Le manuel d'utilisation

1.3.6

openboard.ch

SEM Logistique – Genève
Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution — Partage dans les mêmes Conditions 3.0 non transposé.
Adaptation du manuel d'utilisation Open-Sankoré, Diena 2013

Table des matières

Pourquoi OpenBoard ? 2
Ce que contient OpenBoard 1.3 2
Compatibilité des documents 3
Historique 4
L'interface 5
Les outils de base 6
La couleur du trait 6
Le trait 6
La gomme 7
La barre du stylet 8
Les outils avancés 11
Les fonds 11
Annuler/Rétablir 11
Nouvelle page 11
Précédente/Suivante 12
Effacer 12
Les objets 12
Groupe/Dégrouper 12
La gestion des couches 13
La rotation 13
La symétrie 13
Le chemin de fer (volet de gauche) 14
La bibliothèque (volet de droite) 15
Les sons 17
Les vidéos 18
Les images 19
Les applications 20
Les apps livrées avec OpenBoard 20
L'affichage d'une app 22
Les favoris 22
Les interactivités 23
Les interactivités livrées avec OpenBoard 23
L'affichage d'une interactivité 25
La recherche Web 26
Les apps de recherche « Planète » 27
Le navigateur Web 28
La gestion des documents 31
Le mode « Bureau » 33
Le menu d'OpenBoard 35
Les préférences 35
Afficher 36
Le stylo 37
Le surligneur 37
Le réseau 37
Le podcast 38
Importation de médias et de documents 39
Lecture des médias sur tous les ordinateurs 39
Importation de documents PDF dans OpenBoard 39
Support et références 40

Pourquoi OpenBoard ?

Openboard 1.0 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.

Ce fork a été créé pour recentrer le logiciel sur son cœur de métier originel, à savoir le travail de l'enseignant dans sa classe tout en privilégiant la simplicité d'utilisation. L'évolution de ce logiciel sera basée sur le respect de ces deux principes.

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.ch.

Ce que contient OpenBoard 1.3.6

Le logiciel OpenBoard 1.0 est pratiquement un équivalent de la version 2.0 d'Open-Sankoré sans la fiche guide qui figure dans le panneau de gauche.

La version OpenBoard 1.3 a été portée sur QT 5.5, et utilise donc des frameworks plus modernes. L'essentiel du développement a été fourni par le Canton de Genève (Suisse). L'Université de Lausanne (UNIL) a récemment rejoint le projet via une aide logistique et financière

Par rapport à OpenBoard 1.0, il y a plusieurs nouveautés, dont :

- ☐ une 5e couleur de crayon et de stabylo,
- ☐ meilleur respect de la taille du texte sur toutes les plateformes,
- ☐ l'utilisation du clavier virtuel du système (macOS, Ubuntu, Windows),
- ☐ le support d'Adobe Flash,
- ☐ la sélection et l'élimination multiple de documents possibles,
- ☐ la présence d'un cercle délimitant la taille de la gomme et du stabylo,
- ☐ la réduction de la taille minimum pour le compas et l'équerre,
- ☐ ajout d'un paramètre dans les fichiers de configuration pour la couleur du quadrillage,
- ☐ l'outil masque peut désormais être redimensionné non-proportionnellement,
- ☐ ajout de la vérification automatique des mises à jour,
- ☐ l'ajout de la recherche d'images sur data abuldEdu.org et sur Pixabay.com, mais la recherche Google image a été retirée,
- ☐ l'option « Aller à la source du contenu » a été retirée,
- ☐ et de nombreuses corrections

OpenBoard 1.3 fonctionne sur macOS ≥ 10.9, Ubuntu 14.04, 16.04 et Windows ≥ 7.

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, s'il détecte des données d'Open-Sankoré, 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.

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

La version OpenBoard 1.3 est compatible avec la version OpenBoard 1.0, mais c'est une compatibilité ascendante. Ainsi, il est fortement déconseillé d'ouvrir des documents .ubz créés avec OpenBoard 1.3, sur un poste avec OpenBoard 1.0, car il pourrait y avoir des décalages entre un PDF ajouté et la couche des annotations.

La taille du texte des boîtes de texte était gardée dans les anciennes versions, en passant d'une plateforme (macOS, ubuntu, windows) à une autre. Mais comme les tailles sont interprétées différemment selon les OS, les documents contenant des boîtes de texte pouvaient avoir une apparence très différente.

En créant et en lisant un document avec OpenBoard 1.3.6, peu importe les plateformes, l'apparence globale des boîtes de texte est maintenue.

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.

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)

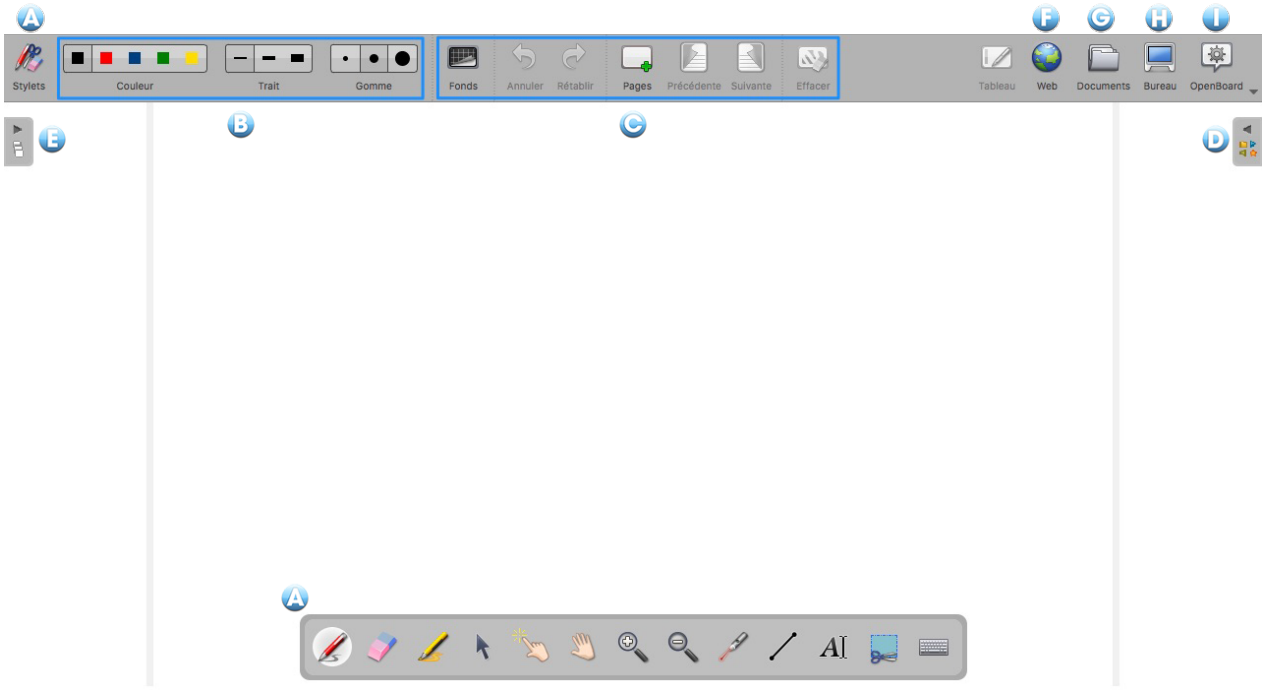
E) Le chemin de fer (onglet de gauche)

F) Permet d'utiliser le navigateur Web intégré à OpenBoard.

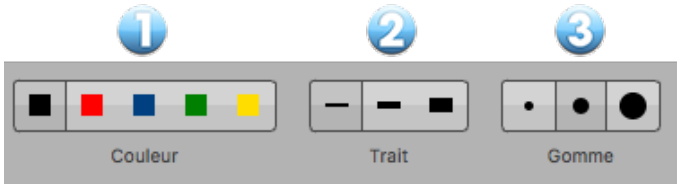
G) "Documents" permet de gérer l'organisation des cours.

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.



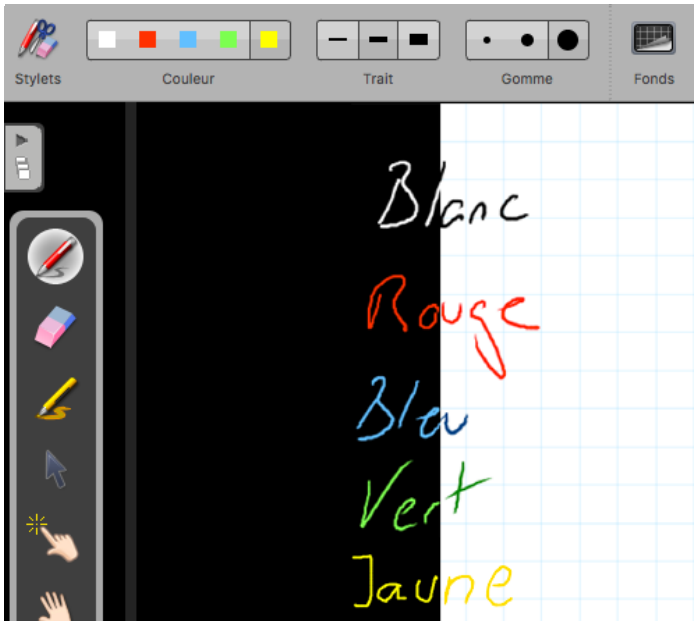
Les outils de base



La couleur du trait

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

Chacune des cinq 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-contre, la couleur du trait s’adaptera automatiquement en fonction du fond de page que vous aurez choisi.



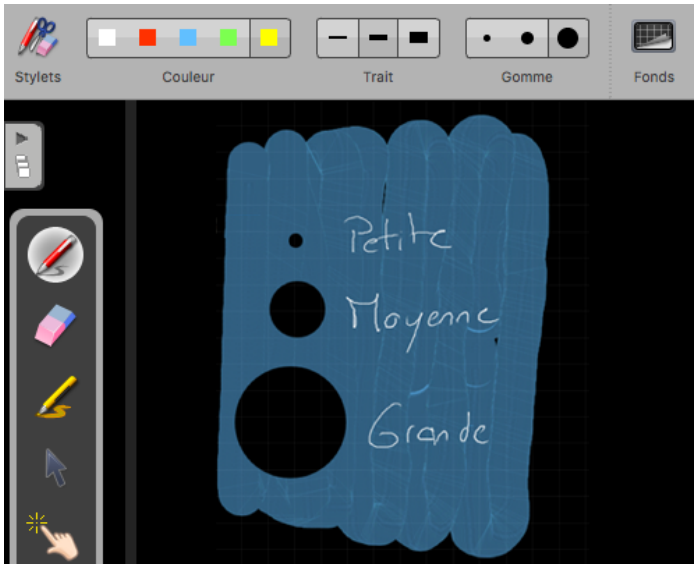
Le trait

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.

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

Dans les préférences du logiciel, vous pouvez ainsi choisir de remplacer une des 5 couleurs de stylo par du blanc ce qui vous permettra d’écrire en blanc sur fond blanc. Utile par exemple pour créer facilement un texte à trous.

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.

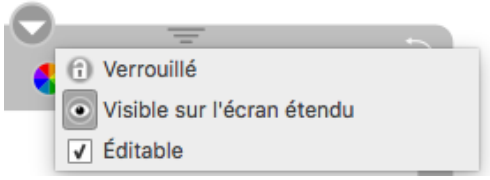
G) L'outil "Zoomer en avant" et "Zoomer en arrière" permet d'agrandir ou réduire la zone affichée à l'écran. Utilisez le bouton avec la loupe barrée pour revenir à 100%. Vous pouvez également faire deux clics sur l'icône "Zoom" que vous avez utilisé pour revenir à l'affichage original.

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.

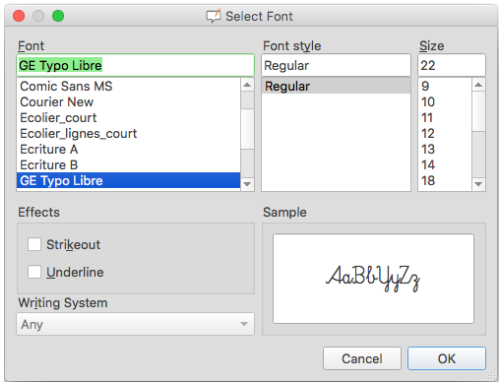
J) L'outil "Écrire un texte" permet de créer un objet texte sur votre page.

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.

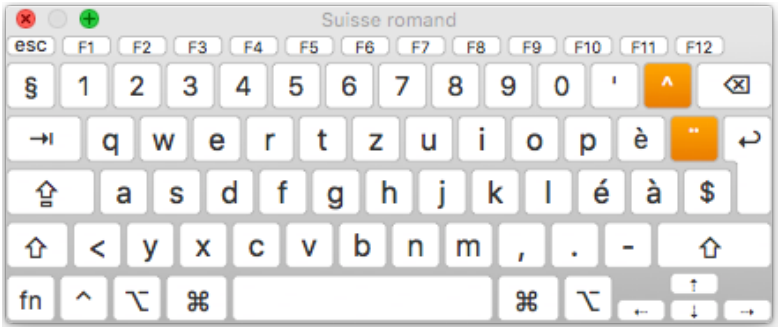


5. Affiche la boîte de dialogue système qui permet de modifier la couleur du texte.
6. Permet de modifier la taille du texte.
7. Permet d'effectuer une rotation de tout le bloc de texte.

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, l'ajouter sur une nouvelle page, ou encore l'ajouter directement dans votre bibliothèque.

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

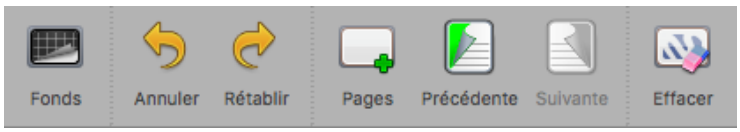


Par défaut, OpenBoard utilise le clavier virtuel du système ; l'apparence de celui-ci sera donc très différent sur MacOSX, Ubuntu ou Windows.

Il est possible d'utiliser le clavier virtuel d'OpenBoard (et non celui du système) en allant dans les préférences du logiciel. Cliquez sur l'icône "Openboard" et dans le menu qui se déroule, choisissez "Préférences" puis onglet Afficher et décochez « Utilisez le clavier virtuel du système ».

Les outils avancés

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



Les fonds

En cliquant sur le bouton "Fonds", 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" fonctionnent comme dans les éditeurs de texte (LibreOffice 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" 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. Elle se fait aussi automatiquement après un délai (3 min par défaut).

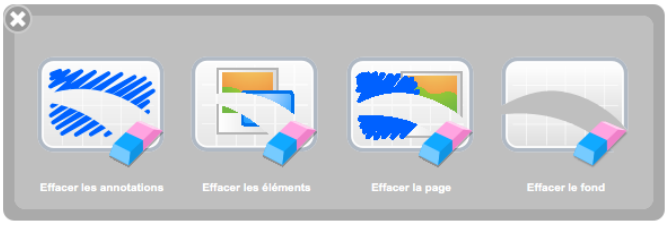
Si vous faites un clic long sur le bouton "Pages", un menu s'ouvre qui permet de choisir si voulez ajouter une nouvelle page à la suite, dupliquer la page en cours, ou importer une page depuis un fichier.

Précédente/Suivante

Un clic sur l'icône de page permet de passer à la page précédente ou suivante. Votre document est automatiquement sauvegardé à chaque changement de page.

Effacer

Le bouton "Effacer" 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, seulement les éléments, tout le contenu de la page ou si vous désirez effacer le fond de page. Les icônes illustrent ces différentes actions.

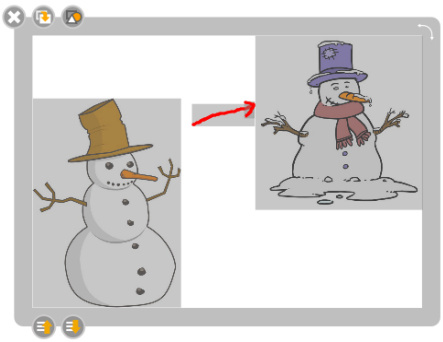
Il est possible de supprimer une page directement depuis le chemin de fer dans l'onglet de gauche (plus de détails dans la rubrique "Chemin de fer").

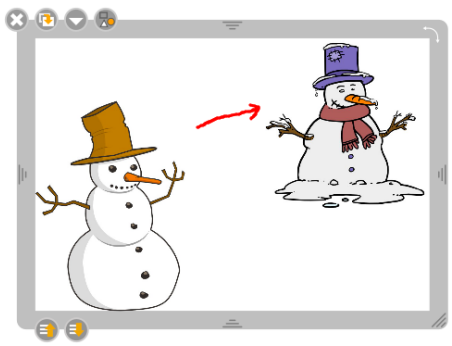
Les objets

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

Groupe/Dégrouper

Il est possible de grouper des objets, que ce soit les annotations faites au tableau, mais également les images et tout autre objet. Sélectionnez plusieurs objets, soit en effectuant un rectangle de sélection autour, soit en cliquant sur le 1er objet, puis sur les autres avec la touche majuscule. Une nouvelle icône apparaît. Un clic, et les objets sont groupés. Un 2e clic et les objets sont dégroupés.





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

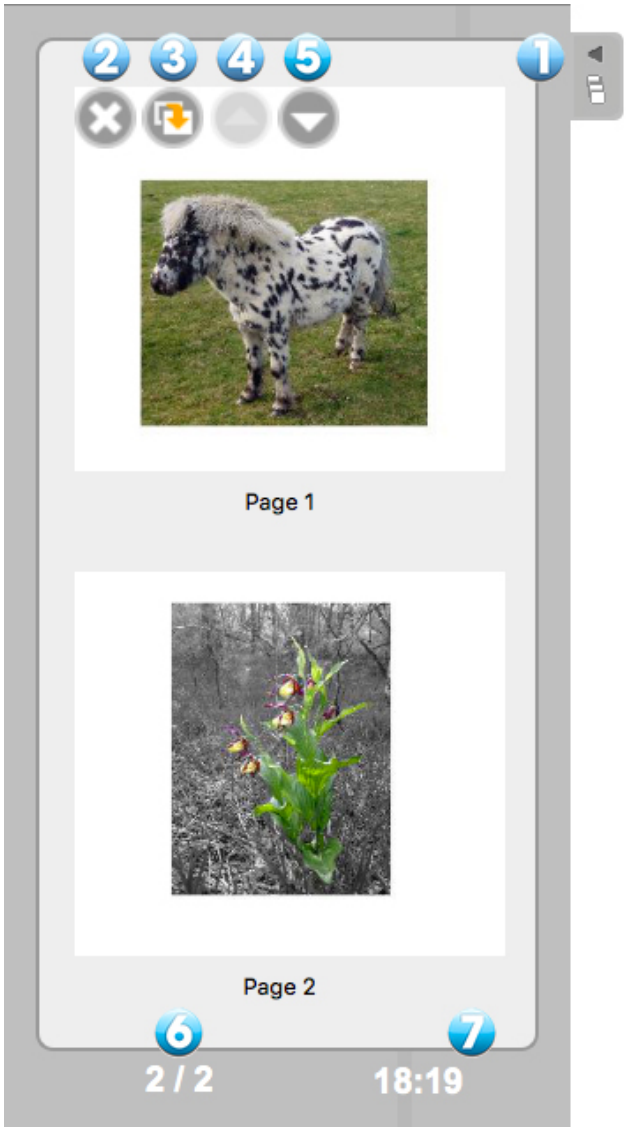
Pour effectuer une rotation, il suffit de glisser-déposer le coin supérieur droit de l'objet. Un cadre indique l'angle de rotation.

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 (volet 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 : un clic la avancer.

5. Permet de modifier la position dans le cours de la page sélectionnée : un clic la fait reculer.

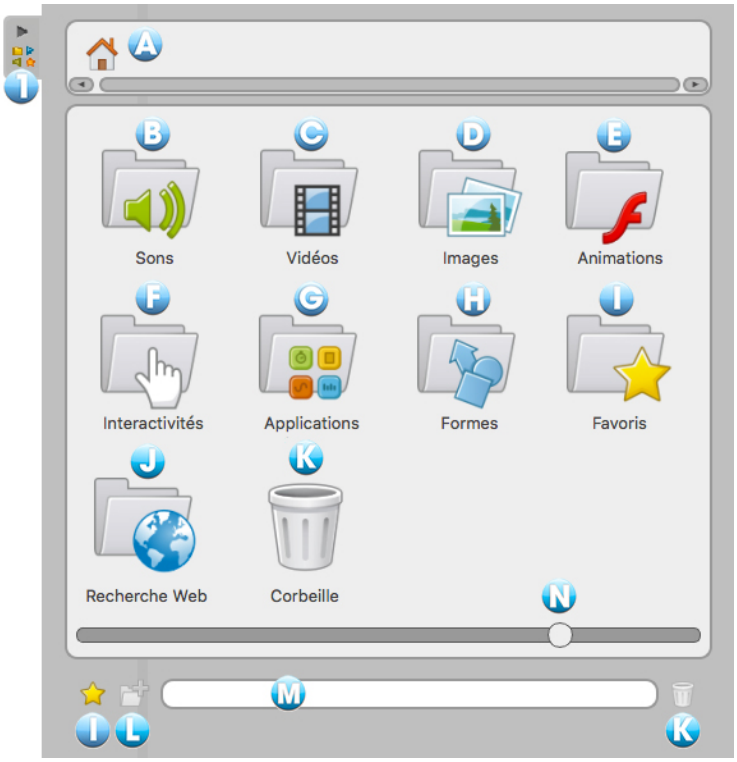
6. Affiche le numéro de la page actuellement affichée sur votre tableau et le nombre de pages total.

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 (volet de droite)

L'onglet "Bibliothèque" (1) 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" (1). 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. Ce dossier donne accès aux animations Flash (documents .swf) précédemment insérés dans ce répertoire.

F. Interactivités

G. Applications

H. Formes. Ce dossier 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.

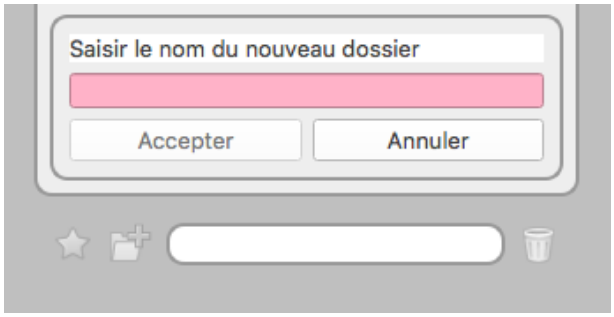
I. Favoris

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

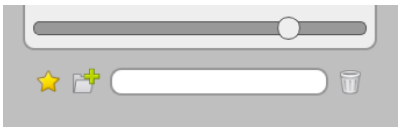
La boîte de dialogue suivante apparaît afin de saisir le nom du nouveau dossier.



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.

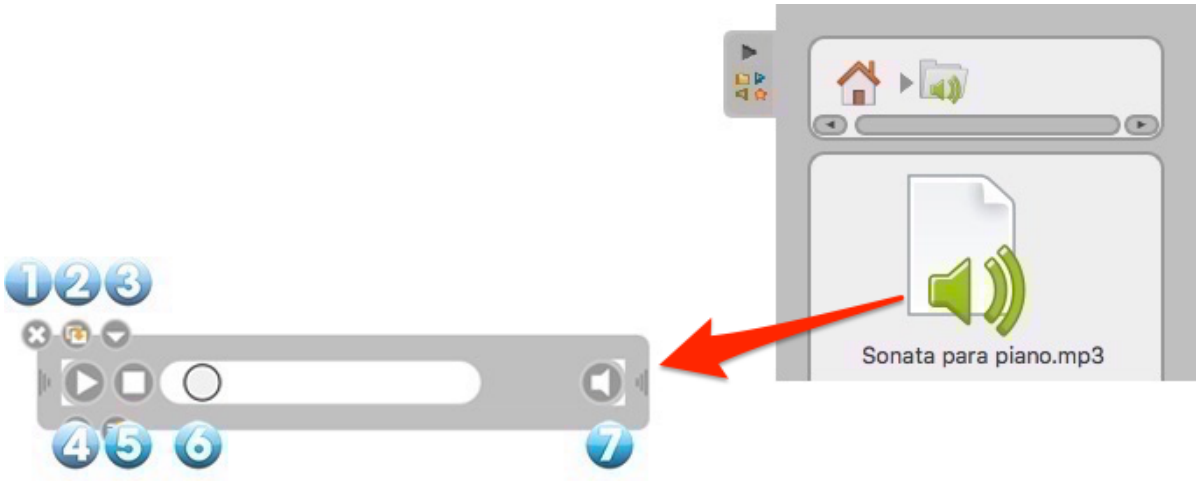
Si vous désirez afficher plus d'éléments dans l'espace visible de la bibliothèque, vous pouvez soit modifier la largeur du tiroir en saisissant l'onglet de la bibliothèque et en le déplaçant à gauche ou à droite. Vous pouvez également utiliser le curseur blanc qui se trouve (N) en bas du tiroir. Cela 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).

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.

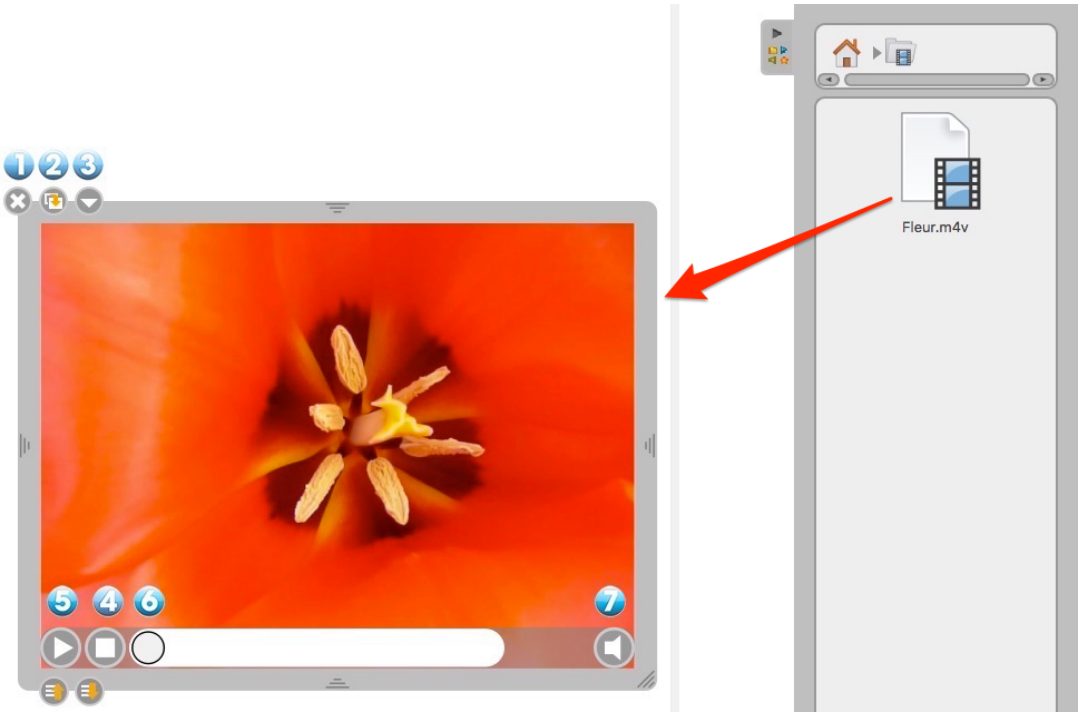
6. Tête de lecture, permet d’avancer manuellement dans la séquence.

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 vidéos 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).

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.

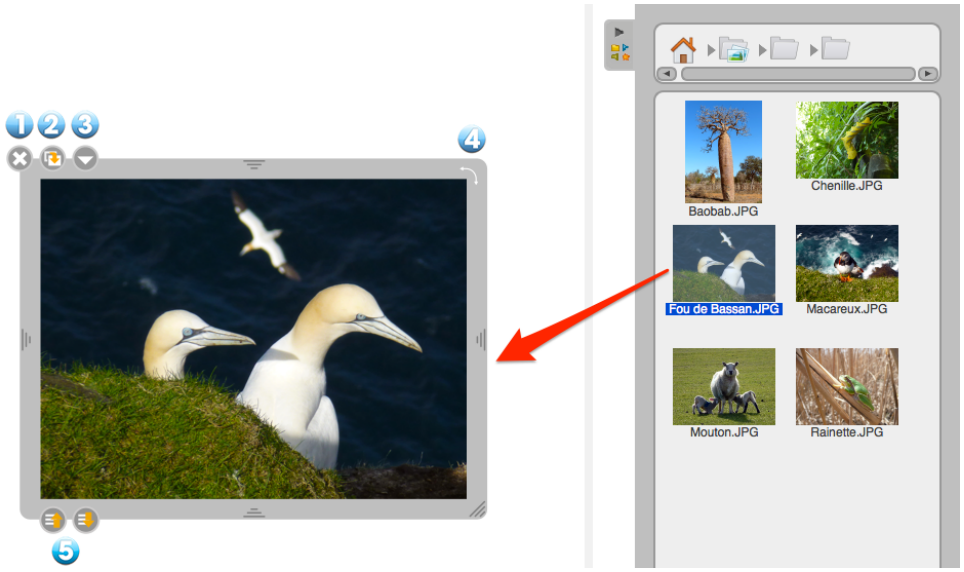
6. Tête de lecture, permet d’avancer manuellement dans la séquence.

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.

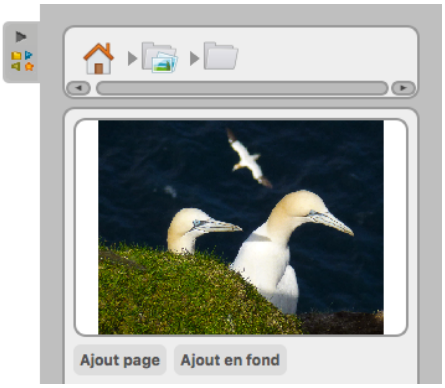
2. Duplique l’image.

3. Affiche le menu déroulant standard permettant d’afficher les commandes supplémentaires liées à l’objet (verrouiller, afficher sur l’écran externe).

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.

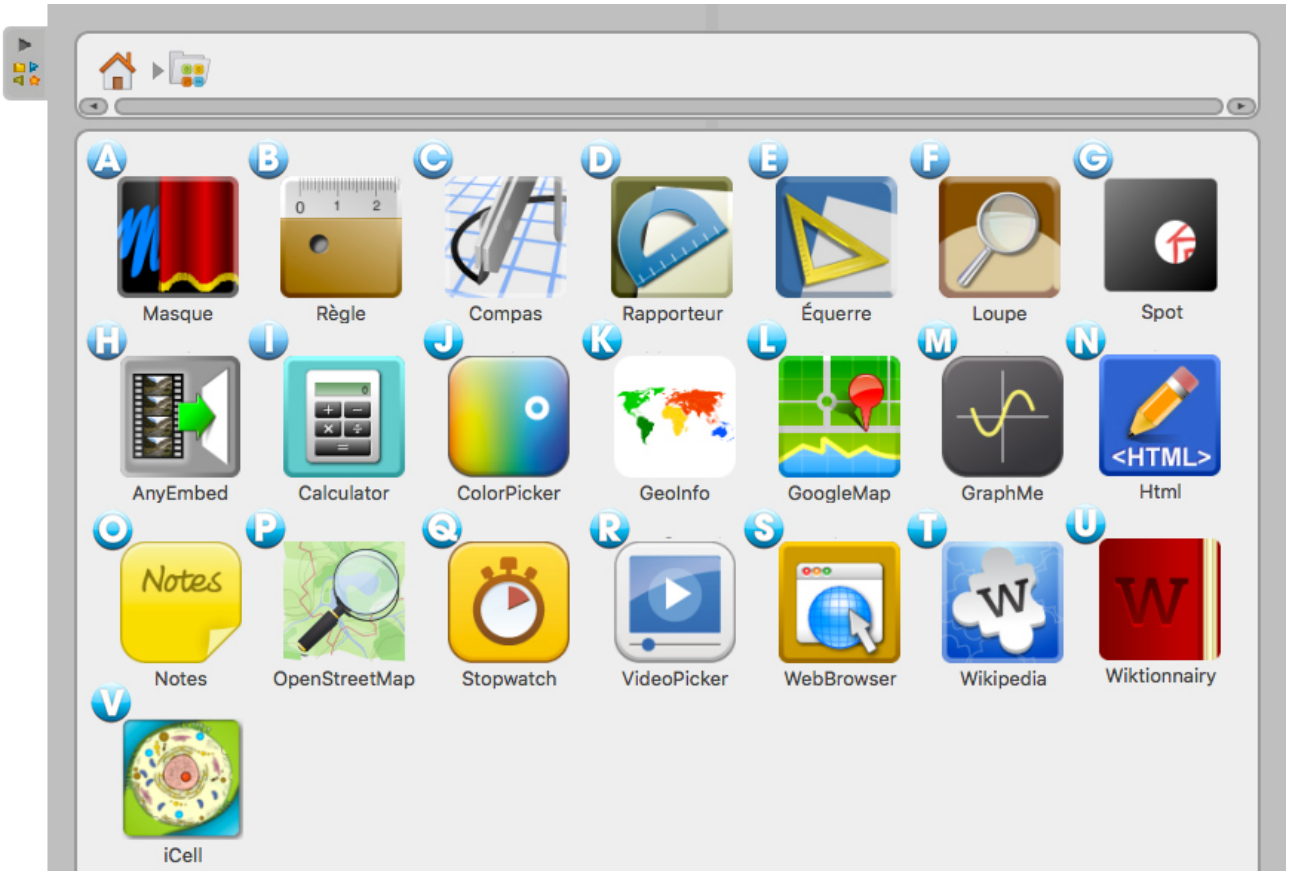


Les applications

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 cinq 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. **GoogleMap** 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 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.

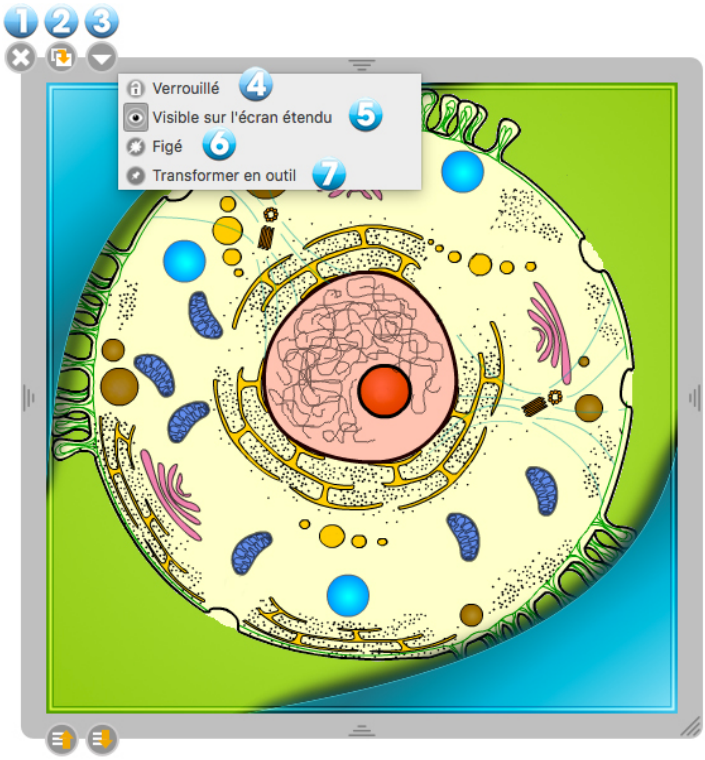
U. **Wiktionnary** vous permet d'accéder directement à ce dictionnaire en ligne.

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).

4. Permet de verrouiller la position et la taille de l'application.

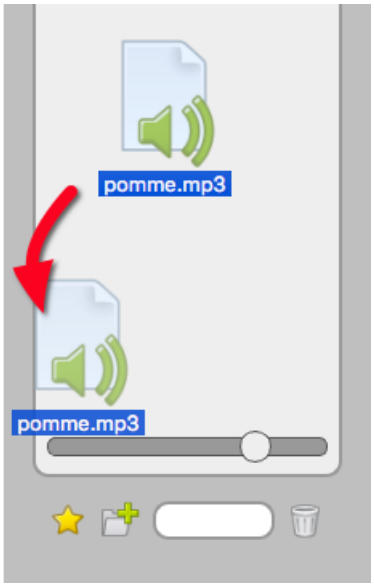
5. Permet de définir si l'App s'affiche ou non sur l'écran étendu.

6. 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.

7. 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-contre). Vous pouvez également le sélectionner et cliquer sur l'étoile.

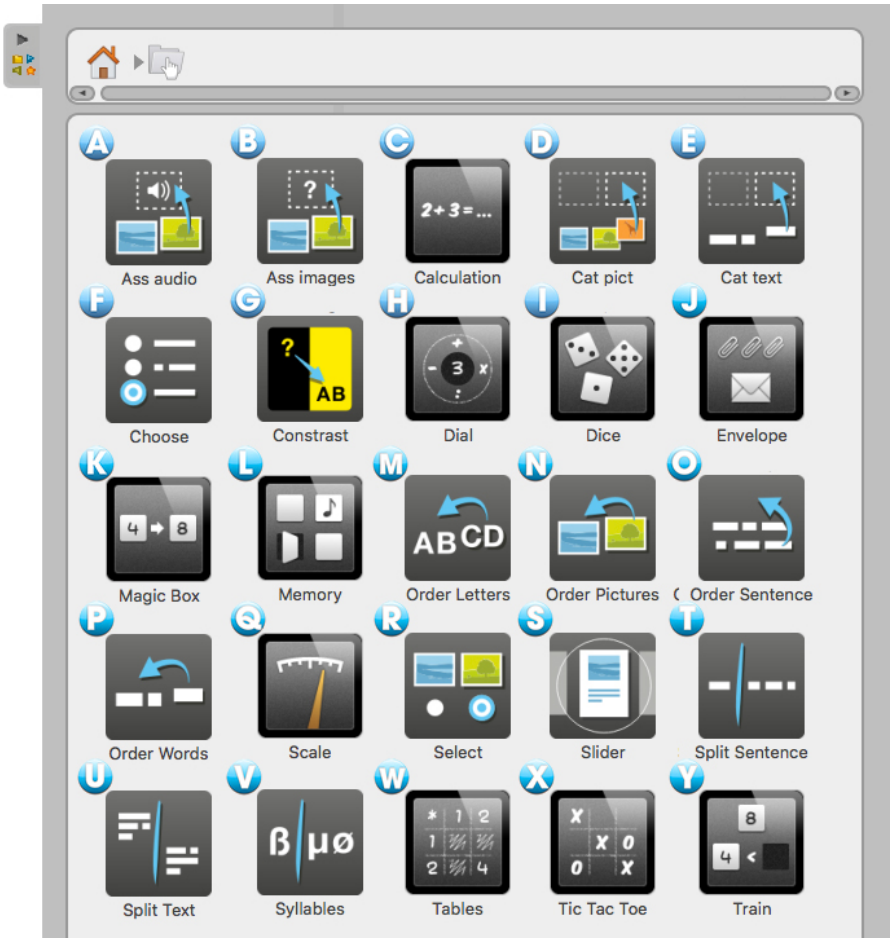


Si vous souhaitez retirer un élément du dossier "Favoris", cliquez sur le fichier à supprimer sans relâcher et glissez-le sur l'icône représentant la "Corbeille" située en bas à droite de la "Bibliothèque".

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 où 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 des 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 où 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.

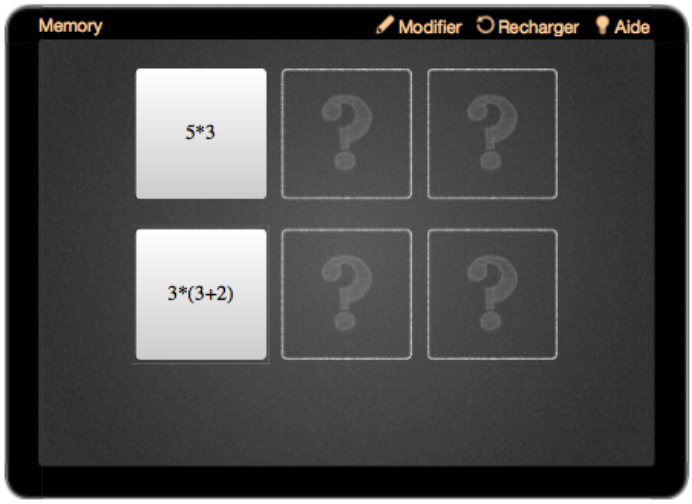
X. **Tables** est un exercice sous forme de tableur dans lequel l'élève doit retrouver le résultat d'une addition, d'une soustraction, d'une multiplication ou d'une division.

Y. **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.

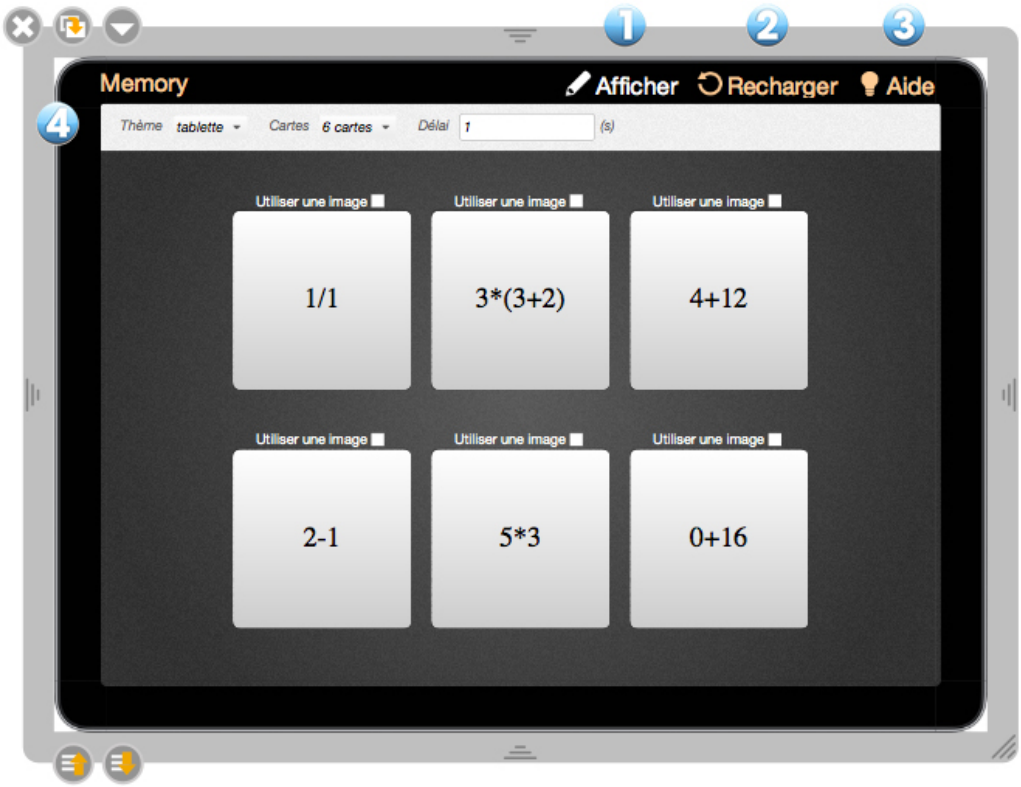
Z. **Train** permet de travailler les notions des nombres croissants et décroissants.

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.

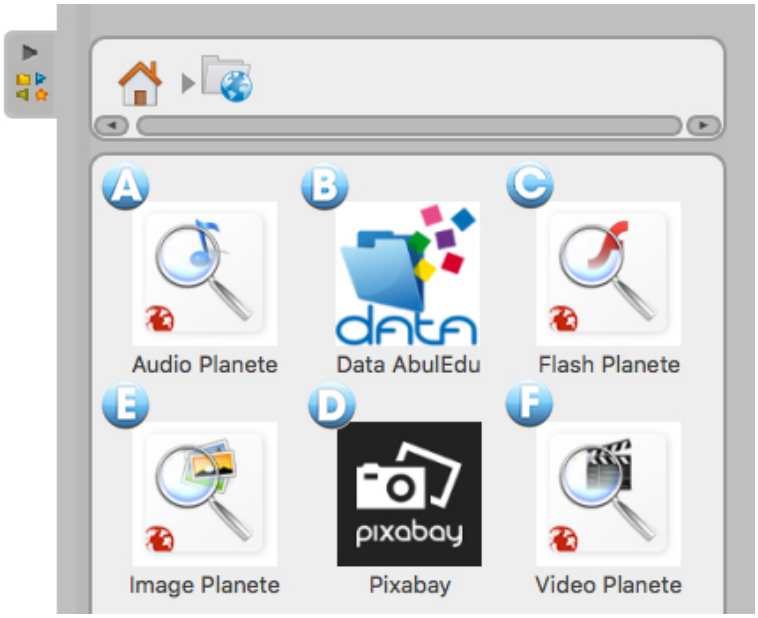


Pour éditer les interactivités, choisissez l'outil "Sélecteur" (la flèche) et cliquez sur l'icône "Modifier" (1) qui se trouve généralement en haut de l'App (qui se transforme alors en "Afficher"). L'icône "Recharger" (2) permet de remettre à zéro l'exercice. De manière générale, chaque interactivité 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. **Data AbulEdu** permet de rechercher des images dans la base des ressources éducatives francophones de data.abuledu.org.

C. **Flash Planète** permet de rechercher des animations qui ont été déposées sur le portail Planète Sankoré par la communauté.

D. **Image Planète** permet de rechercher des images qui ont été déposées sur le portail Planète Sankoré par la communauté.

E. **Pixabay** permet de rechercher des images libres de droits.

F. **Vidéo Planète** permet de rechercher des vidéos qui ont été déposées sur le portail Planète Sankoré par la communauté.

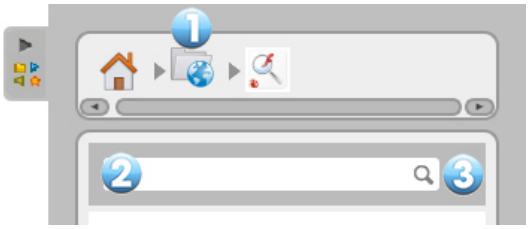
Le widget Google Images a dû être éliminé, car l'API utilisée n'est plus maintenue par Google depuis 2013.

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 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" (ex. avec recherche flash) :

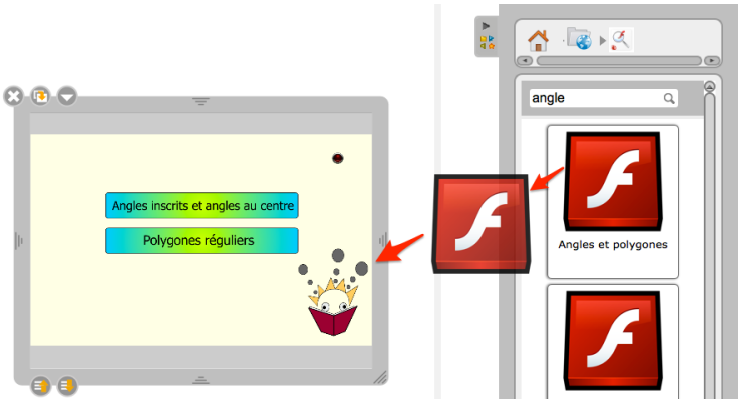


1. Permet de retourner au dossier "Recherche Web"

2. Champ de recherche

3. Permet de lancer la recherche (ou simplement 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 (ici l'exemple avec une recherche d'images).

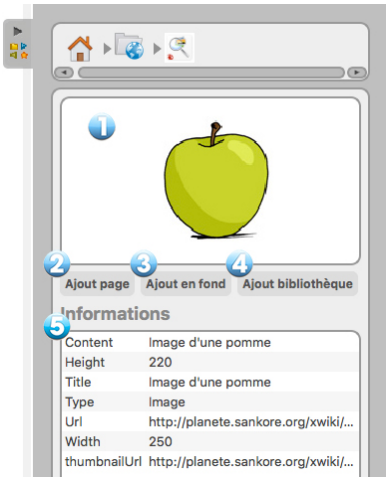
1. Image de prévisualisation de l'objet sélectionné

2. **Ajout page** permet, comme pour l'action de glisser-déposer, d'ajouter l'objet sur votre page

3. **Ajout en fond** permet d'ajouter l'image directement en fond de page (ce bouton n'est visible que dans la recherche d'images).

4. **Ajout Bibliothèque**, permet de télécharger l'objet sélectionné directement dans votre bibliothèque, à la racine du dossier de même type.

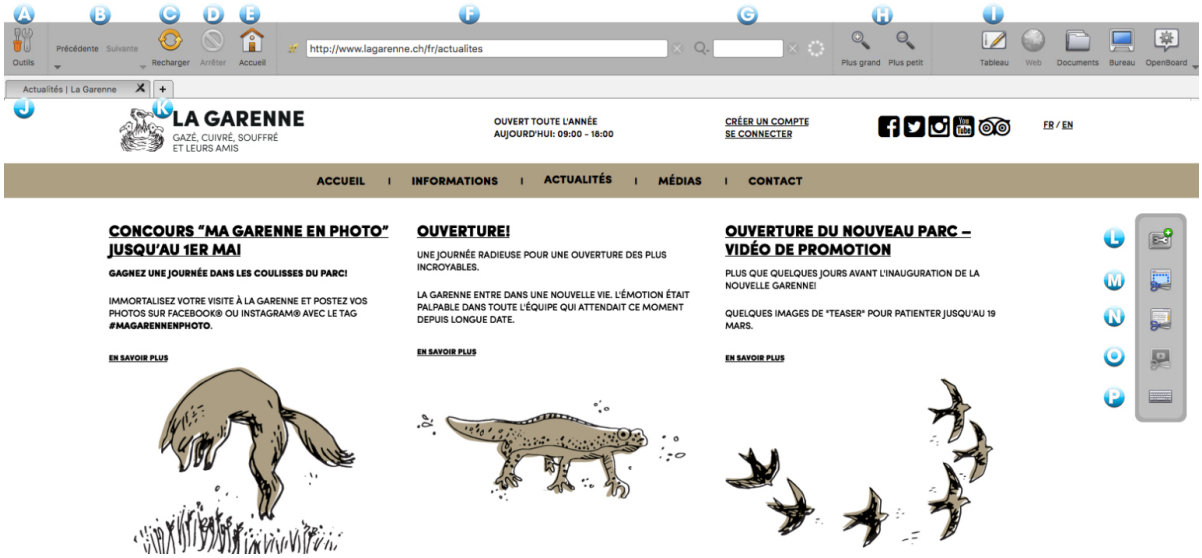
5. Détail du média en question.



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-dessous. 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 vers 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.

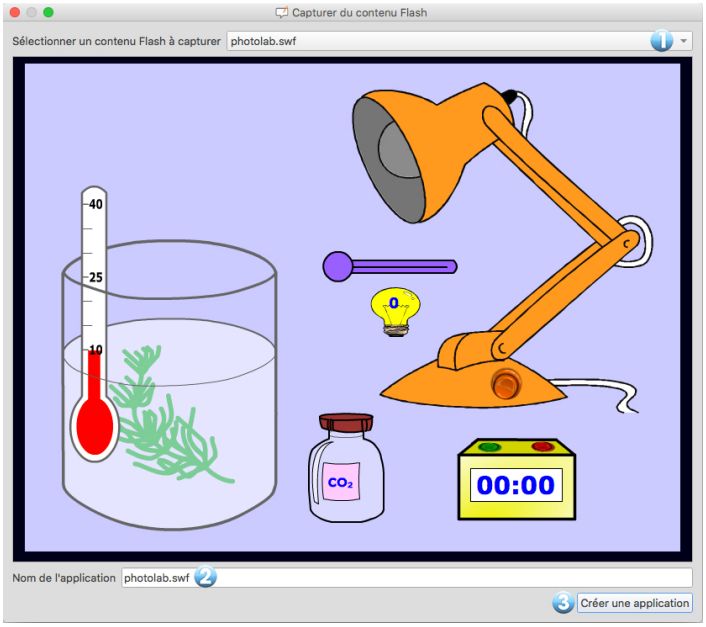
I. Retourne immédiatement à la page courante du document OpenBoard.

J. Onglet de la page Web actuellement chargée.

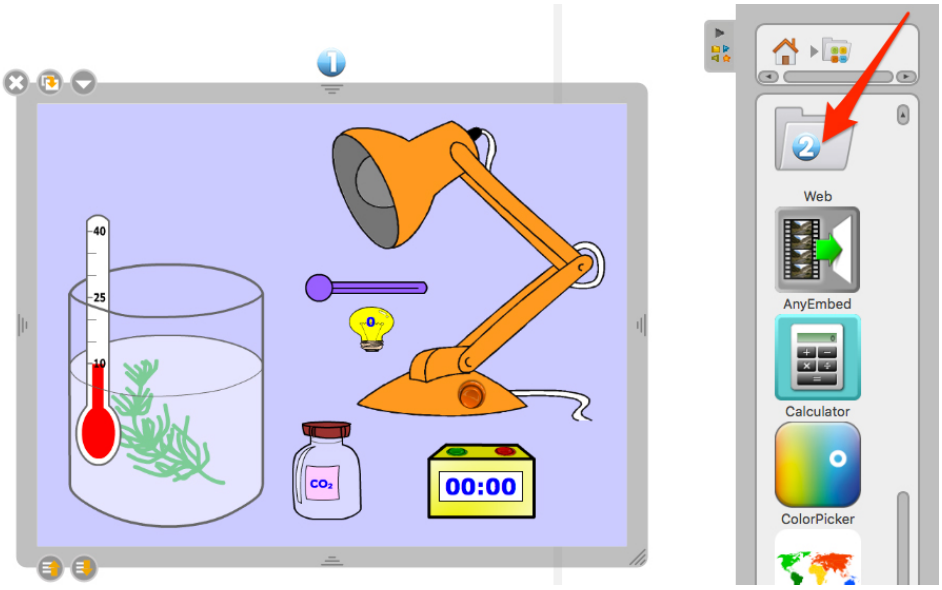
K. Permet d'ouvrir un nouvel onglet afin d'avoir un accès rapide à plusieurs pages Web.

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

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).



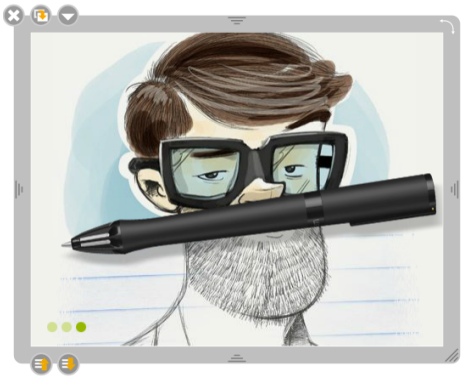
La nouvelle application est automatiquement ajoutée à la page en cours (1). Un dossier "Web" est créé dans la bibliothèque "Applications" dans lequel seront répertoriées toutes les apps créées (2). Un accès Web est nécessaire pour créer et visionner à nouveau cette App.



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

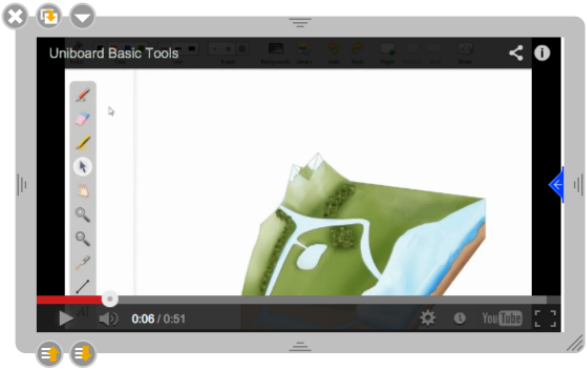
Le menu suivant s'affiche. Il vous permet de choisir si voulez ajouter à la page en cours (1), sur une nouvelle page (2), ou l'ajouter directement à la bibliothèque (3).

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.

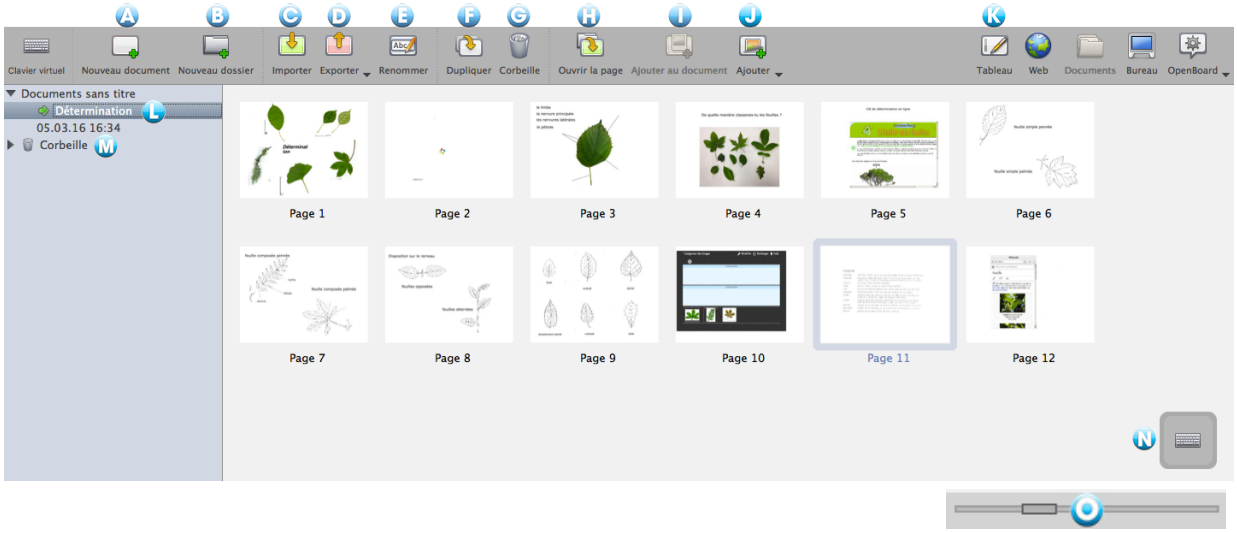


Remarques : *- cet outil ne fonctionne que pour de rares vidéos, car la plupart des sites protègent leur contenu.*
- un accès Web est nécessaire pour créer et visionner à nouveau cette App.

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 ou PDF 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. 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.

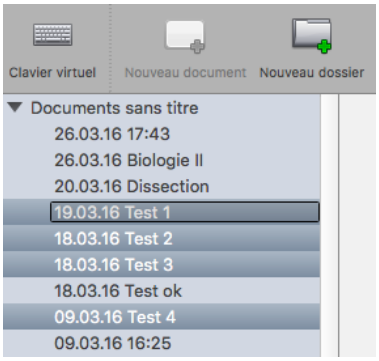
O. Ce curseur permet de modifier la taille des vignettes qui apparaissent dans votre bibliothèque.

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

Il est possible de supprimer plusieurs documents simultanément, soit en cliquant sur le 1er élément à éliminer puis avec la touche majuscule enfoncée, sur le dernier élément.

Ou alors si les documents à éliminer ne sont pas contigus, en cliquant sur le 1er puis sur les suivants avec la touche cmd enfoncée (Mac OSX) ou ctrl (Ubuntu ou Windows).

Ensuite, on utilise la touche Delete ou on clique sur la Corbeille dans la barre d’outils pour éliminer les documents sélectionnés.



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.

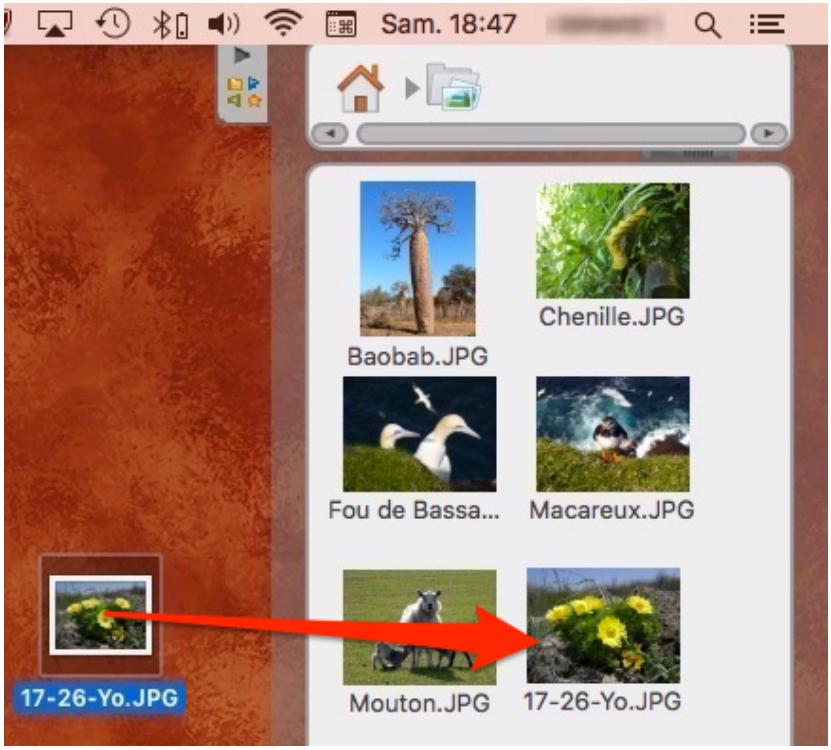
G. L’icône “Clavier” affiche le clavier virtuel à l’écran.

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 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 :

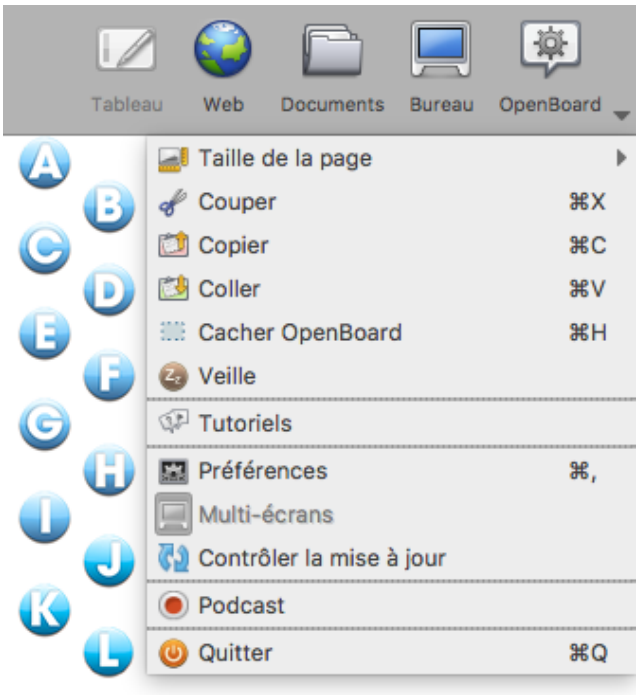


Il vous suffit de glisser-déposer les fichiers voulus sur la barre de la bibliothèque, OpenBoard triera automatiquement le type de fichier ajouté (image, vidéo ou son) et le placera à la racine de la bibliothèque correspondante.

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 d'OpenBoard

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.



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

B. Coupe un objet.

C. Copie un objet.

D. Colle un objet.

E. Cache OpenBoard, sans devoir quitter et rouvrir le logiciel.

F. Met OpenBoard en veille.

G. Accès aux "Tutoriels".

H. Ouvre le menu "Préférences".

I. Active / Désactive le mode multi-écrans.

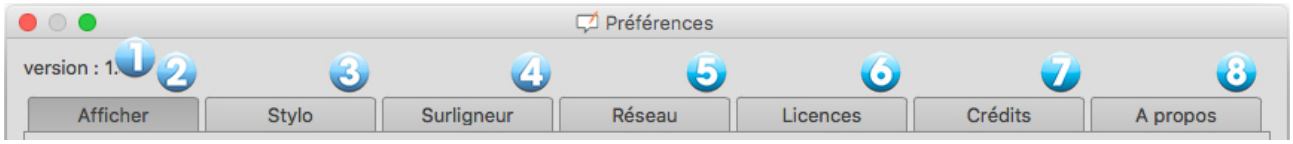
J. Contrôle l'existence d'une mise à jour

K. Active le podcast pour enregistrer vos actions.

L. Pour quitter le logiciel.

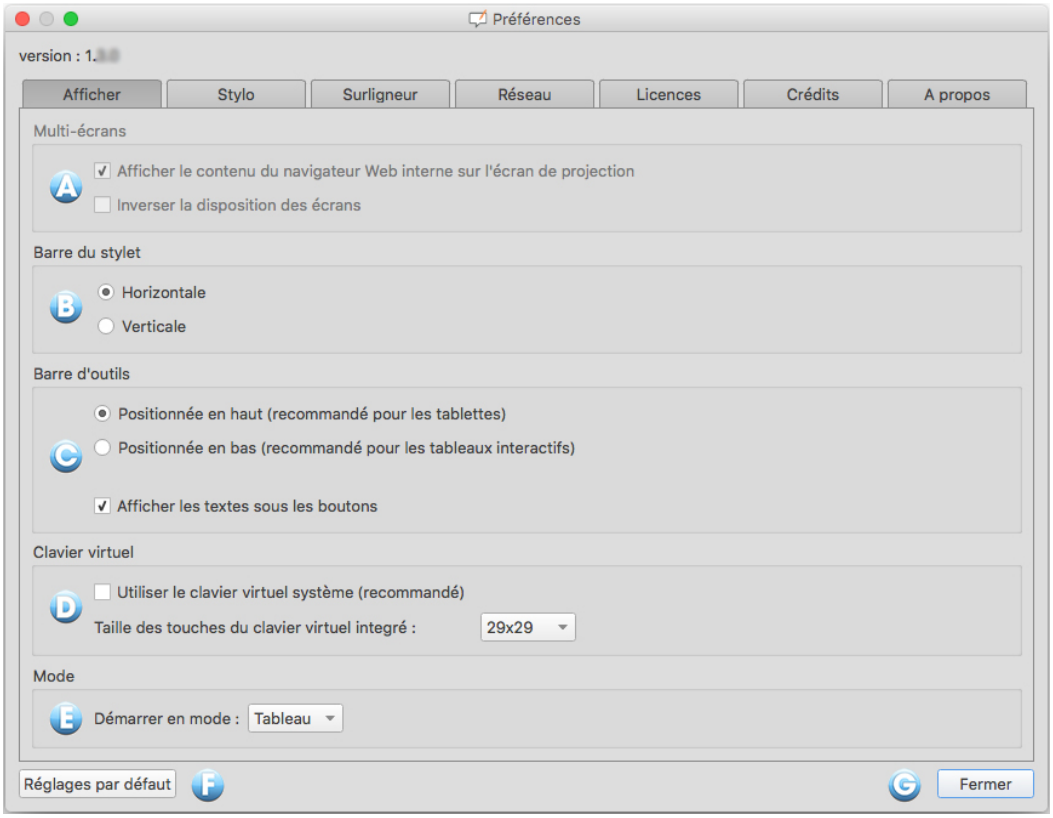
Les préférences

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 du type de clavier virtuel, celui du système (recommandé) ou celui d'OpenBoard. Le choix de la taille des touches du clavier virtuel n'apparaît qu'avec le clavier d'OpenBoard.

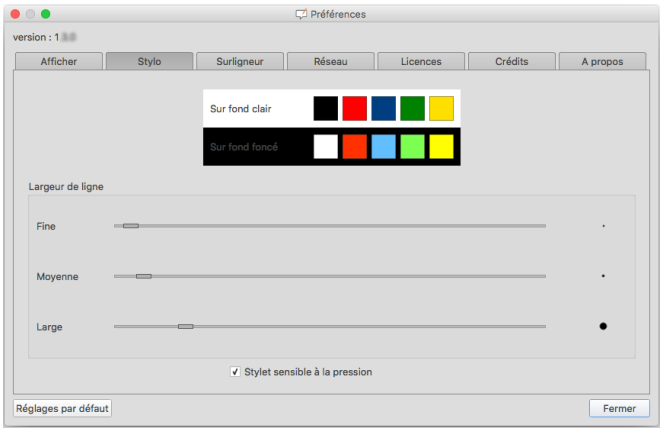
E. Cette option permet de choisir de démarrer le logiciel en mode "Tableau" ou en mode "Bureau".

F. Rétablit les réglages par défaut.

G. Enregistre les modifications et ferme la fenêtre de préférences.

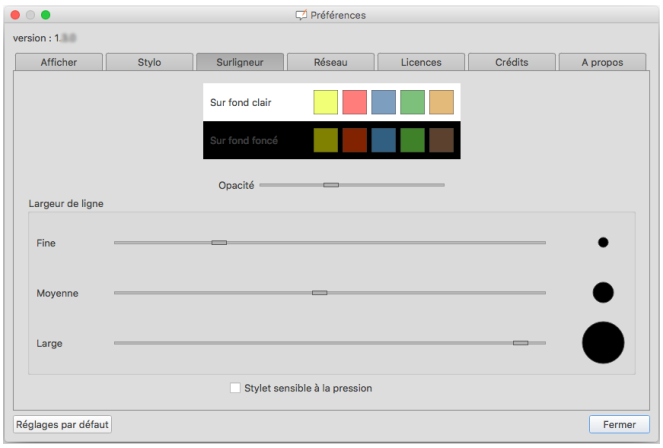
Le stylo

Permet de modifier la couleur par défaut du stylo en fonction du fond d'écran utilisé. Au lieu des cinq 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 cinq 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.

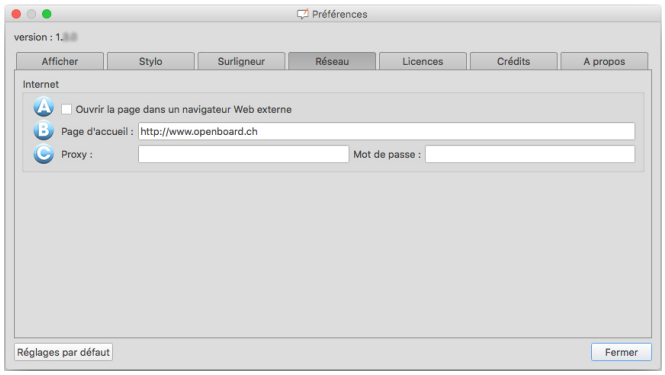


Le réseau

A. Permet d'ouvrir un navigateur Web externe (le navigateur défini par défaut dans le système) au lieu du navigateur Web intégré à OpenBoard.

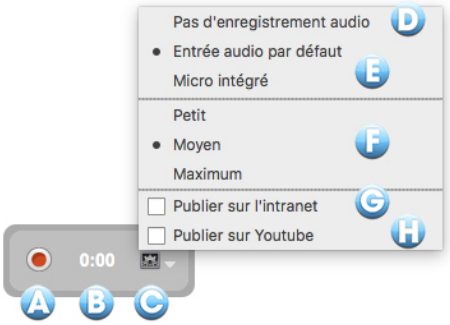
B. Définit la page Web qui s'ouvrira lorsque utilisez le mode "Web" ou que vous cliquez sur le bouton "Accueil".

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.

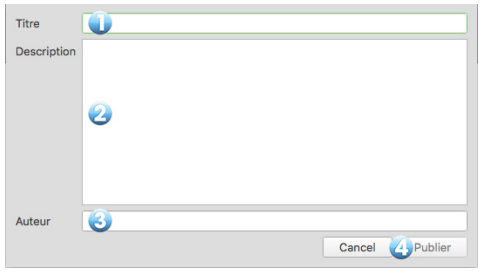
C. Ouvre le menu de contrôle.

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".

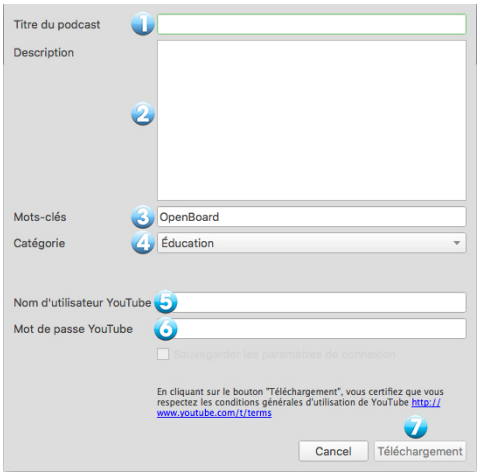
F. Permet de choisir la taille de sortie de la vidéo.

G. Cette option vous permet de publier votre podcast sur votre intranet[1] 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] La destination doit être renseignée dans le fichier OpenBoard.config ou OpenBoardUser.config.

Importation de médias et de documents

Lecture 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 les formats lisibles par les différents ordinateurs dépendent des systèmes d'exploitation (MacOSX, Ubuntu, Windows).

Les librairies multimédia employées par OpenBoard sont AVFoundation sur OS X, GStreamer sur Linux et Media Foundation sur Windows.

Privilégiez les formats suivants qui devraient être décodés aisément par tous les systèmes :
images au format .png, .svg, .jpg ou .gif (les images devraient être supportées partout)
vidéo au format mp4, avi ou mov
sons au format mp3 ou aac

Importation de documents PDF 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.

Démarrez 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'importer ensuite dans OpenBoard.

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.

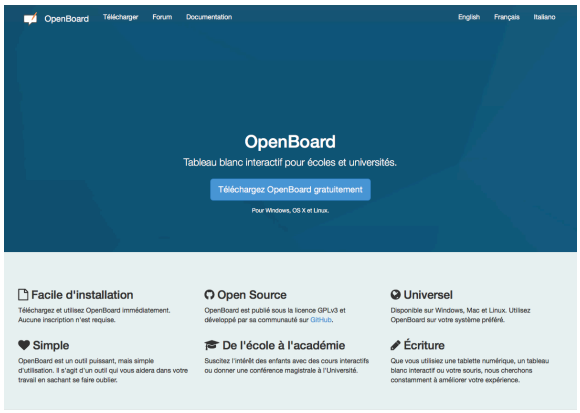
Un nouveau document au format .pdf sera alors automatiquement créé. À vous de l'enregistrer et de l'importer ensuite dans OpenBoard.

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 LibreOffice par exemple).

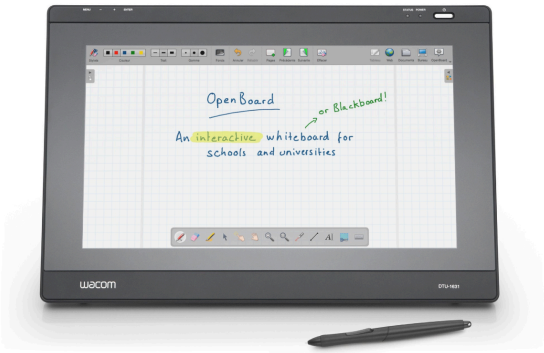
Support References

Le site openboard.ch est le site dédié au logiciel OpenBoard.



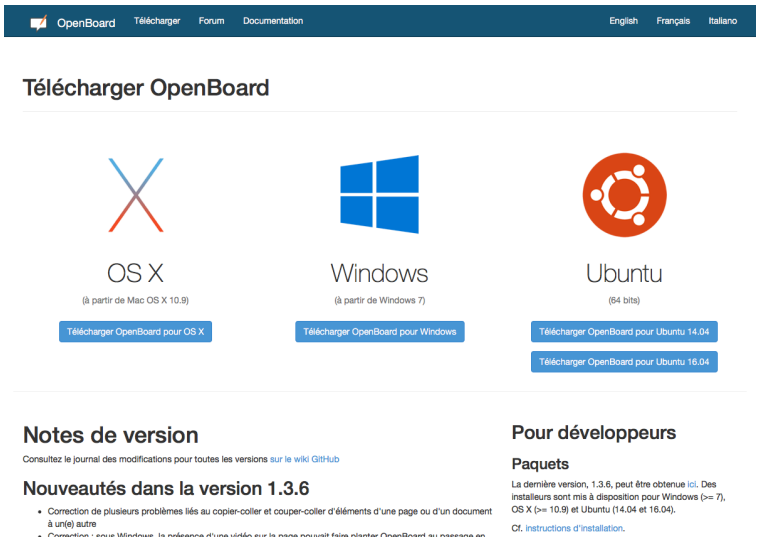
Le site principal est en français, mais il a été traduit en anglais et en italien. Il contient des détails du projet ainsi que plusieurs services de support :

- de la documentation (en français et en anglais pour l'instant),
- un forum,
- une adresse mail de support (support@openboard.ch)



Pour les développeurs, OpenBoard est sur GitHub (https://github.com/OpenBoard-org/OpenBoard)

OpenBoard peut être téléchargé depuis le site openboard.ch pour macOS, Windows et Ubuntu (voir ci-dessous).



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