



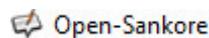
LA PRISE EN MAIN DE SANKORÉ

Comment démarrer Sankoré ?

- soit en cliquant sur l'icône Sankoré située sur le bureau



- soit en passant par le menu Démarrer



Lorsque vous lancez Sankoré, c'est le mode *Tableau* qui est choisi par défaut. Le logiciel crée automatiquement une nouvelle séance et vous êtes à la première page.

Voici un rapide aperçu des outils à votre disposition par défaut :



1 Affiche / masque la palette d'outils liée au *stylet* (davantage de détails au chapitre des outils avancés à la page 5).

2 Le bouton *Couleur du trait* permet de modifier la couleur du trait d'écriture.

3 Le bouton *Trait* permet de choisir l'épaisseur du trait.

4 Permet de sélectionner une taille de gomme pour effacer vos annotations.

5 Permet de choisir la couleur de fond de la page.

6 Annule / rétablit la ou les dernières actions effectuées.

7 Crée une nouvelle page ou permet d'ajouter une nouvelle page, dupliquer ou importer une page lors d'un clic long.

8 Permet de passer à la page précédente ou suivante.

9 Permet d'effacer la page ou permet d'ouvrir la palette pour effacer les annotations, les objets ou la page entière lors d'un clic long.

10 Permet de revenir à l'affichage du tableau quand une page *Web Sankoré* ou la fenêtre *Documents* est ouverte. Bouton également présent sur la *Palette d'outils* en mode *Afficher le bureau*.

11 Permet d'accéder au manuel et aux tutoriels vidéos de l'utilisation de Sankoré.

12 Permet d'utiliser le *navigateur Web* intégré à Sankoré.

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

14 Permet d'afficher le bureau tout en gardant les fonctionnalités de Sankoré.

15 Le bouton *Open-Sankoré* permet d'accéder aux réglages de l'application et de quitter votre *session*.

16 Ouvre la bibliothèque.

17 Affichage du numéro de page courant et du total de pages que contient votre document Sankoré.



Les outils de base

1 La palette d'outils



1

L'outil *Stylet* permet d'afficher ou de cacher la palette d'outils.



A

L'outil *Crayon* permet d'écrire à l'aide de votre stylet.



B

L'outil *Gomme* permet d'effacer précisément ce que vous avez écrit avec le stylet.



C

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



D

L'outil *Sélection* permet de choisir un objet sur votre page afin de le déplacer et de lui appliquer des modifications (redimensionnement, suppression, rotation...).



E

L'outil *Main* permet de se déplacer dans une page.



F

L'outil *Agrandir* permet de faire un zoom avant sur une partie de l'écran.



G

L'outil *Réduire* permet de faire un zoom arrière sur une partie de l'écran.



H

L'outil *Laser* active un pointeur laser virtuel (qui n'écrit pas) sous la forme d'un gros point rouge.



I

L'outil *Droite* permet de dessiner une droite.



J

L'outil *Texte* permet de créer un objet texte sur votre page.



K

L'outil *Capture* permet de capturer une zone de la page.



L

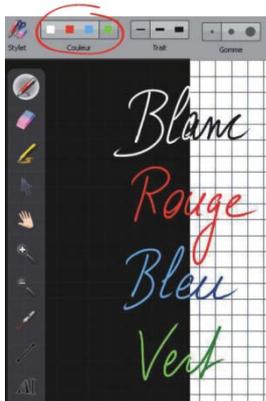
L'outil *Clavier virtuel* permet d'utiliser un clavier sans avoir besoin de se tenir devant l'ordinateur.

Notes :

- Si vous déplacez votre page à l'aide de l'outil *Main*, vous pouvez la recentrer directement en double-cliquant sur l'icône main.
- Si vous agrandissez / réduisez votre page en utilisant l'outil *Loupe* et que vous voulez ensuite revenir à la dimension originale, vous trouverez à droite en bas de la page un bouton avec une loupe barrée. Si vous cliquez dessus vous retournerez automatiquement à la taille d'origine au lieu d'utiliser l'outil inverse.



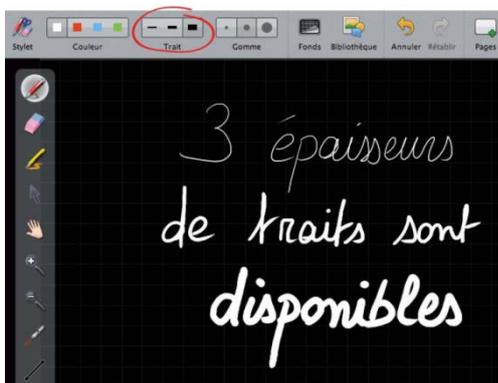
2 Couleur du Trait



Le bouton *Couleur du trait* 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-contre, la couleur du trait s'adaptera automatiquement en fonction du fond de page que vous aurez choisi.

3 Trait

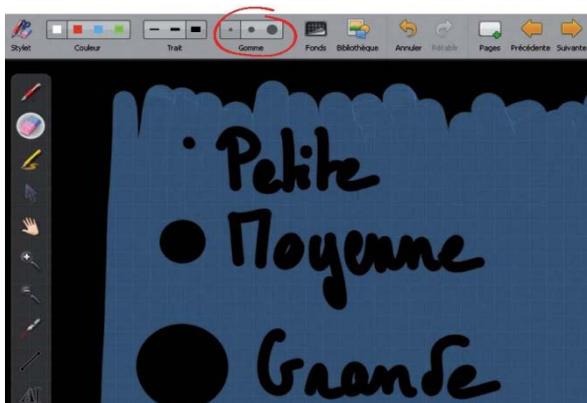


Le bouton *Trait* vous permet de sélectionner différentes épaisseurs de trait pour le stylo et le marqueur. Par défaut, le trait le plus fin et le trait moyen sont calibrés de manière idéale pour vos besoins d'écriture standards. Le trait le plus épais est quant à lui le plus adapté pour mettre en évidence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

Notes :

- La couleur du trait mais également son épaisseur s'adaptent si vous choisissez l'outil *Marqueur*. Et, tout comme pour les couleurs de l'outil *Crayon*, celles-ci s'adapteront automatiquement en fonction du fond de page que vous aurez choisi.
- Les trois couleurs secondaires, l'épaisseur mais également le niveau de transparence du trait du marqueur peuvent être modifiés dans la fenêtre de préférences.

4 Gomme



Le bouton *Gomme* 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, une gomme précise, une gomme de taille moyenne et une gomme "frottoir" pour effacer rapidement le contenu d'une page.

Vous pouvez également passer par le bouton *Gomme* de la palette d'outils. C'est alors la dernière taille de gomme choisie qui sera utilisée par défaut.

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



5 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.



Note :

Les fonds quadrillés sont là pour vous guider : si la hauteur d'une lettre équivaut à la hauteur d'un carré, votre écriture est assez grande pour être vue confortablement depuis n'importe quelle distance.

Vous pouvez également vous en servir pour dessiner plus précisément. **6 Annuler / Rétablir**

Les boutons *Annuler* et *Rétablir* fonctionnent comme dans *Microsoft Word* : 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.

7 Nouvelle page

Le bouton *Pages* ajoute une page à votre cours. Celle-ci se placera automatiquement à la suite de la page en cours.

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



8 Précédente / Suivante

Les boutons *Précédente* et *Suivante* vous permettent de passer à la page précédente ou suivante.

9 Effacer

Le bouton *Effacer* vous permet d'effacer tout ce que la page contient.

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



10 Tableau

Permet de revenir à l'affichage du tableau quand une page Web Sankoré ou la fenêtre *Documents* est ouverte.

11 Manuel et tutoriels

12 Web

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

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

La Bibliothèque

La fenêtre *Bibliothèque* vous permet d'accéder et d'organiser vos librairies d'images, de formes, de vidéos et d'applications Sankoré (nommées Apps) qui vous permettent d'étendre le fonctionnement de Sankoré.

Pour accéder à votre bibliothèque, cliquez sur le bouton *Bibliothèque*. La bibliothèque est organisée en plusieurs catégories distinctes représentées par six onglets.

13 Documents

Le bouton *Documents* affiche une fenêtre permettant non seulement d'organiser les cours et les pages de cours que vous avez créés, mais également d'importer divers types de documents dans Sankoré ou encore d'exporter vos documents au format PDF ou dans le format Sankoré pour les modifier par la suite depuis un autre ordinateur. Sankoré 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.

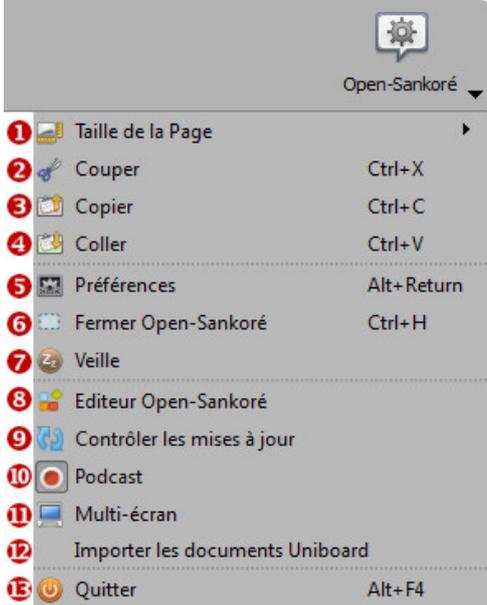
Pour organiser et déplacer vos documents, utilisez la méthode du glisser-déposer. Sélectionnez le document de votre choix et déposez-le dans le dossier de destination. Il est possible de faire la même chose avec les pages d'un document : sélectionnez la page que vous désirez déplacer et déposez-la sur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

14 Accéder au bureau tout en gardant Open-Sankoré



15 Le menu Open-Sankoré

Le bouton Sankoré 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 (voir le chapitre sept) et quitter Sankoré.

 <p>The screenshot shows the 'Open-Sankoré' menu with the following items:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 Taille de la Page 2 Couper (Ctrl+X) 3 Copier (Ctrl+C) 4 Coller (Ctrl+V) 5 Préférences (Alt+Return) 6 Fermer Open-Sankoré (Ctrl+H) 7 Veille 8 Editeur Open-Sankoré 9 Contrôler les mises à jour 10 Podcast 11 Multi-écran 12 Importer les documents Uniboard 15 Quitter (Alt+F4) 	<ul style="list-style-type: none"> 1 Permet de modifier la taille de vos pages Sankoré. 2 Permet de couper un élément de la page. 3 Permet de copier un élément de la page. 4 Permet de coller l'élément copié ou coupé. 5 Permet d'ouvrir le menu <i>Préférences</i>. 6 Permet de fermer Sankoré c'est-à-dire de le réduire dans la barre des tâches (la barre d'outils du stylet disparaît). 7 Permet de mettre Sankoré en veille. 8 Permet d'accéder à l'éditeur Open-Sankoré qui permet de réaliser des scénarios d'interactivités. 9 Permet de vérifier les mises à jour. 10 Permet d'enregistrer vos actions sur Sankoré. 11 Permet d'afficher Sankoré sur un seul écran (TNI) ou de dupliquer l'affichage sur l'écran de l'ordinateur. 12 Permet d'importer des documents réalisés avec Uniboard, la version initiale de Sankoré. 15 Permet de quitter Sankoré. Vos données sont automatiquement enregistrées.
---	--

Note :

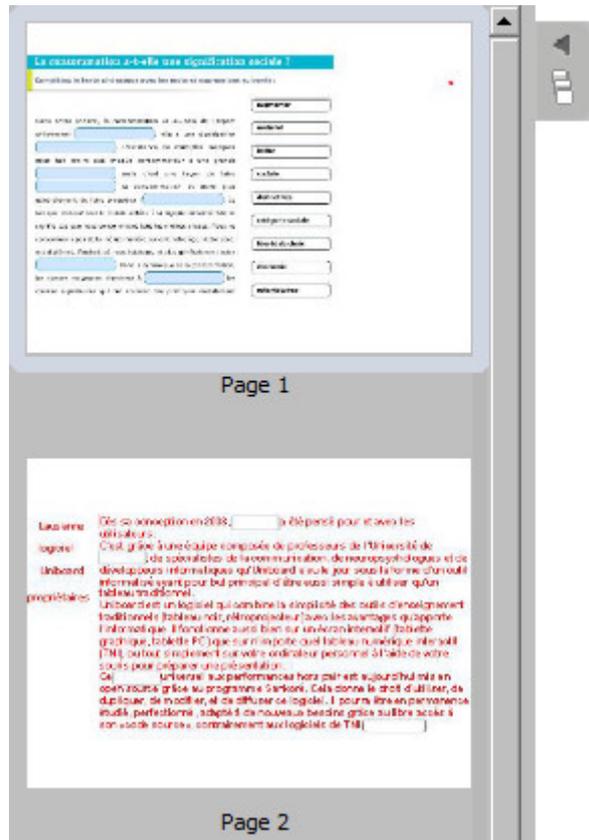
Quand vous affichez le bureau , un nouveau bouton apparaît tout en haut de la barre d'outils



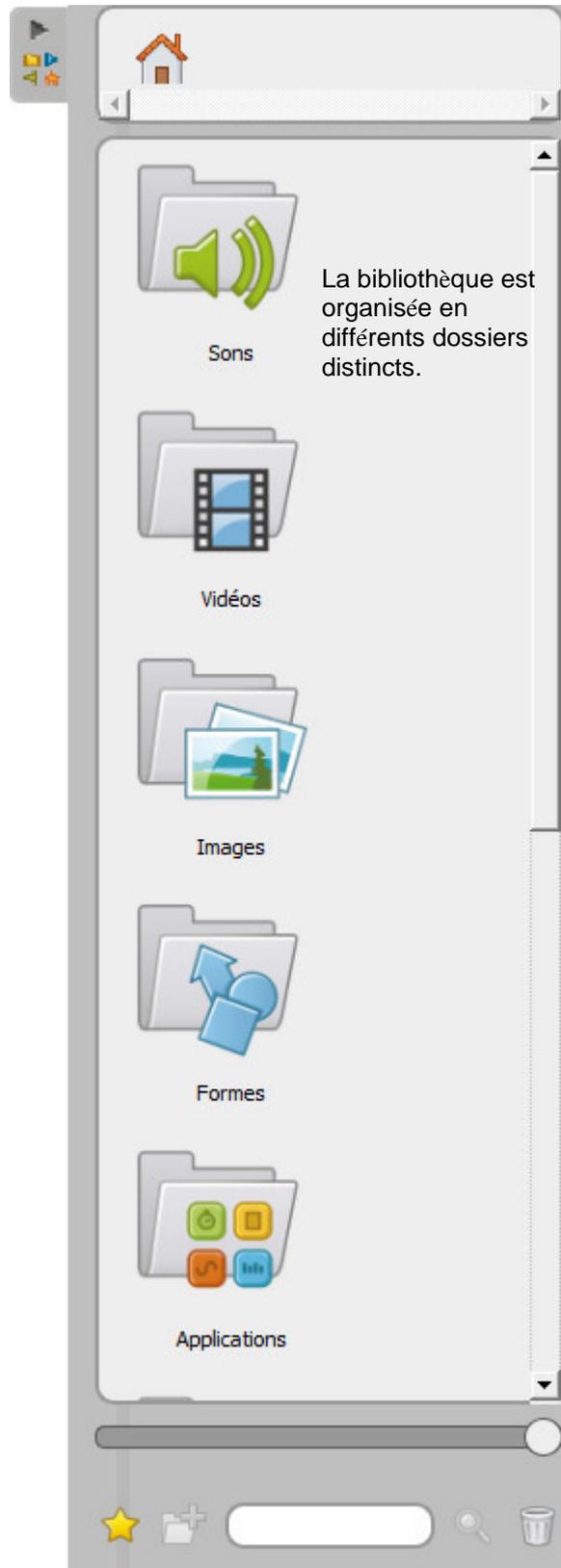
Cliquez sur ce bouton pour afficher Sankoré sur le bureau.



16 Afficher les pages



17 Accéder à la bibliothèque



À vous de jouer !

