’outil qui vous permet d’effacer tout ou partie du texte que vous avez écrit.

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



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



Les couleurs et l’épaisseur des traits du stylet peuvent être modifiées dans les préférences du logiciel. Cliquez sur l’icône “Openboard”, dans le menu qui se déroule choisissez “Préférences” puis modifiez les paramètres de couleur et de largeur de ligne dans l’onglet “Stylo”.

La barre du stylet

Maintenant que vous maîtrisez les outils de base, nous allons nous intéresser aux outils de la barre du *stylet*.



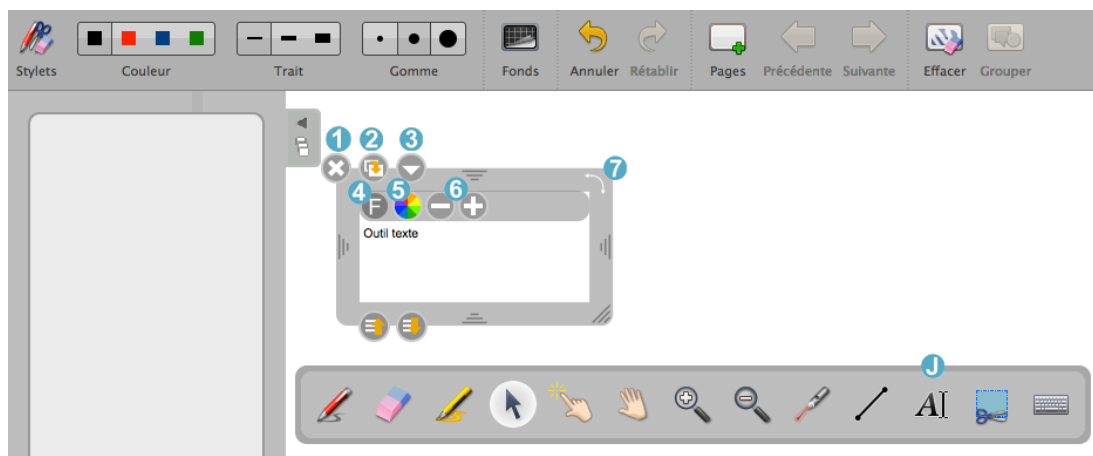
- A. L'outil "Annoter le document" permet d'écrire à l'aide de votre *stylet*.
- B. L'outil "Effacer l'annotation" permet d'effacer précisément ce que vous avez écrit avec le *stylet*.
- C. L'outil "Surligner" permet de surligner des passages en offrant un certain niveau de transparence.
- D. L'outil "Sélectionner et modifier des objets" permet de choisir un objet sur votre page afin de le déplacer et de lui appliquer des modifications (sélection, redimensionnement, suppression, rotation...).
- E. L'outil "Interagir avec des objets" ou "Doigt magique" permet d'effectuer des actions sur les objets sans afficher les options d'édition.



Privilégiez cet outil pour le travail des élèves ou les étudiants afin de ne pas surcharger l'interface.

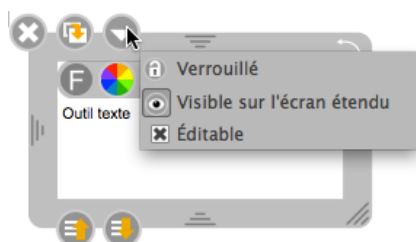


- F. L'outil "Déplacer la page" permet de se déplacer dans une page. Vous pouvez recentrer la vue directement en cliquant deux fois de suite sur ce même icône.
- G. L'outil "Zoomer en avant" et "Zoomer en arrière" permet d'agrandir ou réduire la zone affichée à l'écran. Utilisez le bouton avec la loupe barrée pour revenir à 100%. Vous pouvez également faire deux clics sur l'icône "Zoom" que vous avez utilisé pour revenir à l'affichage original.
- H. L'outil "Utiliser le pointeur laser" active un pointeur laser virtuel (qui n'écrit pas) sous la forme d'un gros point rouge.
- I. L'outil "Tracer une ligne droite" permet de dessiner un trait droit.
- J. L'outil "Écrire un texte" permet de créer un objet texte sur votre page.



L'objet texte a les caractéristiques suivantes :

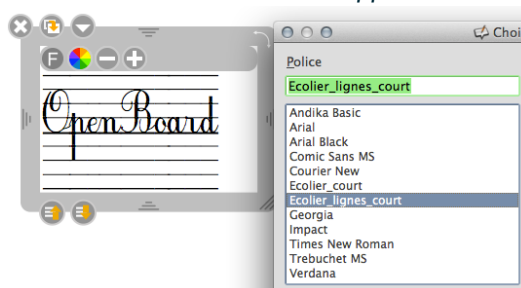
1. Permet de fermer l'objet texte et supprime le texte écrit.
2. Permet de dupliquer l'objet texte.
3. Ouvre un menu déroulant qui permet soit de verrouiller l'objet, c'est-à-dire qu'il ne sera pas possible de le déplacer par erreur (ou volontairement); soit de choisir si vous voulez qu'il soit visible ou non sur l'écran de projection; soit de choisir si vous désirez que son contenu soit modifiable ou non.



4. Ouvre la *boîte de dialogue* système permettant de modifier la police de caractères et le style du texte.



Des polices adaptées à l'utilisation avec des enfants apprenant à lire et à écrire sont disponibles.



5. Affiche la *boîte de dialogue* système qui permet de modifier la couleur du texte.
6. Permet de modifier la taille du texte.
7. Permet d'effectuer une rotation de tout le bloc de texte.

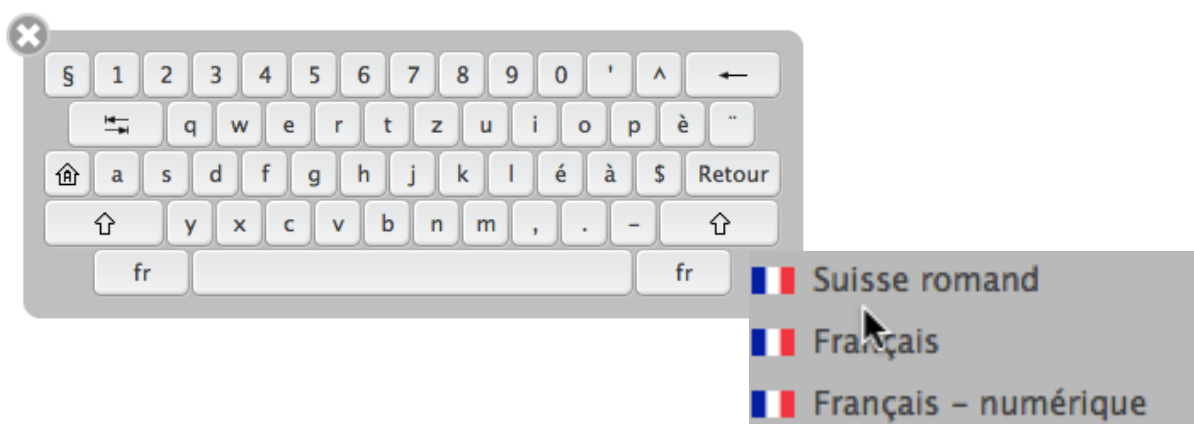
K. L'outil "Capturer une partie de l'écran" permet de *capturer* une zone de la page.

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



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

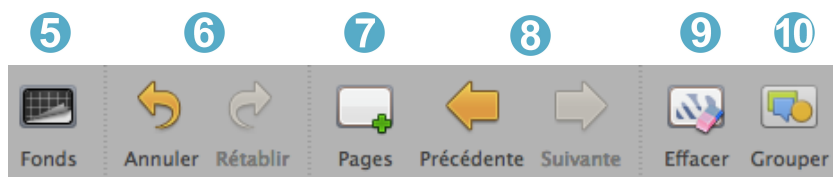
Il est possible de changer la langue de ce dernier en appuyant sur le code de la langue. Les différentes langues sont disponibles pour autant qu'elles soient installées sur le système d'exploitation.



La palette d'outils s'affiche, par défaut, horizontalement. Mais si vous le préférez, vous pouvez l'afficher verticalement. Cliquez sur l'icône "OpenBoard", dans le menu qui se déroule choisissez "Préférences" puis modifiez les paramètres de la "Barre du Stylet" dans l'onglet "Afficher". La Barre du stylet peut être masquée en cliquant son icône.

Les outils avancés

Les outils avancés permettent d'exploiter au mieux le *logiciel*.



Les fonds

En cliquant sur le bouton "Fonds" (5), une fenêtre de sélection apparaît. Celle-ci propose 4 fonds de page : blanc, blanc quadrillé, noir et noir quadrillé



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

Annuler/Rétablir

Les boutons "Annuler" et "Rétablir" (6) fonctionnent comme dans les éditeurs de texte (Libre Office par exemple) : ils permettent d'annuler ou de rétablir, étape par étape, les dernières actions effectuées. Attention : Vous pouvez modifier les actions effectuées uniquement sur la page en cours d'utilisation. Dès que vous changez de page, il ne sera plus possible d'utiliser cette fonction pour les actions effectuées précédemment.

Nouvelle page

Le bouton "Pages" (7) ajoute une page à votre cours. Celle-ci se placera automatiquement à la suite de la page courante.

La sauvegarde est effectuée à l'ajout ou au changement de page.

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



Précédente/Suivante

Un clic sur l'une des flèches (8) permet de passer à la page précédente ou suivante. Votre document est automatiquement sauvegardé à chaque changement de page.

Effacer

Le bouton "Effacer" (9) efface en un clic le contenu de votre page. Noter que c'est uniquement le contenu de la page qui est effacé, ce n'est pas la page elle-même. Pour supprimer une page de votre document, rendez-vous dans le mode "Documents" et utilisez la fonction ad hoc.

Si vous faites un clic long sur le bouton "Effacer", un menu s'ouvre qui vous permet de choisir si vous souhaitez effacer seulement vos annotations (1), seulement les éléments (2), tout le contenu de la page (3) ou si vous désirez effacer le *fond de page* (4). Illustration ci-dessous.



Il est possible de supprimer une page directement dans le chemin de fer dans l'onglet de gauche (plus de détails dans la rubrique "Chemin de fer").

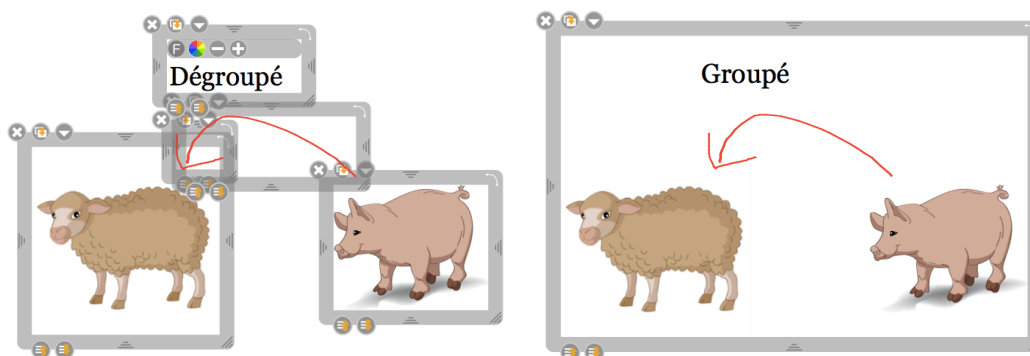


Les objets

La version d'OpenBoard 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.

Grouper/Dégrouper

Il est possible de grouper des objets (10), que ce soit les annotations faites au tableau, mais également les images et tout autre objet.



La sélection ci-dessous a été faite avec le clic sur l'objet et la touche majuscule. Le cadre de sélection est simplifié lorsque vous utilisez le curseur.

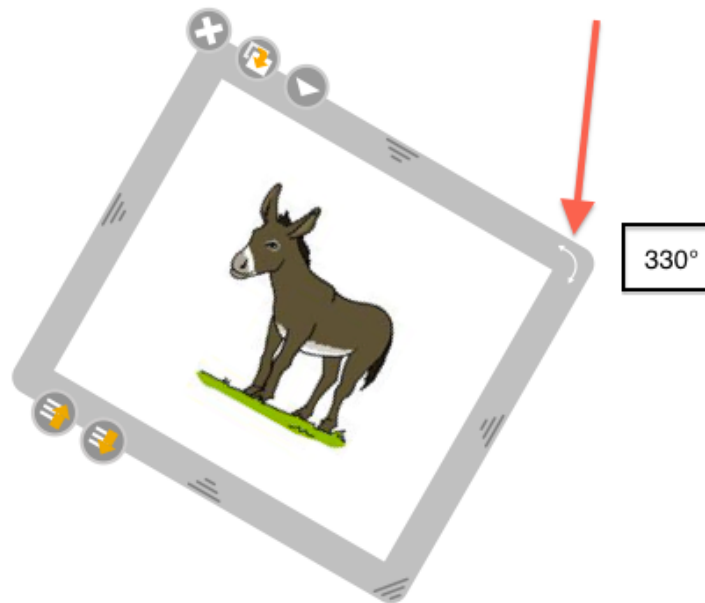
La gestion des couches

Chaque objet dispose dorénavant de deux nouveaux boutons pour déterminer sa position 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 niveau 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 avancée.



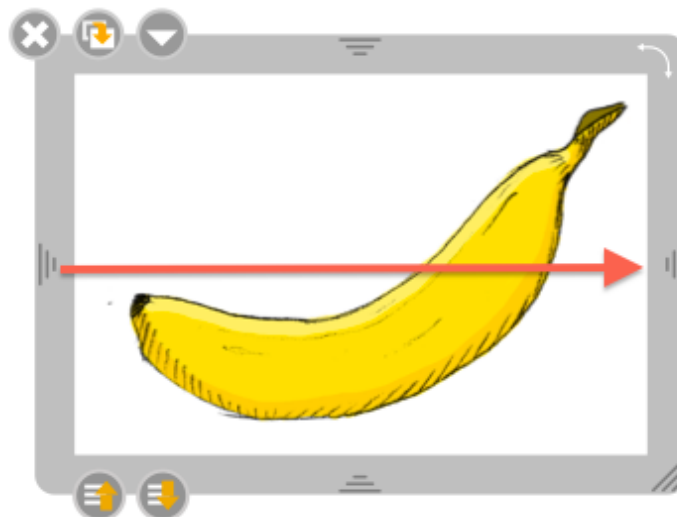
La rotation

Pour effectuer une rotation, il suffit de glisser-déposer le coin supérieur droit de l'objet. Un cadre indique l'angle de rotation.



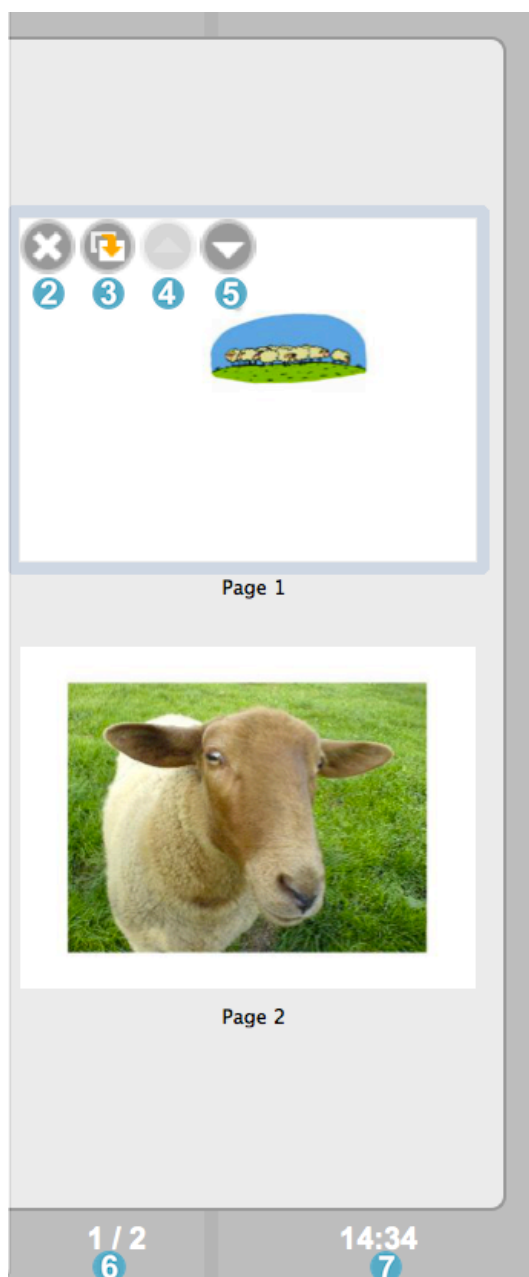
La symétrie

Il est possible d'effectuer une symétrie axiale horizontale ou verticale d'une image en la glissant par la poignée vers son côté opposé.



Le chemin de fer (onglet de gauche)

Le chemin de fer permet d'avoir un aperçu 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.



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

2. Supprime définitivement la page sélectionnée.

3. Permet de dupliquer la page sélectionnée.

4. Permet de modifier la position dans le cours de la page sélectionnée : l'avancer dans le document.

5. Permet de modifier la position dans le cours de la page sélectionnée : la reculer dans le document.

6. Affiche le numéro de la page actuellement affichée sur votre tableau et le nombre de pages total.

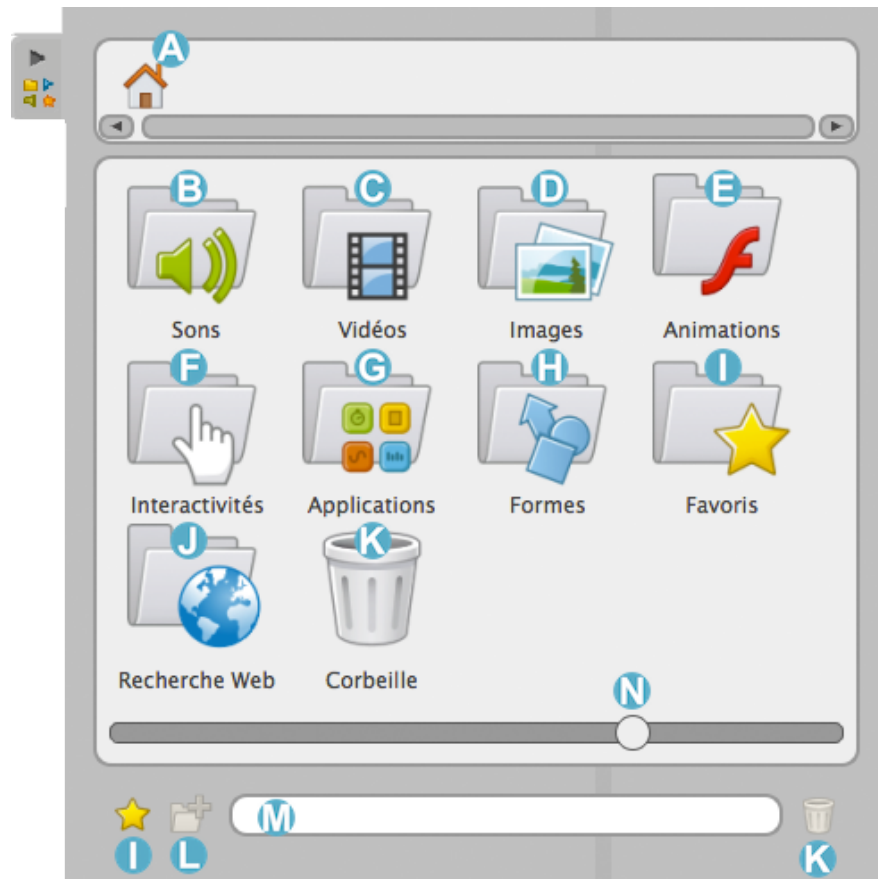
7. Affiche l'heure courante.



Les icônes permettant de modifier une page dans le chemin de fer (2 à 5) apparaissent lorsque votre style ou le pointeur de votre souris passe sur l'aperçu d'une page.

La bibliothèque

L'onglet "Bibliothèque" vous permet d'organiser et d'accéder à vos librairies de sons, de vidéos, d'images, de formes, d'animations, d'interactivités et d'applications OpenBoard (nommées Apps) ainsi que d'effectuer des recherches de contenus sur le Web.



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

La bibliothèque est organisée en différents éléments :

A. Retour au menu principal (accueil) de la bibliothèque

B. Sons

C. Vidéos

D. Images

E. Animations

Le dossier donne accès aux animations Flash (documents .swf) précédemment insérés dans ce répertoire.

F. Interactivités

G. Applications

H. Formes

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

I. Favoris

J. Recherche Web

K. Corbeille

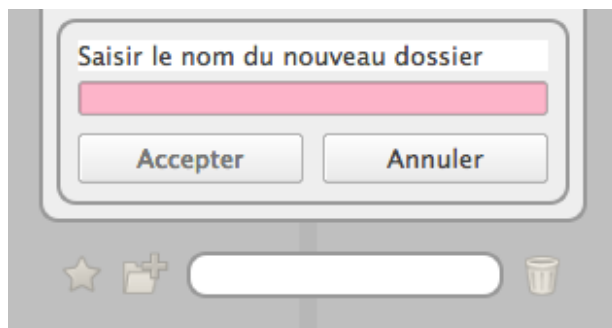
De la même manière que les favoris, vous avez la possibilité de supprimer les fichiers de vos bibliothèques d'un simple glisser-déposer sur l'icône de la corbeille.

L. Nouveau dossier

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



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



M. Champ de recherche

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



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 de la bibliothèque et en le déplaçant à gauche ou à droite. Vous pouvez également utiliser le curseur blanc qui se trouve (N) en bas du tiroir. Cela aura pour effet de modifier la taille des icônes de la bibliothèque.



Les sons

Le dossier "Sons" contient votre bibliothèque de sons. Lors de la première installation, OpenBoard crée automatiquement un dossier "OpenBoard" dans le dossier de musique de votre ordinateur personnel (pour Windows : "Mes documents -> Ma musique -> OpenBoard" ; et pour Mac et Linux : "Dossier utilisateur -> Sons -> OpenBoard"). Vous pouvez directement utiliser ce dossier pour ajouter ou supprimer des sons sans passer par OpenBoard.

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

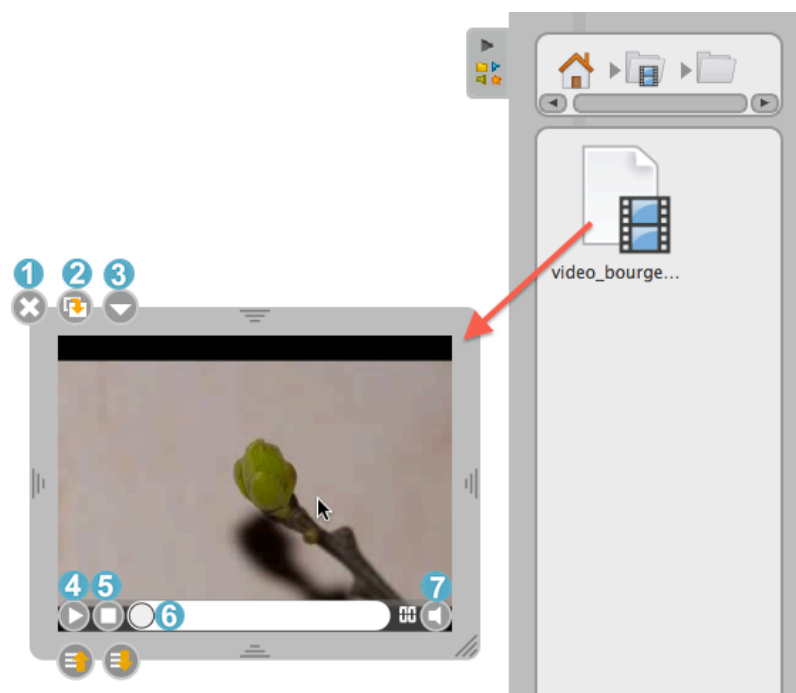


1. Permet de fermer la fenêtre.
2. Permet de dupliquer le son.
3. Affiche le menu déroulant standard permettant d'afficher les commandes supplémentaires liées à l'objet (verrouiller, afficher sur l'écran externe, aller à la source).
4. Lance la lecture du son ou le met en pause.
5. Arrête le son, remet la tête de lecture au début de la *séquence*.
6. Tête de lecture, permet d'avancer manuellement dans la *séquence*.
7. Active ou désactive le son. L'icône barrée signifie que le son n'est pas actif.

Les vidéos

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

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

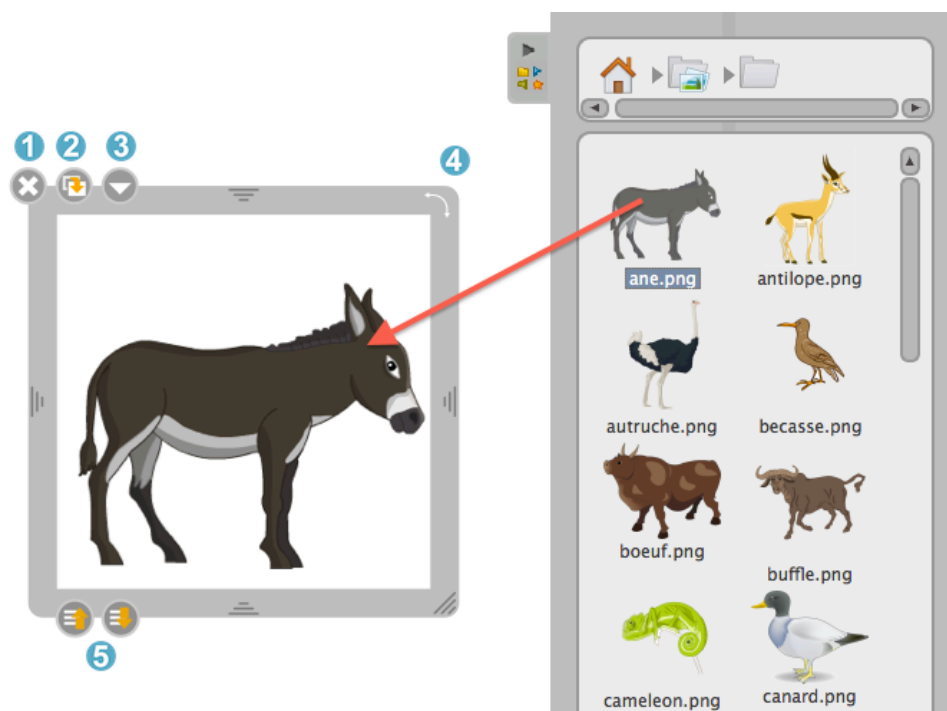


1. Permet de fermer la vidéo.
2. Permet de dupliquer la vidéo.
3. Affiche le menu déroulant standard permettant d'afficher les commandes supplémentaires liées à l'objet (verrouiller, afficher sur l'écran externe, aller à la source).
4. Lance la lecture de la vidéo ou la met en pause.
5. Arrête la vidéo, remet la tête de lecture au début de la *séquence*.
6. Tête de lecture, permet d'avancer manuellement dans la *séquence*.
7. Active ou désactive le son. L'icône barrée signifie que le son n'est pas actif.

Les images

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

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



1. Supprime l'image.
2. Duplique l'image.
3. Affiche le menu déroulant standard permettant d'afficher les commandes supplémentaires liées à l'objet (verrouiller, afficher sur l'écran externe, aller à la source).
4. Effectue une rotation de l'objet.
5. Définis la profondeur d'affichage. Un clic long sur l'icône permettra d'amener l'élément en premier plan ou arrière-plan.



En cliquant une fois sur une image dans la bibliothèque, vous avez la possibilité d'ajouter cette dernière en arrière-plan.



Les applications

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

Comme pour les autres objets, pour insérer une Apps sur la page de votre document OpenBoard, utilisez la méthode du glisser-déposer. Pour ce faire, cliquez sur l'outil de votre choix sans relâcher, glissez-le sur la page et lâchez-le (voir ci-dessous).

Les apps livrées avec OpenBoard



- A. "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*.
- B. "Règle" affiche sur votre page une règle millimétrée à l'écran. En utilisant l'outil "crayon", il est possible de tirer un trait avec celle-ci.
- C. "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" et "Couleurs" pour personnaliser vos dessins.
- D. "Rapporteur" affiche sur votre page un rapporteur qui peut être agrandi, tourné et permet de déterminer et d'afficher de manière précise un angle.
- E. "Equerre" affiche sur votre page une équerre qui peut être agrandie et tournée. En utilisant l'outil "crayon", il est possible de tirer un trait avec celle-ci.
- F. "Loupe" est une loupe grossissante.
- G. "Spot" fonctionne comme un cache et permet de ne montrer qu'une partie de la page.
- H. "AnyEmbed" vous permet d'importer sur votre espace de travail des objets multimédias du *Web* en collant leur *lien* embed.
- I. "Calculator" vous permet d'effectuer et de démontrer des calculs directement sur votre page. Un historique des opérations peut également être affiché.
- J. "ColorPicker" vous permet de sélectionner une couleur pour le crayon et le compas, autre que les quatre couleurs de base proposées par OpenBoard.
- K. "GeoInfo" affiche une carte interactive du monde. Lorsque vous cliquez sur un des continents, les pays de celui-ci seront affichés ainsi que leurs drapeaux.
- L. "Google Map" vous permet d'accéder à *Google* Map directement depuis votre espace de travail.
- M. "GraphMe" vous permet d'afficher graphiquement des fonctions mathématiques sur un axe.
- N. "HTML" vous permet d'écrire du code HTML et d'avoir ensuite un aperçu. Il fonctionne comme un moteur d'interprétation de code HTML.
- O. "Notes" fonctionne comme un post-it. Cela vous permet de rajouter des notes sur une page.
- P. "OpenStreetMap" vous permet d'accéder à l'équivalent open source de *Google* Map.
- Q. "StopWatch" est un compte à rebours, il peut être affiché sur la page de votre document et programmé selon vos besoins en heures, minutes et secondes.

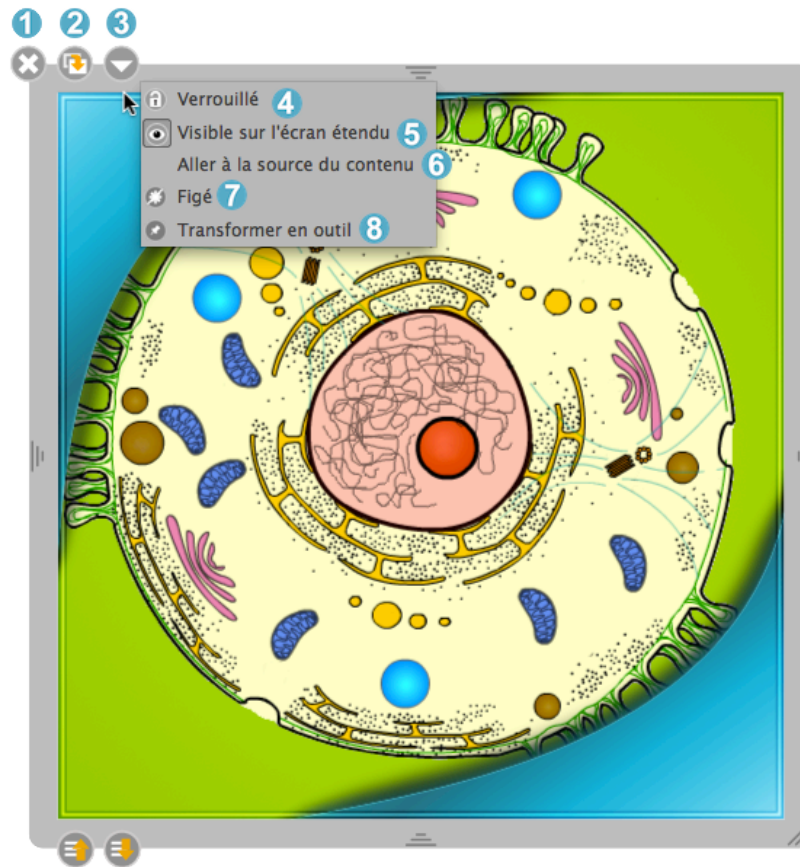
- R. "VideoPicker" vous permet d'afficher une vidéo prise sur YouTube, Vimeo ou Viddler, en copiant l'adresse sur le *navigateur Web* et en l'insérant ensuite dans son champ de texte.
- S. "WebBrowser" vous permet de surfer sur le *Web* directement depuis votre espace de travail.
- T. "Wikipedia" vous permet d'accéder directement à ce dictionnaire en ligne.
- U. "Wiktionary" vous permet d'accéder directement à ce dictionnaire en ligne.
- V. "iCell" affiche l'illustration d'une cellule humaine et ses composants. Lorsque vous cliquez sur un de ceux-ci, un détail est affiché ainsi qu'une description.



L'utilisation du "Doigt Magique" est particulièrement intéressante avec les Apps, les 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'on ne voie des éléments d'interface indésirables.

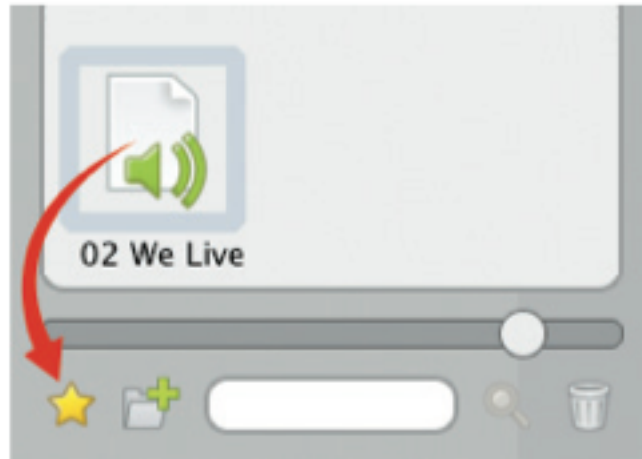
L'affichage d'une App



1. Permet de fermer l'application.
2. Permet de dupliquer l'application.
3. Affiche le menu déroulant standard permettant d'afficher les commandes supplémentaires liées à l'objet (verrouiller, afficher sur l'écran externe, aller à la source).
4. Permet de verrouiller la position et la taille de l'application.
5. Permet de définir si l'App s'affiche ou nom sur l'écran étendu.
6. Affiche le site *Web* qui est à l'origine de la source de l'App (s'il s'agit d'une App précédemment téléchargée sur le *Web*).
7. 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 OpenBoard et que vous rouvrez par la suite, l'application ne se rechargera pas. Vous conserverez toutes les données.
8. Une fois l'application punaisée, elle sera affichée sur toutes les pages de votre document.

Les favoris

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

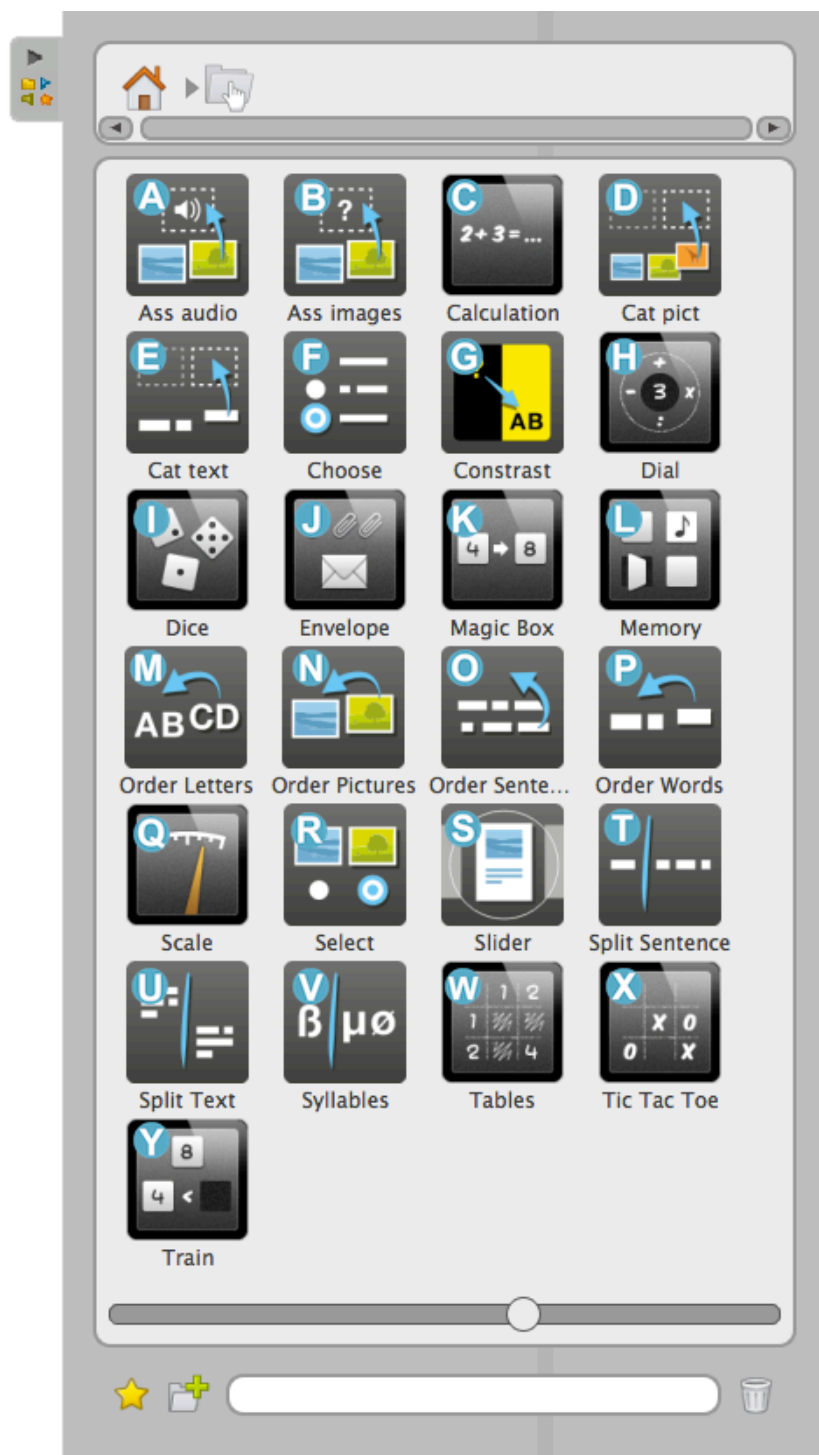


Si vous souhaitez retirer un élément du dossier "Favoris", cliquez sur le fichier à supprimer sans relâcher et glissez-le sur l'icône représentant la "Corbeille" située en bas à droite de la "Bibliothèque".

Les interactivités

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

Les interactivités livrées avec OpenBoard

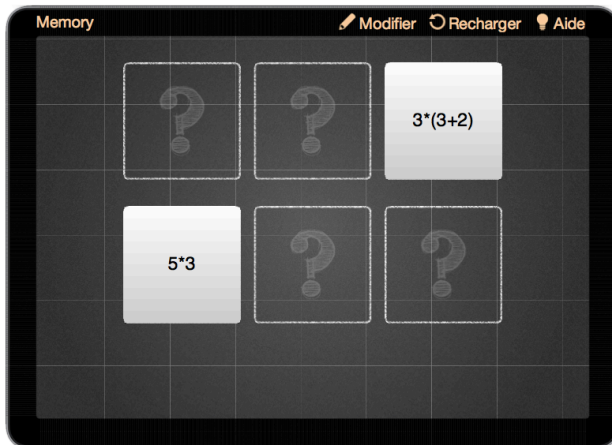


- A. "Ass audio" est un exercice dans lequel l'élève doit faire correspondre une image avec un son.
- B. "Ass images" est un exercice dans lequel l'élève doit faire correspondre une image avec un texte.
- C. "Calculation" génère automatiquement une série de calculs à résoudre.
- D. "Cat pict" est un exercice dans lequel l'élève doit classer des images selon des catégories : il suffit de déposer les images dans le tableau correspondant.
- E. "Cat text" est un exercice dans lequel l'élève doit classer des étiquettes selon des catégories : il suffit de déposer les étiquettes dans le tableau correspondant.
- F. "Choose" permet de générer un questionnaire avec des réponses sous forme de boutons radio, cases à cocher ou liste. Une fois le choix effectué, la bonne réponse s'affiche en vert.
- G. "Contrast" joue avec les couleurs de la question, de la réponse et du fond pour n'afficher que ce qui est nécessaire pour travailler avec les élèves.
- H. "Dial" permet de travailler le nombre du jour avec les quatre opérations de base.
- I. "Dice" est un simulateur de lancer de dés virtuels. Appuyez sur "Lancer" afin d'obtenir un résultat aléatoire. Vous pouvez modifier le nombre de dés dans le menu "Éditer".
- J. "Envelope" est un exercice dans lequel l'élève peut déplacer dans une enveloppe, une partie ou la totalité d'une collection de trombones. En choisissant l'option "Éditer" il est possible de changer le nombre de trombones.
- K. "Magic Box" est un exercice dans lequel l'élève doit retrouver ce qui a permis la transformation entre une étiquette ou une image initiale et une étiquette ou une image finale. Il suffit d'identifier l'opération effectuée par la "boîte".
- L. "Memory" est un exercice dans lequel l'élève doit retourner les cartes dont la face est masquée et doit mémoriser leur emplacement afin de reconstituer les bonnes paires.
- M. "Order Letters" est un exercice dans lequel l'élève doit replacer les lettres d'un mot dans le bon ordre par glisser-déposer. Un élément audio peut être placé comme consigne.
- N. "Order Pictures" 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.
- O. "Order Sentence" est un exercice dans lequel l'élève doit remettre plusieurs blocs de phrase dans le bon ordre : il suffit de placer les blocs dans le bon ordre grâce à la méthode du glisser-déposer.
- P. "Order Words" est un exercice dans lequel l'élève doit remettre plusieurs mots dans le bon ordre : il suffit de placer les blocs de texte dans le bon ordre grâce à la méthode du glisser-déposer.

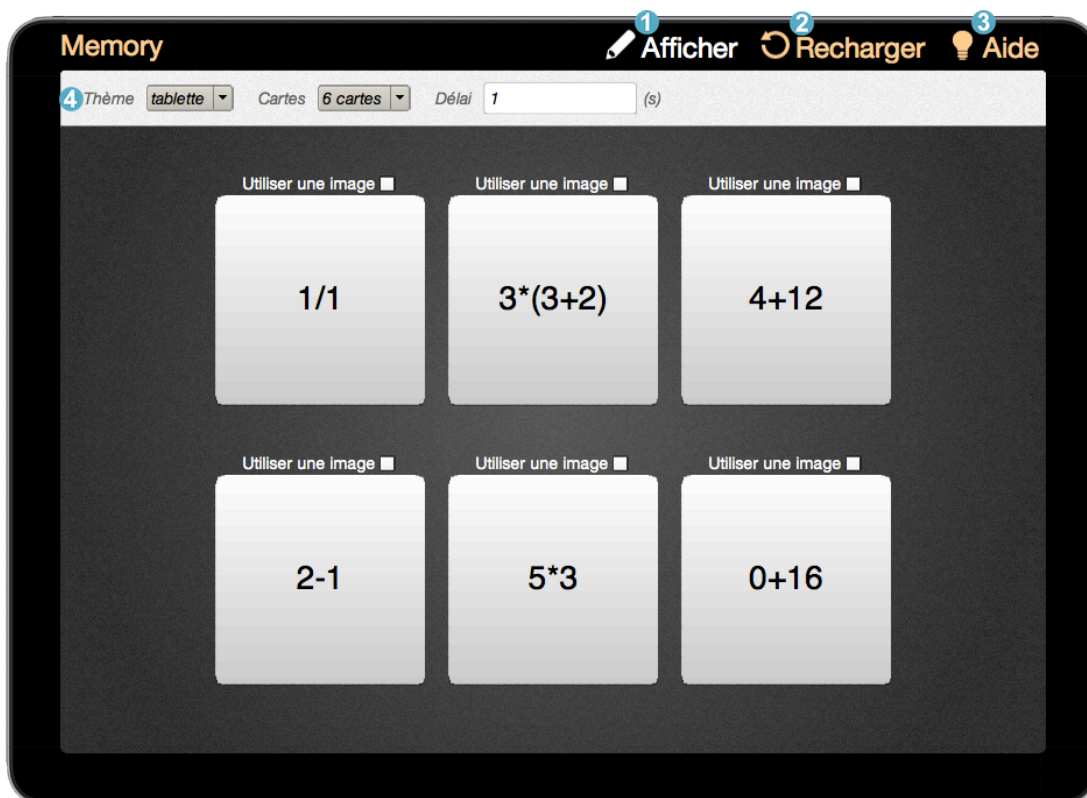
- Q. "Scale" permet de travailler les différentes équivalences de masse de manière visuelle.
- R. "Select" est un exercice dans lequel l'élève doit cocher les images correspondantes à la consigne.
- S. "Slider" permet de générer un petit diaporama contenant du son, du texte et de la vidéo.
- T. "Split Sentence" est un exercice dans lequel l'élève doit, à l'aide de la souris ou du *stylet*, séparer une suite de mots mis bout à bout : en passant la souris sur les mots, ils se sépareront au niveau du curseur, cliquez pour valider.
- U. "Split Text" est un exercice de ponctuation dans lequel l'élève doit, à l'aide de la souris ou du *stylet*, placer un point au bon endroit : en passant la souris sur les mots ils se sépareront au niveau du curseur, cliquez pour valider.
- V. "Syllables" est un exercice qui permet de comprendre à quel endroit un mot peut être coupé : en passant la souris sur les lettres, elles se sépareront au niveau du curseur, cliquez pour valider.
- W. "Tables" est un exercice sous forme de tableur dans lequel l'élève doit retrouver le résultat d'une addition, d'une soustraction, d'une multiplication ou d'une division.
- X. "Tic tac toe". Le morpion est un exercice multijoueur inspiré du jeu du même nom, dans lequel les élèves doivent donner le bon résultat de l'opération.
- Y. "Train" permet de travailler les notions des nombres croissants et décroissants.

L'affichage d'une Interactivité

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.

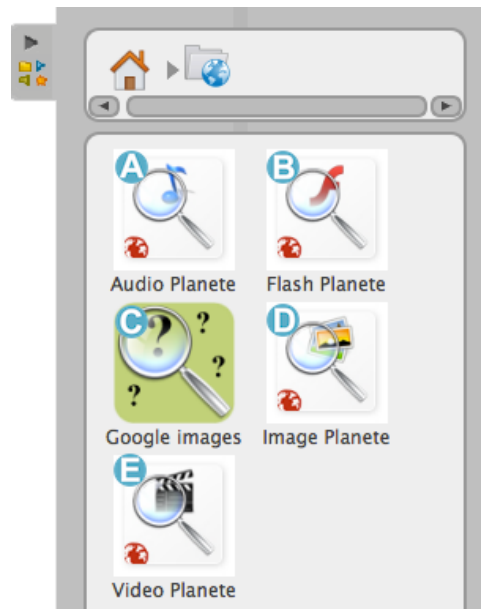


Pour éditer les interactivités, choisissez l'outil "Sélecteur" (la flèche) et cliquez sur l'icône "Modifier" (1) qui se trouve généralement en haut de l'App. L'icône "Recharger" (2) permet de remettre à zéro l'exercice. De manière générale, chaque interactivité comporte une "Aide" (3) qui détaille son objectif et son fonctionnement. Il est également possible de modifier le "Thème", c'est-à-dire l'habillage de l'interactivité (4).



La recherche Web

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



- A. "Audio Planète" permet de rechercher des sons qui ont été déposés sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.
- B. "Flash Planète" permet de rechercher des animations qui ont été déposées sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.
- C. "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.
- D. "Image Planète" permet de rechercher des images qui ont été déposées sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.
- E. "Vidéo Planète" permet de rechercher des vidéos qui ont été déposées sur le portail *Planète Sankoré* par la communauté.

Les Apps de recherche "Planète"

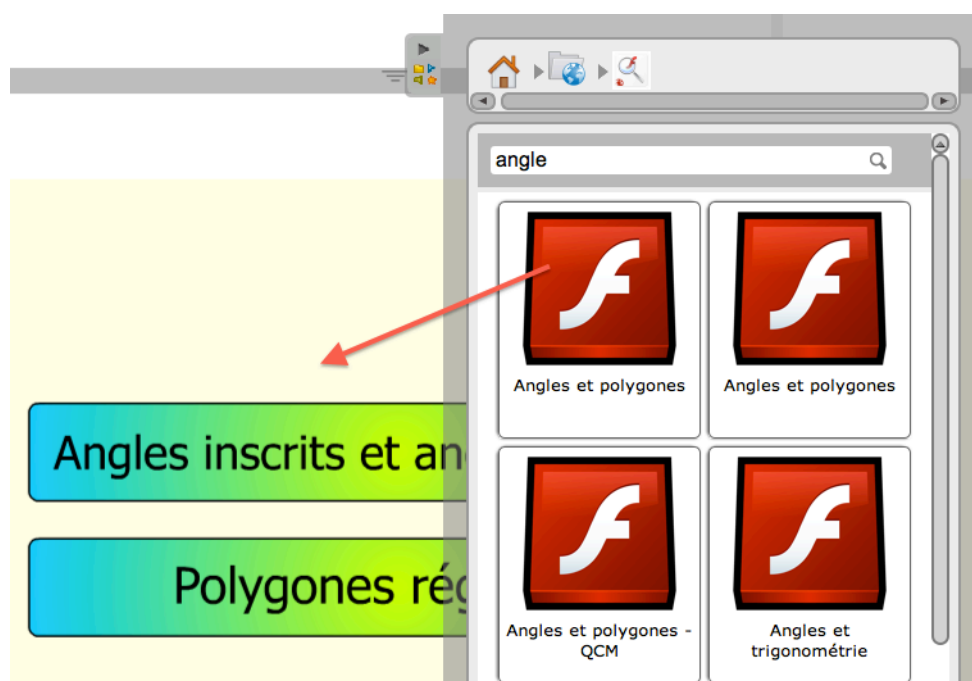
Les Apps de recherche spécifiques à Planète Sankoré assurent que les résultats qui seront affichés correspondent autant aux critères de qualité que de licence fixés par le programme Sankoré. Tous les résultats des recherches effectuées sur Planète-Sankoré garantissent une licence d'usage *Creative Commons*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

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

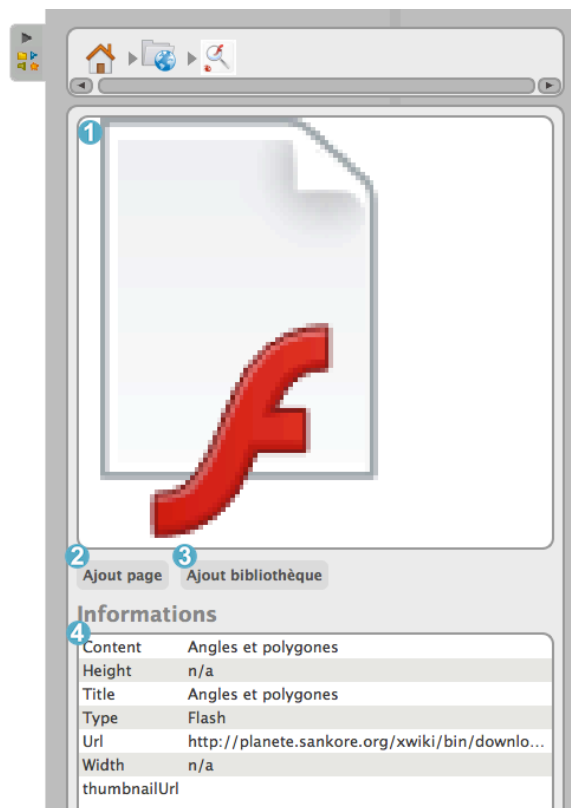


1. Permet de retourner au dossier "Recherche Web"
2. Champ de recherche
3. Permet de lancer la recherche. Notez que vous pouvez également lancer la recherche en appuyant sur la touche "retour" de votre clavier.

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.



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. En cliquant sur "Ajout Bibliothèque", l'objet sélectionné se téléchargera directement votre bibliothèque, à la racine du dossier de même type.
4. Détail du média en question.

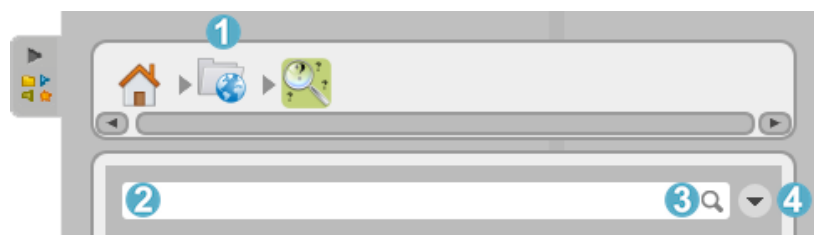
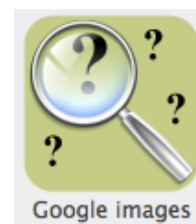


Le bouton "Ajout en fond" apparaît lorsque l'on clique une fois sur l'image dans les recherches d'images.



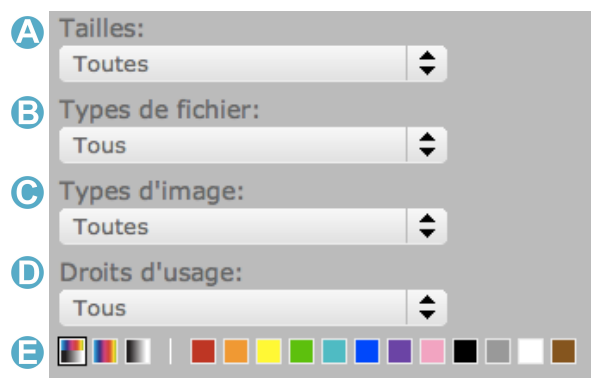
L'App de recherche "Google Images"

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



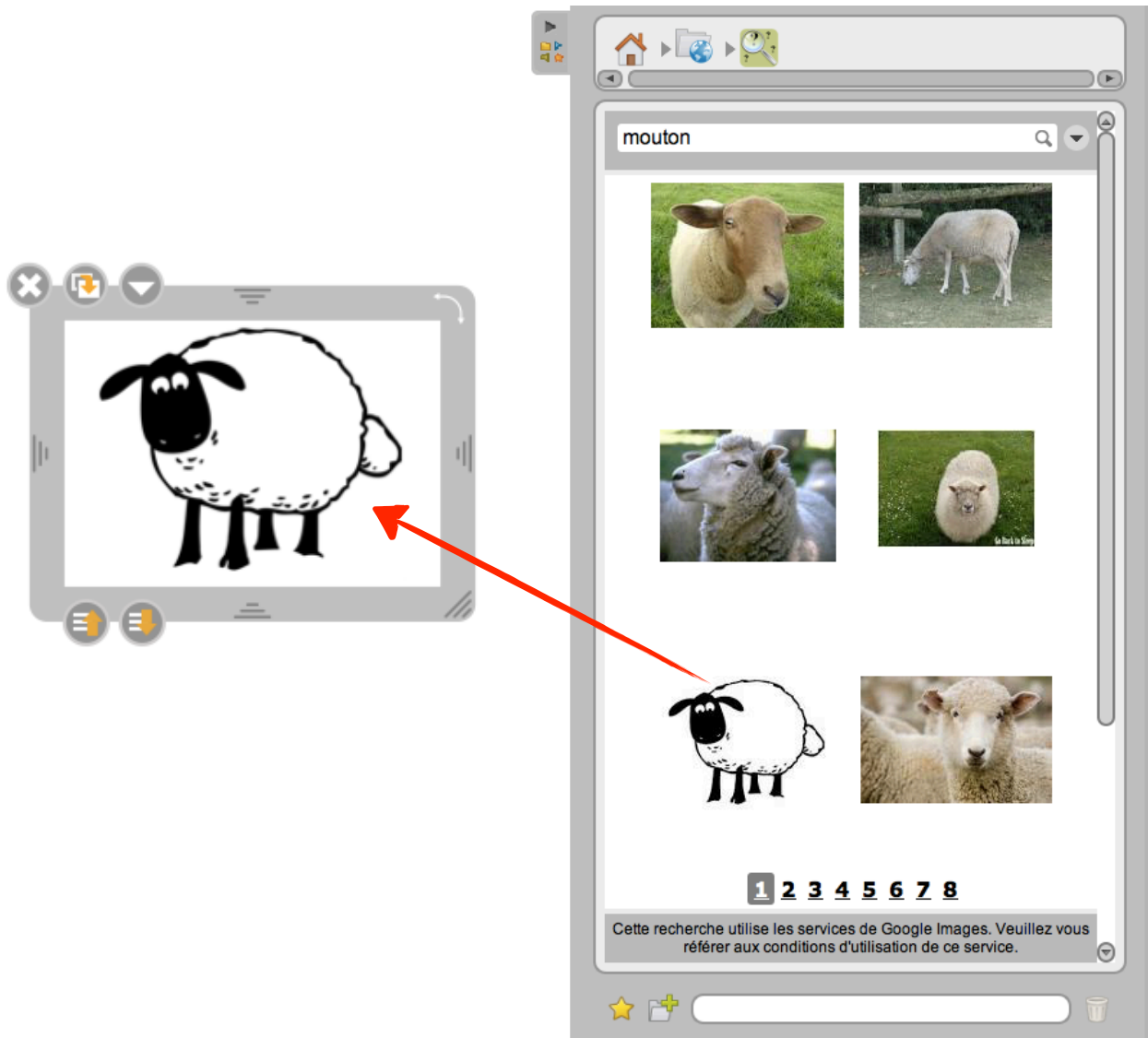
1. Permet de retourner au dossier "Recherche Web"
2. Champ de recherche
3. Lance la recherche. Notez que vous pouvez également lancer la recherche en appuyant sur la touche "retour" de votre clavier.
4. Options de recherche :

- A. Choix de la taille (et donc souvent la qualité) du fichier de l'image.
- B. Choix du type de format de fichier.
- C. Choix du type d'image pour, par exemple, chercher uniquement des photos.
- D. Choix du type de licence.
- E. Choix de la couleur dominante de l'image.



Attention, quel que soit le type de recherche que vous effectuez, le bouton "Ajoutez aux favoris" (représenté par une petite étoile jaune en bas à gauche de la fenêtre de recherche) 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.

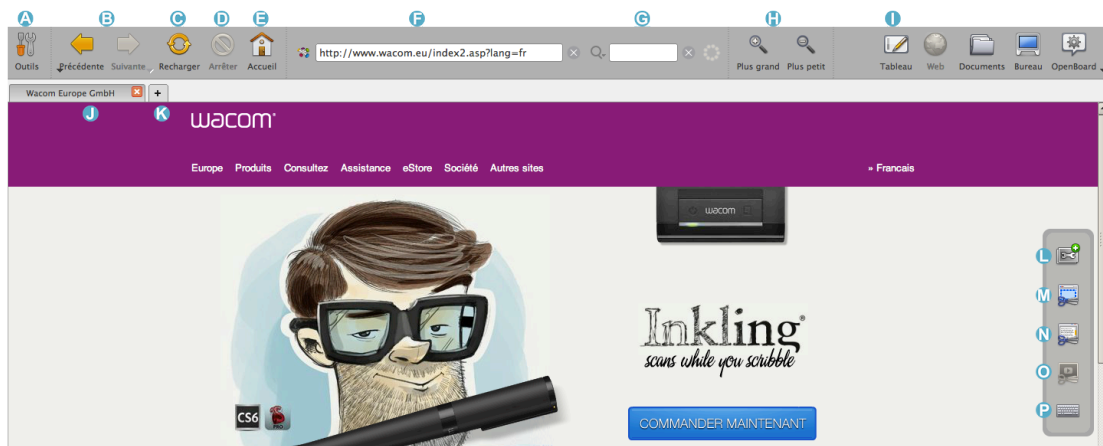


Comme c'est le cas pour les Apps de recherche Planète, si vous effectuez un clic sur l'image de prévisualisation, la fenêtre affichera alors des informations complémentaires au sujet de l'objet sélectionné, mais permettra également de choisir d'autres options de téléchargement.

Le navigateur Web

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

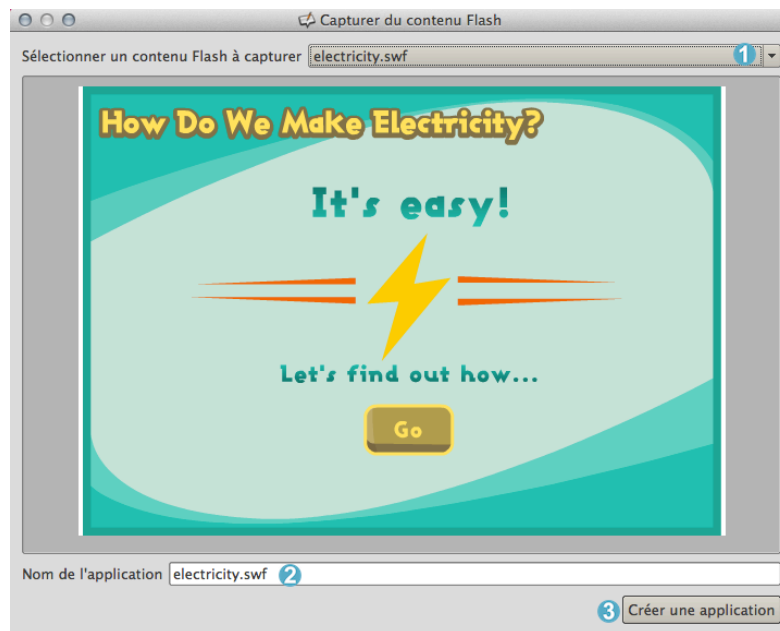
Dans la *barre d'outils* OpenBoard, appuyez sur le bouton "Web". Vous verrez alors apparaître le *navigateur Web* qui se présente comme la capture d'écran ci-dessus. Il est important de noter que le *navigateur Web* intégré à OpenBoard connaît certaines limitations, par exemple au niveau de la gestion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



- A. Permet d'afficher ou de masquer les outils spécifiques au *navigateur Web*.
- B. Permet d'afficher la page *Web* précédente ou suivante. La flèche contre le bas ouvre l'historique.
- C. Permet de *rafraîchir* le contenu de la page *Web* affichée.
- D. Arrête le chargement de la page.
- E. Affiche la page d'accueil définie dans les préférences utilisateur de l'application.
- F. Champ d'adresse, permet d'entrer, à l'aide du clavier, l'adresse (URL) d'un site *Web*.
- G. Champ de recherche, permet d'effectuer une recherche dans *Google*.
- H. Permet d'agrandir ou de réduire l'affichage de l'entier de la page *Web* affichée à l'écran.
- I. Retourne immédiatement à la page courante du document Sankoré.
- J. *Onglet* de la page *Web* actuellement chargée.
- K. Permet d'ouvrir un nouvel *onglet* afin d'avoir un accès rapide à plusieurs pages *Web*.
- L. Permet de créer une application à partir d'une page *Web* contenant du flash :

OpenBoard 1.0

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



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

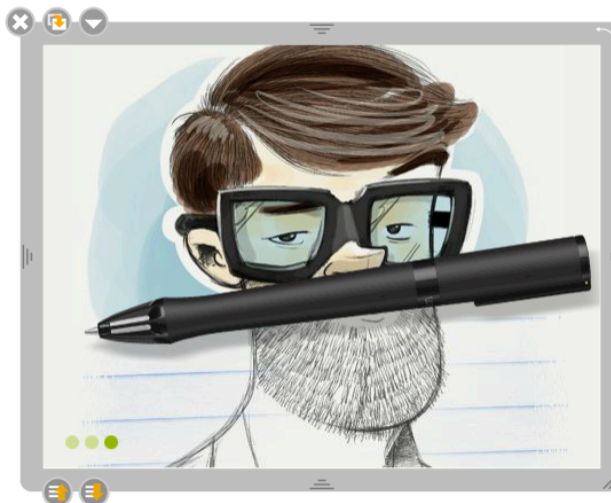


- M. Permet de *capturer* une zone d'une page *Web* sous forme d'image pour l'ajouter directement dans OpenBoard.

Le menu suivant s'affiche. Il vous permet de choisir si voulez ajouter à la page en cours (1), sur une nouvelle page (2), ou l'ajouter directement à la bibliothèque (3).



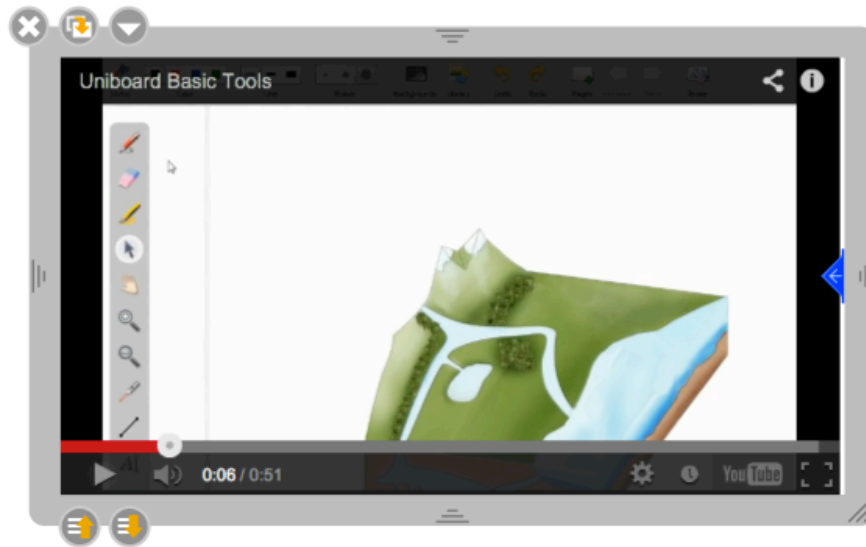
Vous obtenez ainsi votre zone de capture de la page *Web* en une image :



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



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



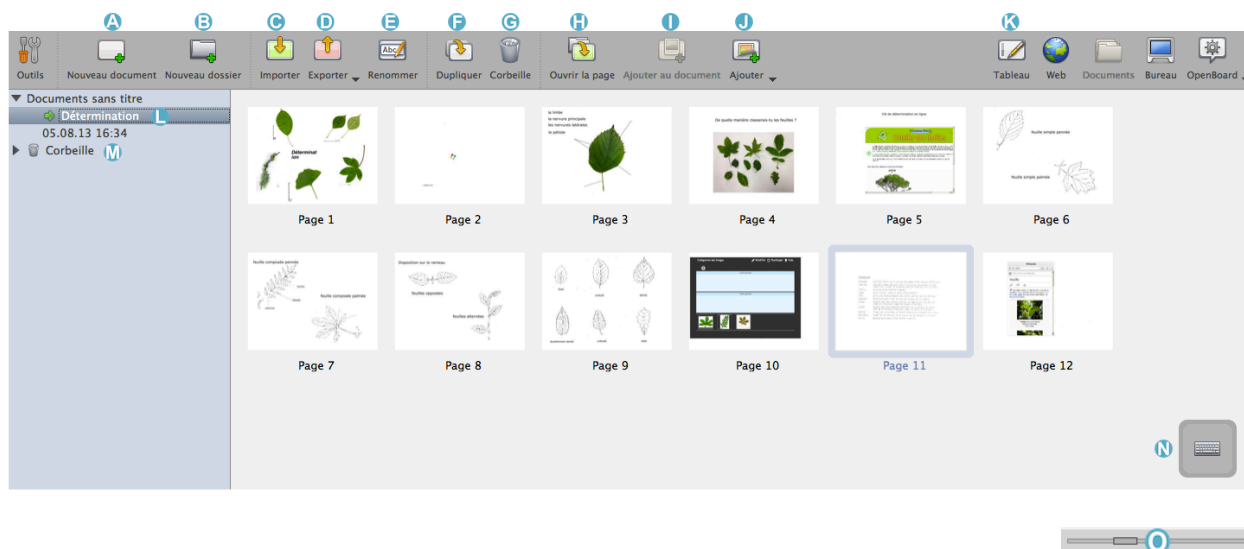
Remarques :

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

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

La gestion des documents

Le bouton "Document" affiche une fenêtre permettant d'organiser les cours et les pages de cours que vous avez donnés. Ce mode permet également d'importer divers types de documents dans OpenBoard ou encore d'exporter vos documents au format *PDF* ou dans le format OpenBoard pour les modifier par la suite depuis un autre ordinateur.

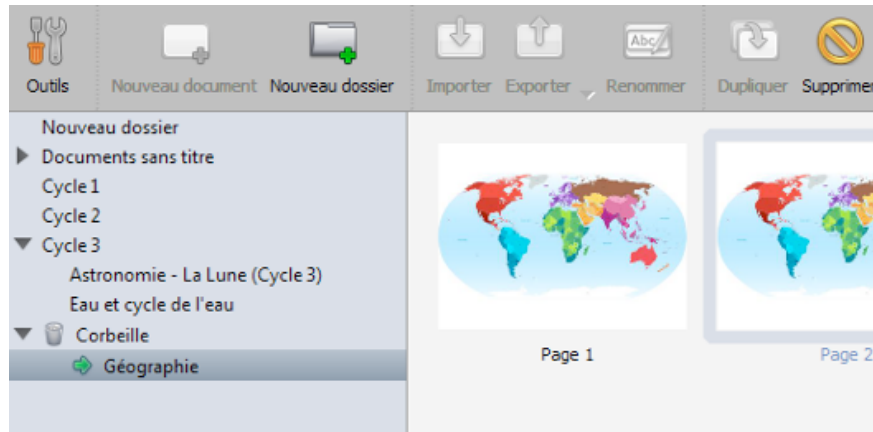


OpenBoard crée automatiquement un nouveau document lorsque vous démarrez le *logiciel*. Celui-ci est toujours stocké dans le même dossier "Documents sans titre" et comporte la date et l'heure de création du document.

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.

- A. Crée un nouveau document dans le dossier sélectionné.
- B. Crée un nouveau dossier.
- C. Permet d'importer des fichiers OpenBoard, *PDF* ou *IWB* ou dans le dossier sélectionné. Si vous importez un document OpenBoard, celui-ci sera copié dans vos documents sans affecter le document d'origine.
- D. Permet d'exporter le document sélectionné au format OpenBoard, *PDF* ou *IWB*. Si vous exportez le document au format OpenBoard, vous pourrez alors l'utiliser et le modifier depuis n'importe quel autre ordinateur possédant le *logiciel*.
- E. Le bouton "Renommer" permet de modifier le nom du dossier ou du document sélectionné. Vous pouvez également faire un double-clic dessus pour le renommer.
- F. Le bouton "Dupliquer" crée une copie de la page ou du document sélectionné.

- G. Le bouton “Corbeille” place la page, le document ou le dossier sélectionné dans la corbeille. Pour la vider il vous suffit de cliquer sur “Corbeille” à gauche (M), et ensuite sur “Vider” qui se trouvera en (G). Pour supprimer uniquement un document se trouvant dans la poubelle, sélectionnez-le et cliquez sur “Supprimer”. Si vous avez par erreur mis un document dans la corbeille, vous pouvez le récupérer en le glissant sur un dossier.



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



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

Le mode "Bureau"

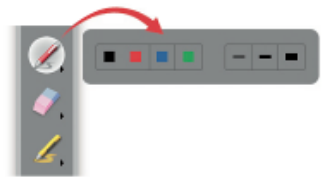
Le bouton "Bureau" permet de masquer OpenBoard pour utiliser d'autres *logiciels* ou naviguer librement sur votre bureau. Ce mode affiche une version spécifique de la barre du *stylet* qui permet de faire des annotations sur votre bureau ou de *capturer*, par exemple, une zone de l'écran et de l'ajouter comme objet à votre page courante OpenBoard.

Si votre ordinateur supporte le mode *écran étendu*, OpenBoard 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.



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

B. L'icône du crayon 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 styles de trait s'affichent à l'écran.



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 gomme s'affichent à l'écran.

D. L'icône "Surligner" permet de mettre en évidence des 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 styles de trait s'affichent à l'écran.

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

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

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

H. Avec l'icône "Capturer une partie de l'écran", 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 l'emplacement de votre choix en tant qu'objet.

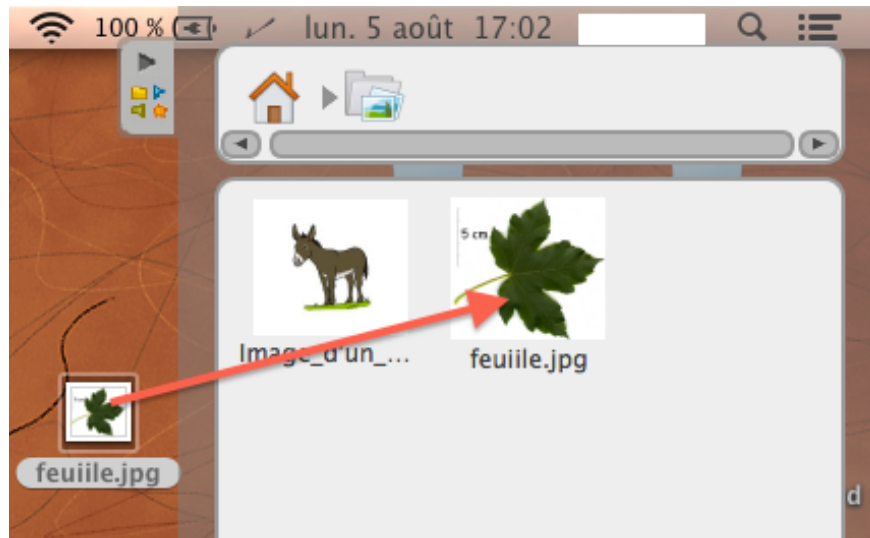
I. Avec l'icône "Capturer l'écran", vous pouvez *capturer* directement son contenu. L'écran sera intégré dans l'emplacement de votre choix en tant qu'objet.

J. L'icône "Œil" est disponible uniquement en mode *écran étendu*. L'œil ouvert affichera le contenu de l'écran principal sur l'écran de projection, tandis que l'œil fermé gardera l'affichage du contenu de la page OpenBoard en cours (vous

OpenBoard 1.0

pourrez donc modifier vos documents ou chercher une page *Web* sans que l'audience le voie).

Le mode "Bureau" est également un moyen facile d'ajouter des fichiers directement dans votre bibliothèque :



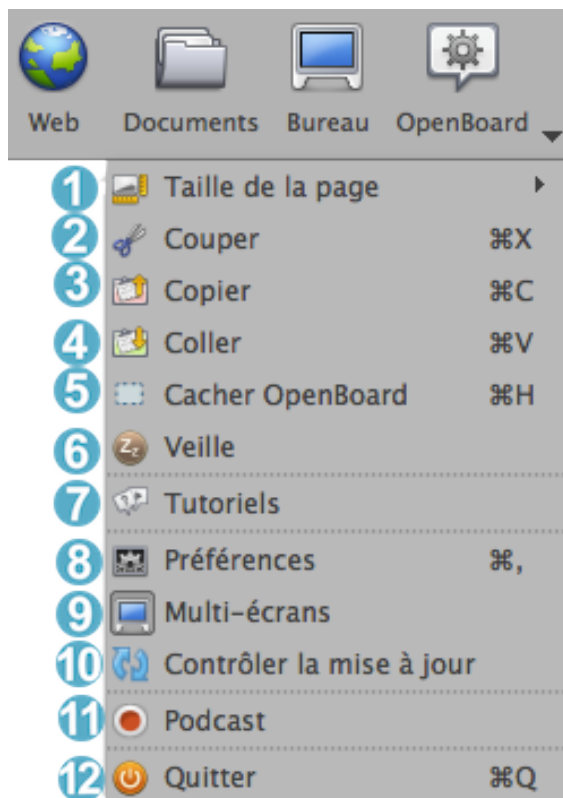
Il vous suffit de glisser-déposer les fichiers voulus sur la barre de la bibliothèque, OpenBoard triera automatiquement le type de fichier ajouté (image, vidéo ou son) et le placera à la racine de la bibliothèque correspondante.



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"

Le menu OpenBoard (capture à mettre à jour)

Le bouton OpenBoard 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 OpenBoard.



1. Modifie la taille de vos pages OpenBoard d'un format 4/3 vers un format 16/9.

2. Coupe un objet.

3. Copie un objet.

4. Colle un objet.

5. Cache OpenBoard, sans devoir quitter et rouvrir le *logiciel*.

6. Met OpenBoard en veille.

7. Accès aux "Tutoriels".

8. Ouvre le menu "Préférences".

9. Active / Désactive le mode multi-écrans.

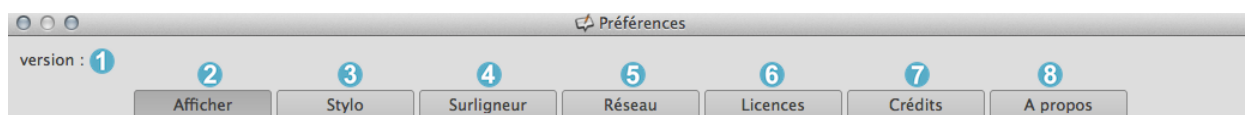
10. Contrôle si de nouvelles mises à jour sont disponibles.

11. Active le podcast pour enregistrer vos actions.

12. Pour quitter le *logiciel*.

Les préférences

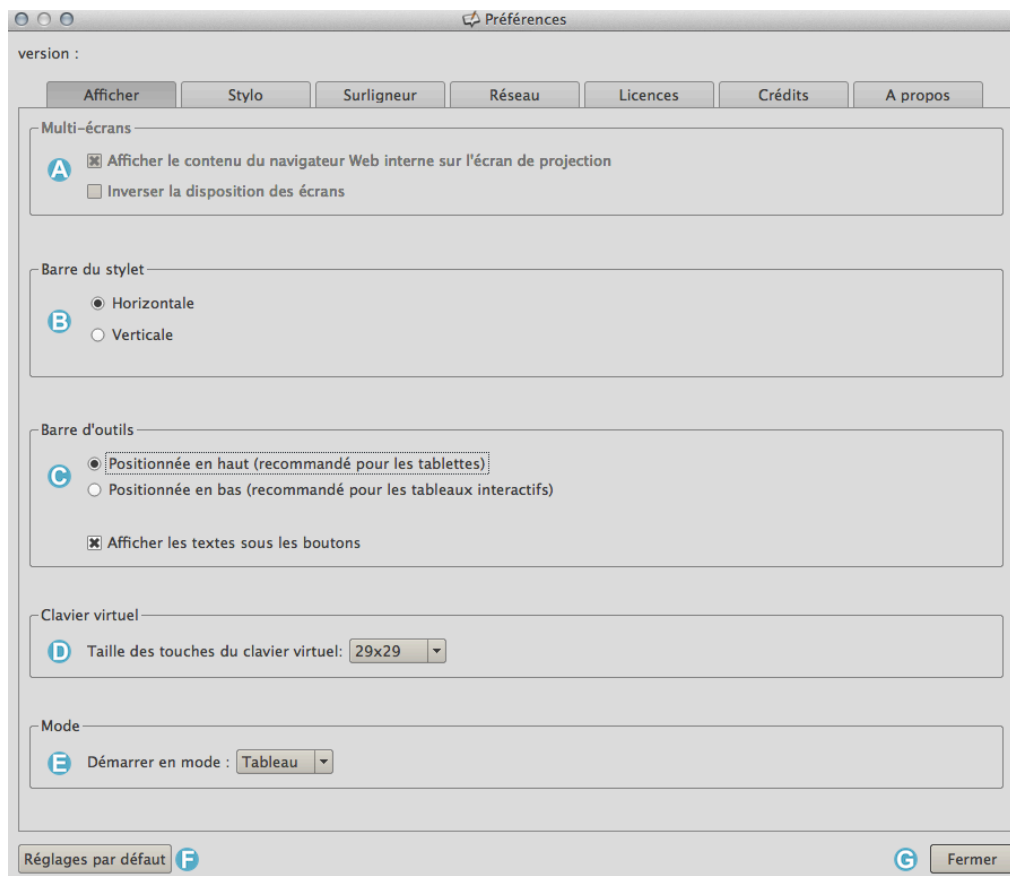
En cliquant sur le bouton OpenBoard puis en sélectionnant "Préférences" dans le menu qui s'affiche, une *boîte de dialogue* contenant une série d'*onglets* apparaît. Les préférences permettent de personnaliser les réglages de votre *logiciel*. On y trouve également le numéro de version (1) d'OpenBoard.



Les préférences sont divisées en sept catégories. "Afficher" (2) pour régler les préférences générales d'OpenBoard, "Stylo" (3) qui permet de modifier les réglages spécifiques à l'utilisation du stylo, "Surligneur" (4) pour les réglages spécifiques du marqueur, "Réseau" (5) contient les champs nécessaires aux réglages du *navigateur Web*, "Licences" (6) qui donne accès aux conditions de *licence d'utilisation* et aux informations légales, les "Crédits" liés à l'application (7) et "À propos" (8) pour les informations nécessaires au contact de l'équipe OpenBoard. Les options de

vérifications de la mise à jour et d'importation au lancement de l'application se trouvent dans ce dernier onglet.

Afficher

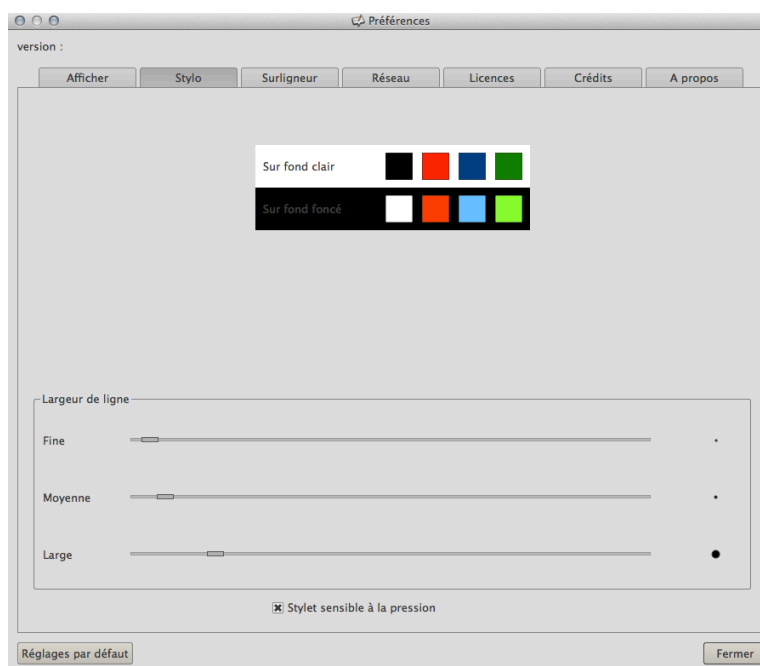


- A. Cette option détermine le comportement d'affichage sur l'écran de projection. Si cette option est activée, le contenu de votre écran principal sera immédiatement affiché lorsque vous activez le bouton "Web" ou que vous cachez OpenBoard. Autrement, c'est la page actuelle du document OpenBoard qui 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.
- B. Cette option affiche la barre du *stylet* OpenBoard de manière horizontale ou verticale.
- C. Cette option permet d'afficher la *barre d'outils* OpenBoard 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*.

- D. Choix de la taille du clavier virtuel.
- E. Cette option permet de choisir de démarrer le *logiciel* en mode “Tableau” ou en mode “Bureau”.
- F. Rétablit les réglages par défaut.
- G. Enregistre les modifications et ferme la fenêtre de préférences.

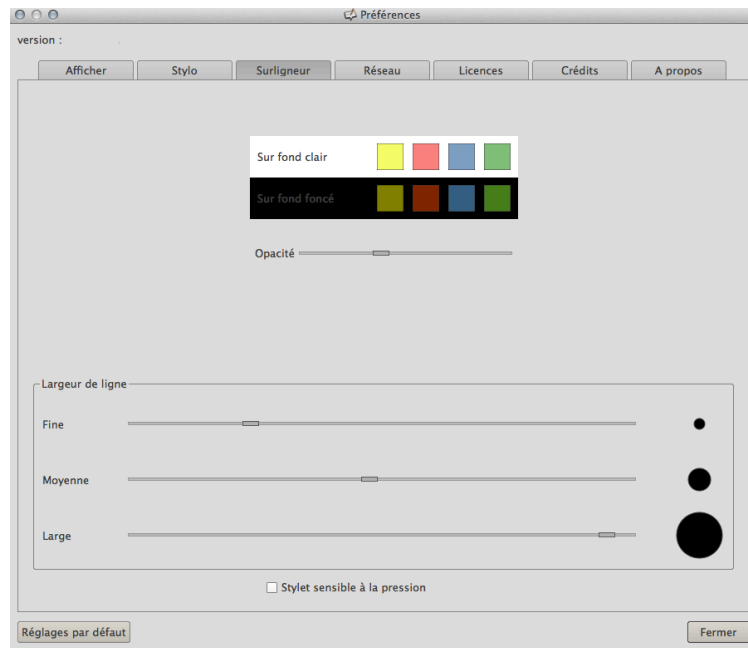
Le stylo

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.

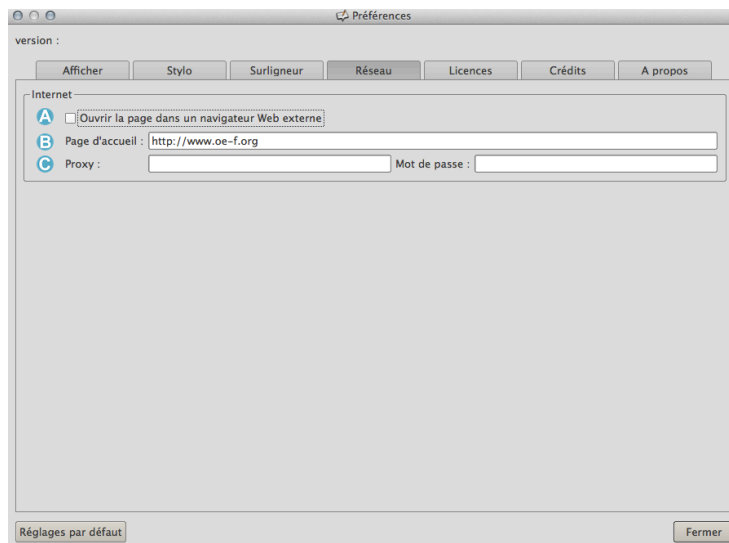


Le surligneur

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.



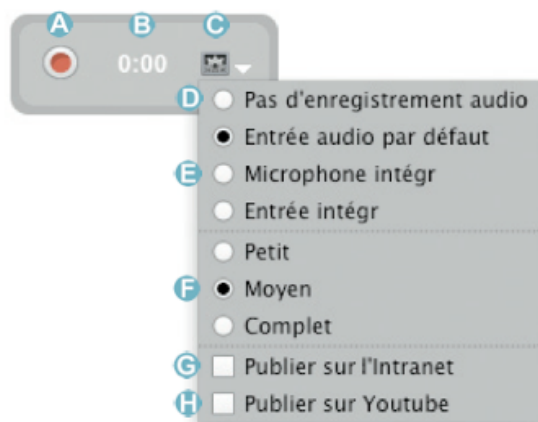
Le réseau



- A. Permet d'ouvrir un *navigateur Web* externe (le navigateur défini par défaut dans le système) au lieu du *navigateur Web* intégré à OpenBoard.
- B. Définit la page *Web* s'ouvrira lorsque utilisez le mode "*Web*" ou que vous cliquez sur le bouton "Accueil".
- C. Si vous utilisez un proxy spécifique, cela vous permettra de vous identifier.

Le Podcast

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



- A. Démarre / Arrête l'enregistrement.
- B. Chronomètre démarrant automatiquement au lancement de l'enregistrement.
- C. Ouvre le menu de contrôle.
- D. Permet de choisir un enregistrement sans son.
- E. Les entrées audio sont propres à chaque ordinateur suivant les microphones installés. Si votre microphone ne fonctionne pas, il vous faut utiliser "l'entrée audio par défaut".
- F. Permet de choisir la taille de sortie de la vidéo.
- G. Cette option vous permet de publier votre podcast sur votre intranet¹ 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.

¹ La destination doit être renseignée dans le fichier OpenBoard.config ou OpenBoardUser.config.

H. Cette option vous permet de publier votre podcast sur YouTube par l'intermédiaire du menu suivant. Pour pouvoir charger la vidéo, il vous faut remplir tous les champs :

The screenshot shows a web form for uploading a video to YouTube. The form is titled '1 Titre du podcast' and has a 'Titre du podcast' input field. Below it is a '2 Description' section with a large text area and buttons for 'Annuler', 'Prévisualiser', 'Sauvegarder', 'Effacer', and 'Copier'. The '3 Mots-clés' field contains 'OpenBoard'. The '4 Catégorie' dropdown menu is set to 'Éducation'. The '5 Nom d'utilisateur YouTube' and '6 Mot de passe YouTube' fields are empty. There is a checkbox for 'Sauvegarder les paramètres de connexion.' and a disclaimer: 'En cliquant sur le bouton "Téléchargement", vous certifiez que vous respectez les conditions générales d'utilisation de YouTube' with a link to <http://www.youtube.com/t/terms>. At the bottom, there are two buttons: '7 Téléchargement' and 'Annuler'.

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

Lire des médias sur tous les ordinateurs

Le *logiciel* OpenBoard 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 OpenBoard 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 .mpeg
- 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 OpenBoard.

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 ou consultez le forum de support en ligne.

Importer vos documents dans OpenBoard

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

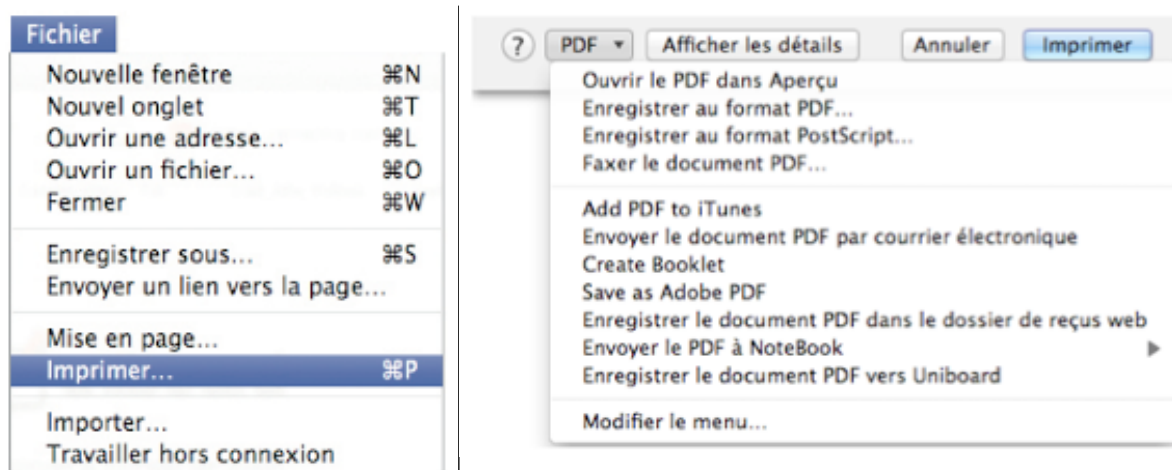
Mac – L'imprimante virtuelle intégrée

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

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

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

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



Accédez à la fonction "Imprimer"

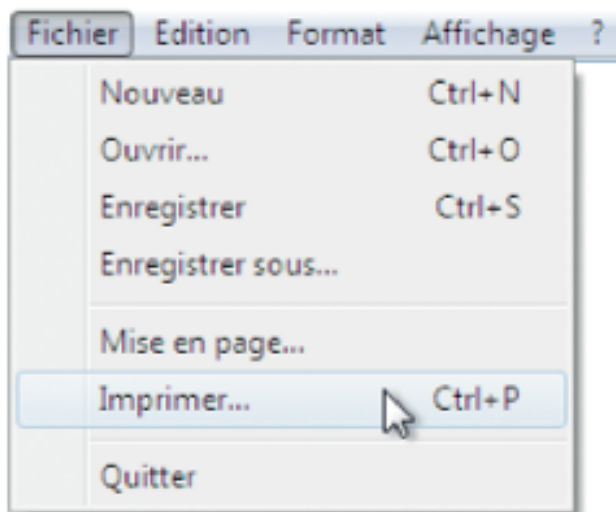
"Enregistrer au format *PDF*..." pour exporter le document

Windows – Installer une imprimante virtuelle

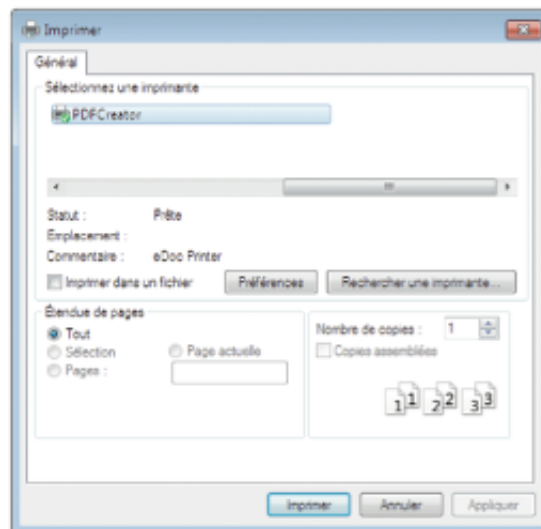
Pour utiliser l'imprimante virtuelle depuis un Windows, il faut installer le *logiciel PDFCreator* disponible gratuitement sur <http://sourceforge.net/projects/pdfcreator/>.

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

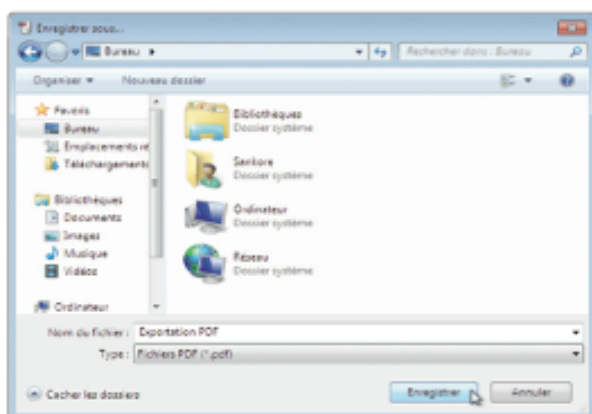
Un nouveau document au format .pdf sera alors automatiquement créé. À vous de l'enregistrer et de l'importer ensuite dans OpenBoard.



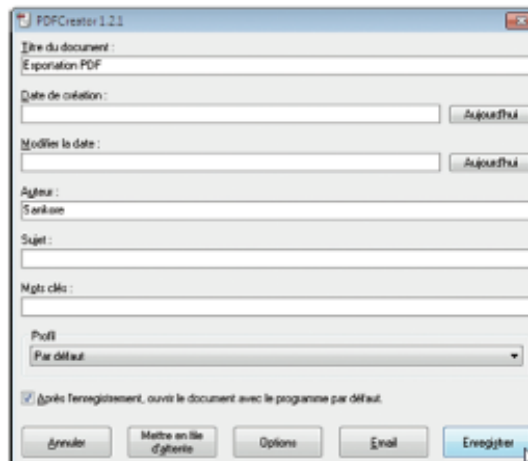
1. Accédez à la fonction "Imprimer"



2. Choisissez l'imprimante "PDFCreator"



3. Choisissez où vous voulez enregistrer votre PDF



4. Validez

Linux — Créer une page PDF

De manière générale, les logiciels sur Linux possèdent des options d'export en .pdf dans le module d'impression ou directement dans le menu "Fichier" (c'est le cas de Libre Office par exemple).

Support et références



Le site <http://www.openboard.org> est le site dédié au *logiciel* OpenBoard. Ce site contiendra prochainement divers services de support. Vous y trouverez également les détails du projet.

.....



Le site Open-Sankoré <http://open-sankore.org> est le site dédié au *logiciel* au *logiciel* Open-Sankoré.



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



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

Le glossaire

Barre d'outils

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

Boîte de dialogue

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

Capturer

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

Creative Commons

Le Creative Commons (CC) est une organisation à but non lucratif dont le but est de proposer une solution alternative légale aux personnes souhaitant libérer leurs œuvres des droits de propriété intellectuelle standards de leur pays, jugés trop restrictifs¹. L'organisation a créé plusieurs licences, connues sous le nom de licences Creative Commons.

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.

Écran interactif

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

Fond de page

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

Google

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

Interface

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

Licence d'utilisation

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

on n'est pas l'auteur revient à violer le droit d'auteur.

Librairie

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

Lien / Hyperlien

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

Logiciel

Un logiciel est un ensemble d'informations relatives à des traitements effectués automatiquement par un appareil informatique. Y sont incluses les instructions de traitement regroupées sous forme de programmes, des données et de la documentation. Le tout est stocké sous forme d'un ensemble de fichiers dans une mémoire.

Mire

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

Navigateur Web

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

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.

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.

Plug-in

Un plug-in 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.

Rafraîchir la page

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

Rétroprojecteur

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

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.

Stylet

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

Tablet PC

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

Tablette graphique

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

Vignette

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

Web

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

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