

# ■ Guide

## Introduction à l'utilisation du logiciel Open Sankoré

### CONCEPTION ET RÉALISATION D'UNE SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE EN FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE.





Dans le cadre du projet Sankoré, les Alliances françaises de Madagascar ont bénéficié fin 2013 d'une dotation de 60 Tableaux Numériques Interactifs : une véritable aubaine pour nos associations aux ressources limitées, un véritable défi aussi pour installer et sécuriser ces nouveaux équipements, pour s'appropriier ces outils, intégrer les TIC dans les pratiques pédagogiques.

Ce livret a pour objectif d'aider les enseignants à se familiariser avec le TNI, les inciter à produire des ressources numériques pour la classe pour ensuite les mutualiser sur la plateforme Moodle AF Madagascar. Il a pu être produit et diffusé dans chaque Alliance française de Madagascar grâce au *fonds TICE* que l'Institut français, opérateur du Ministère des Affaires Etrangères et du Développement International, a octroyé sur projet à la délégation générale de la Fondation Alliance française à Madagascar. Nous formulons le souhait qu'il puisse servir aux autres usagers d'Open Sankoré à Madagascar et ailleurs.

Nous adressons nos vifs remerciements :

- à l'Ambassade de France à Madagascar pour la dotation en matériel ;
- à l'Institut français pour le co-financement de notre projet TICE qui a permis de mettre en place trois pôles régionaux de formation à l'utilisation du TNI (Antananarivo, Diego Suarez et Fianarantsoa) et de former 52 enseignants ;
- aux Alliances françaises d'Antananarivo, Diego Suarez, Fianarantsoa pour leur implication et leur engagement dans réalisation du projet ;
- à Charline Lagarde, directrice de l'Alliance française de Fort Dauphin, pour la conception de ce guide ;
- à Orange Madagascar, notre fidèle partenaire, qui en nous fournissant l'accès à internet, nous permet de mener au mieux nos missions et de contribuer à la réduction de la fracture numérique.

Marc Sarrazin

Directeur de l'Alliance française d'Antananarivo

Délégué général de la fondation Alliance Française à Madagascar







# Introduction à l'utilisation du logiciel Open Sankoré pour la conception et la réalisation d'une séquence pédagogique en Français Langue Etrangère



## **Résumé :**









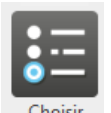



Le projet initial de Sankoré est prévu pour l'apprentissage scolaire. Cependant, il peut être exploité pour des enseignements spécifiques, notamment celui des langues. Nous allons donc voir ici quels sont les outils que nous pouvons exploiter et utiliser pour préparer un cours de Français Langue Etrangère (FLE).








Ce sont les ressources, c'est-à-dire les contenus et les stratégies pédagogiques adoptés par l'enseignant qui donnent tout son sens et toute sa valeur éducative au Tableau Numérique Interactif (TNI).

# Sommaire

<b>Partie 1 : Tableau Numérique Interactif (TNI) .....</b>	<b>6</b>
1. Qu'est-ce qu'un Tableau Numérique Interactif (TNI) ?.....	6
2. Le contenu du kit Open Sankore .....	7
3. Utilisation du kit TNI – Open sankore .....	7
4. Consignes de sécurité.....	8
5. Un nouvel outil dans la classe. ....	9
6. Intérêts pédagogiques et ressources. ....	10
<b>Partie 2 : Etapes de la création des ressources pédagogiques .....</b>	<b>12</b>
1. Etapes de la conception .....	12
2. Etapes de la réalisation .....	13
<b>Partie 3 : Présentation du programme Open Sankoré .....</b>	<b>14</b>
1. Ecran d'accueil de Sankore.....	16
<b>Partie 4 : La barre d'outils .....</b>	<b>17</b>
1. Barre d'outils en mode « <i>Tableau</i> » .....	18
2. Barre d'outils en mode « <i>Web</i> » .....	19
3. Barre d'outils en mode « <i>Documents</i> ».....	20
<b>Partie 5 : Le chemin de fer.....</b>	<b>22</b>
1. Chemin de fer de la première page.....	22
2. Chemin de fer des pages suivantes.....	23
<b>Partie 6 : La barre de stylet .....</b>	<b>24</b>
1. La zone de texte :  .....	25
2. Tracer une ligne droite  .....	28
3. Utiliser le stylet  .....	30
4. Surligner  .....	32
5. La gomme  .....	34
6. Le zoom.  .....	35

7. Les outils avancés .....	36
1. Fonds.....	36
2. Annuler / Rétablir .....	36
3. Pages.....	36
4. Précédent / suivant .....	37
5. Effacer.....	37
6. Grouper.....	37
<b>Partie 7 : Les ressources multimédias (bibliothèque) .....</b>	<b>39</b>
1. La bibliothèque  .....	39
2. Les fonctions du volet « Bibliothèque » .....	40
1. Nouveau dossier  .....	40
2. Champ de recherche.....	40
3. Taille des icônes.....	40
3. Ajouter une ressource à la bibliothèque d'Open Sankoré depuis un fichier existant ..	41
Créer un nouveau dossier .....	41
Ajouter les ressources à la bibliothèque.....	42
4. Ajouter une image avec l'outil de Capture d'Open Sankoré .....	43
5. Extraire un son d'un CD audio en mp3.....	44
6. Insérer une ressources sur la page en cours.....	46
1. Copier – Coller .....	46
2. Glisser – Déposer .....	46
3. La capture d'écran .....	46
7. Ressources ajoutées à la page.....	47
1. Les sons.....	47
2. Les vidéos.....	48
3. Les images.....	49

8. Les ressources existantes dans la bibliothèque.....	50
1. Les formes 	50
2. Les animations  Animations	51
3. Les applications 	52
4. Les interactivités  Interactivités	58
<b>Partie 8 : Guide des interactivités.....</b>	<b>64</b>
1. Associer des images  Ass images	65
2. Associer des sons  Ass sons	66
3. Catégoriser des images  Cat images	67
4. Catégoriser des textes  Cat text	68
5. Choisir  Choisir	69
6. Contraste  Contraste	71
7. Memory  Memory	72
8. Ordonner des images  Ordre images	73

9.	Ordonner des lettres		74
10.	Ordonner des mots		75
11.	Ordonner des phrases		76
12.	Sélectionner		77
13.	Séparer des phrases		78
14.	Séparer du texte		79
15.	Séparer des syllabes		80
	<b>Exemple de Storyboard</b>		<b>81</b>
	<b>Grille d'auto-évaluation d'une séquence</b>		<b>82</b>
	<b>Grille de débogage</b>		<b>83</b>



## Partie 1 : Tableau Numérique Interactif (TNI)

---

### 1. Qu'est-ce qu'un Tableau Numérique Interactif (TNI) ?

Un tableau numérique interactif (TNI) est un dispositif technique composé d'une surface de projection (le tableau), d'un ordinateur, d'un vidéoprojecteur, d'un capteur infrarouge, d'un stylet (qui va réagir selon le capteur infrarouge) et d'un logiciel qui « pilote » l'ensemble (dans notre cas, il s'agit du logiciel Open Sankoré).

Il s'agit d'un tableau sur lequel il est possible d'afficher le contenu d'un ordinateur et le contrôler directement du tableau à l'aide du stylet qui va interagir avec un capteur situé en face du tableau.

Face au tableau numérique interactif, on se trouve devant l'image projetée depuis l'écran de l'ordinateur. Lorsque l'on agit sur le tableau, on utilise un système de pointage (le stylet électronique) qui correspond à celui utilisé sur l'ordinateur (la souris, le pavé tactile, etc.). Ce système doit être en parfaite correspondance avec celui de l'ordinateur : la pointe du stylet doit être alignée, avec précision, sur le curseur à l'écran.



## 2. Le contenu du kit Open Sankore


- ✓ Onduleur
- ✓ Vidéoprojecteur
- ✓ Télécommande du vidéoprojecteur
- ✓ Ordinateur portable + souris
- ✓ Logiciel Open Sankoré (installé sur l'ordinateur)
- ✓ Capteur infrarouge (placé en face du tableau)
- ✓ Stylet et baguette

Utilisation de la baguette et du stylet. Ne pas oublier d'appuyer sur le bouton.

## 3. Utilisation du kit TNI - Open Sankore

- Allumez l'onduleur et vérifiez que le vidéoprojecteur est branché dessus
- Allumez l'ordinateur
- Allumez le vidéo projecteur
- Branchez le vidéo projecteur à l'ordinateur via le câble VGA
- Vérifiez que l'écran de votre ordinateur est affiché sur l'écran. Si ce n'est pas le cas cliquez sur le partage d'écran



- Lancez l'application FreeClass en double cliquant sur l'icône sur le bureau.
- Une fois FreeClass lancé, une petite icône s'affiche en bas à droite de votre écran (à côté de l'heure) 
- Cliquez droit sur l'icône et sélectionnez *Calibrer*
- Ajustez la lumière rouge du laser au centre de l'écran comme indiqué puis cliquez sur OK
- Prenez la baguette ou le stylet puis cliquez sur les points verts qui s'affichent au fur et à mesure, sur la surface du tableau.
- L'écran est calibré une fois que vous avez touché tous les points verts. Votre bureau s'affiche de nouveau sur la surface du tableau.

#### 4. Consignes de sécurité

##### **Au début du cours:**

- ◆ Branchez l'onduleur.
- ◆ Vérifiez la présence du matériel TNI : 1 ordinateur, 1 souris, 1 télécommande, 1 onduleur, 3 stylets, 1 baguette
- ◆ En cas de manque, signalez immédiatement au responsable du matériel pédagogique ou au directeur.
- ◆ Allumez l'ordinateur et entrer le mot de passe.
- ◆ Branchez le vidéoprojecteur à l'alimentation électrique.
- ◆ Allumez le vidéoprojecteur avec la télécommande.

##### **A la fin du cours:**

- ◆ Eteignez l'ordinateur, attendre l'extinction des voyants lumineux puis fermez délicatement l'écran
- ◆ Eteignez le vidéoprojecteur. Une fois le voyant éteint, débranchez l'alimentation.
- ◆ Eteignez l'onduleur.
- ◆ Remettez les 3 stylets, la baguette et la télécommande à leur place.
- ◆ Fermez à clé l'armoire.
- ◆ Signez la liste du matériel.
- ◆ Fermer la salle de classe à clé

##### **IMPORTANT:**

- ◆ NE JAMAIS LAISSER LA SALLE OUVERTE SANS SURVEILLANCE
- ◆ NE JAMAIS MODIFIER LA CONFIGURATION DE L'ORDINATEUR
- ◆ NE JAMAIS TELECHARGER DE PROGRAMMES SANS AUTORISATION
- ◆ NE JAMAIS SE SERVIR DES ORDINATEURS POUR UNE UTILISATION PERSONNELLE

**CHAQUE PROFESSEUR EST RESPONSABLE DU MATERIEL MIS A  
DISPOSITION DANS LES SALLES DE CLASSE**

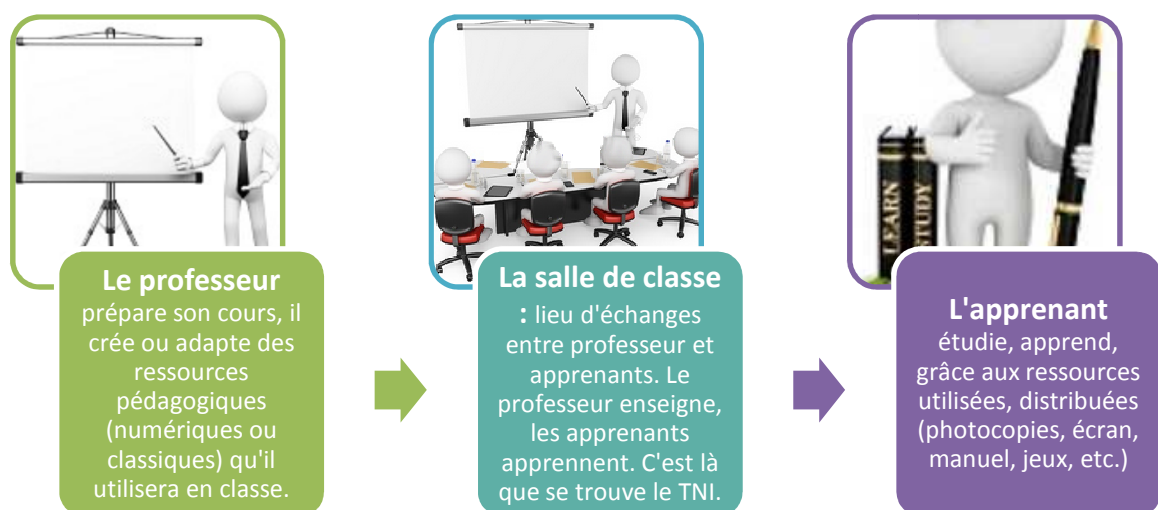
## 5. Un nouvel outil dans la classe.

Le TNI est un instrument de présentation de contenus pédagogiques. Il fait entrer, dans la salle de classe, le numérique ainsi que l'interactivité de l'ordinateur et de l'écran tactile.

Le personnage principal de la pièce pendant le cours reste l'apprenant. Depuis toujours, l'enseignant met à disposition pour les apprenants les ressources pédagogiques. Ces ressources créées par l'enseignant sont d'une extrême importance car utiles à ses élèves pour apprendre.

Le TNI est un outil pour apprendre/enseigner et non un objet d'apprentissage. Il permet d'écrire/de faire écrire, de projeter des ressources pédagogiques, des documents multimédias et interactifs.

Cet outil ne change en rien l'organisation d'un cours : préparation du cours par l'enseignant – enseignement en classe – apprentissage de l'apprenant.

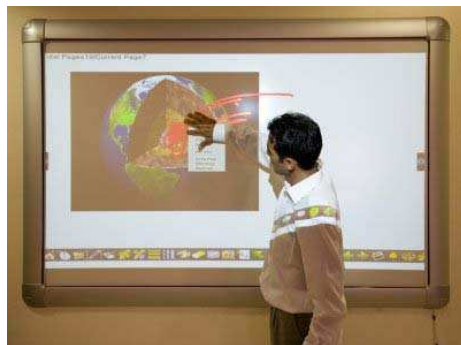


Le TNI permet de présenter des ressources multimédias, c'est-à-dire des documents mêlant textes, sons et images, fixes ou animées. Le TNI est un outil de visualisation collective des supports d'apprentissage.

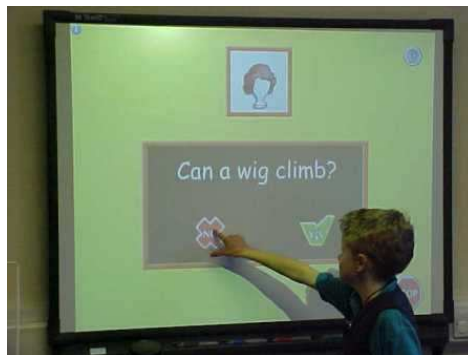
A un niveau élémentaire, les capacités d'interaction du TNI servent à piloter la présentation des ressources d'exposition : afficher une image, lancer, arrêter et reprendre une vidéo. A un niveau supérieur, l'interactivité permet de manipuler directement les objets étudiés ou d'impliquer activement les apprenants.

## 6. Intérêts pédagogiques et ressources.

- Le professeur présente sa ressource :



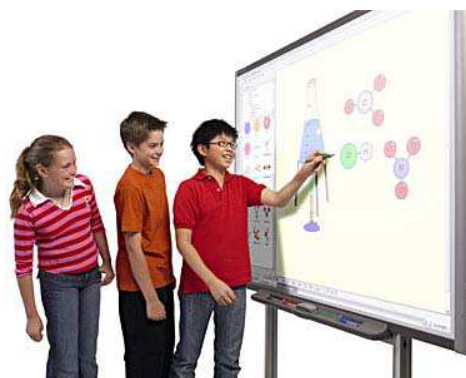
- Un apprenant interagit avec la ressource pédagogique :



- Le professeur interroge ses apprenants sur la ressource :



- Plusieurs apprenants coopèrent pour interagir avec la ressource :



Les ressources de présentation sont celles que l'enseignant utilisera, projettera sur le TNI afin que ses élèves voient ou entendent la matière de la leçon, le contenu du cours.

Ces ressources se présentent sous quatre formats élémentaires :

- ❖ Texte
- ❖ Image
- ❖ Son
- ❖ Animation

### **Texte et image : les formats fixes**

*Texte* et *Image* sont des formats fixes. Lorsqu'il présente une telle ressource à ses élèves, le professeur sait qu'il peut la commenter librement, sans limite de temps. Il peut aussi interroger ses élèves à propos de ce qui leur est présenté ou solliciter des commentaires ou des questions de leur part.

Par rapport aux supports traditionnels, le numérique permet un enrichissement quantitatif et qualitatif considérable.

### **Son et animation : les formats mobiles**

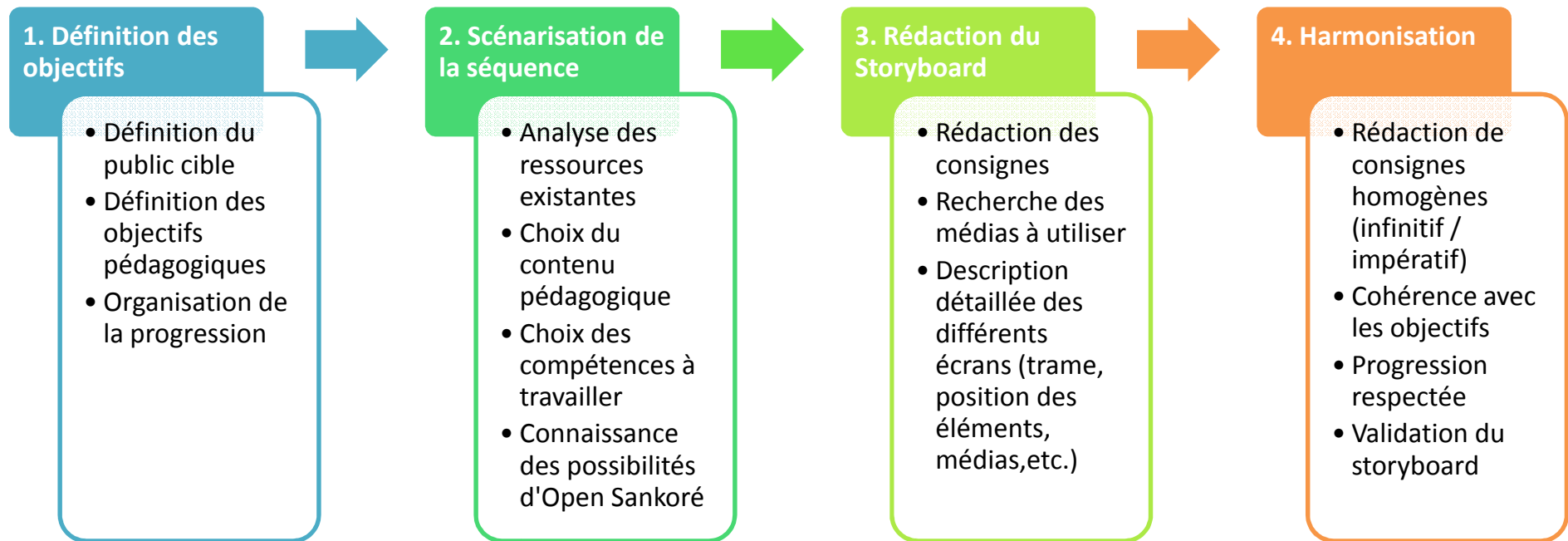
Le *son* est, par nature, un format mobile. Cela peut être un texte lu, une musique. Dans tous les cas, la ressource sonore contraint ses auditeurs au silence et elle leur impose sa durée. Les mêmes contraintes s'appliquent aux *animations visuelles*, schéma animé ou vidéo. Pendant qu'elle se déroule, la ressource réclame l'attention de tous. Les commentaires de l'enseignant doivent donc se situer avant ou après la présentation.

Cependant, le numérique offre des possibilités très riches d'intervention dans le déroulement de la séquence sonore ou visuelle : mettre pause lors de lecture, repasser un extrait, le commenter autant que nécessaire.

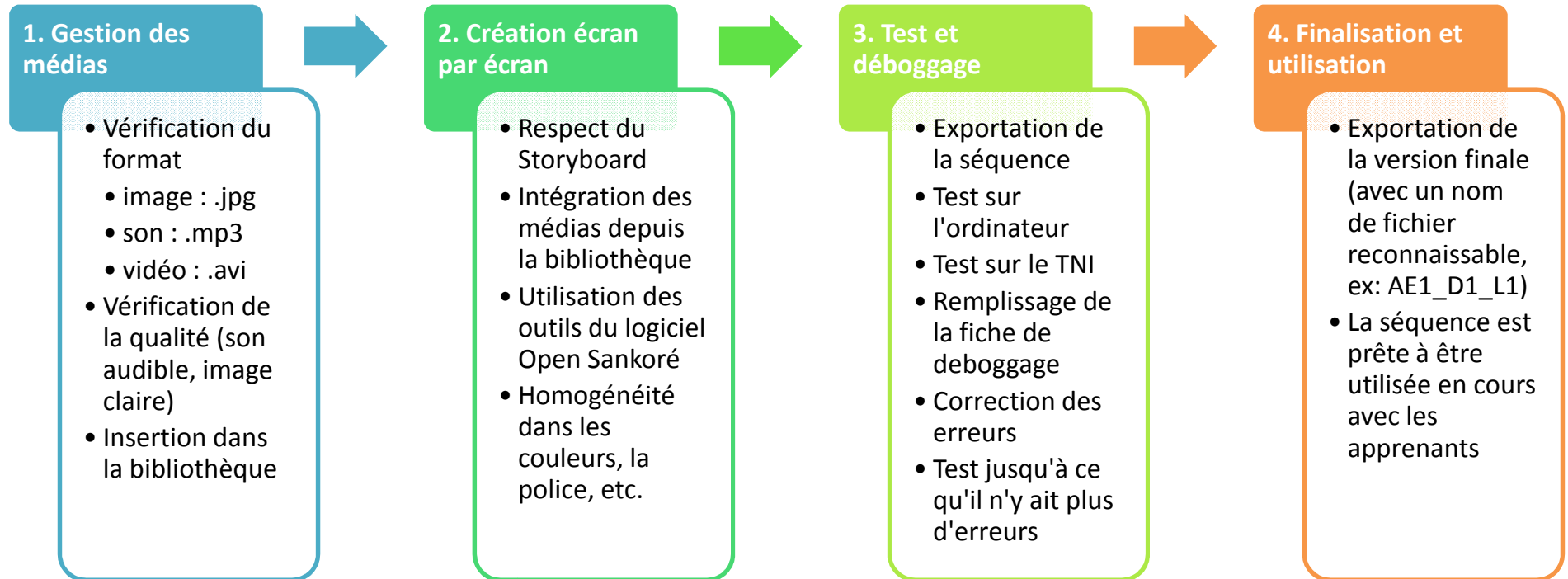
Les ressources de présentation sont souvent des ressources hybrides, mêlant deux, trois ou quatre formats élémentaires textes illustrés, schémas avec légendes, film sous-titré.

## Partie 2 : Etapes de la création des ressources pédagogiques

### 1. Etapes de la conception



## 2. Etapes de la réalisation





## Partie 3 : Présentation du programme OpenSankoré

---



**Un écosystème ouvert à tous les enseignants pour la création, la diffusion ET LE PARTAGE DE RESSOURCES ÉDUCATIVES NUMÉRIQUES LIBRES (RNEL)**

Les enseignants qui utilisent le logiciel Open-Sankoré constituent un écosystème international de production de ressources numériques d'enseignement libres et gratuites. Les **RNEL** ("ressources numériques libres et gratuites") doivent couvrir les programmes scolaires pour tous les niveaux d'enseignement et pour toutes les disciplines.

Les enseignants peuvent, sans connaissances techniques avancées, créer des cours enrichis et interactifs.

Ils peuvent ensuite éditer ces cours, les diffuser et les partager avec la communauté des enseignants Sankoré grâce au portail *Planète.Sankoré*. Un moteur de recherche intelligent donne accès aisément à la bibliothèque des RNEL. Elle couvrira à terme tous les besoins des enseignants.

**LE LOGICIEL Open-Sankoré : un logiciel libre pour enseigner, éditer, créer, diffuser et partager des RNEL**

**Le logiciel Open- Sankoré est un logiciel d'enseignement numérique interactif pour le TNI.** Il est gratuit, en open-source et à haute valeur ajoutée.

**Il est ergonomique** :il a été pensé pour et avec les utilisateurs. Il combine la simplicité des outils traditionnels d'enseignement avec les avantages de l'interactivité numérique.

**Il est universel** :il est compatible avec tout type de matériel interactif. Il est traduit en de 23 langues.

**C'est un logiciel d'édition numérique en open source** pour la création de ressources numériques d'enseignement interactif pour le TNI.

Il permet de créer, d'éditer et de partager les ressources produites avec l'écosystème des enseignants faisant partie de la communauté Sankoré.

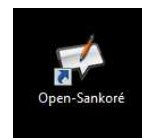
**Un programme d'équipement en classes numériques en Afrique, DE FORMATION DES MAÎTRES PAR LE NUMÉRIQUE, ET DE PRODUCTION DE RESSOURCES ÉDUCATIVES NUMÉRIQUES LIBRES (RNEL).**

Ce programme est décliné pays par pays. Il dote un nombre significatif d'écoles en Classes Numériques Sankoré. Il concerne d'abord l'équipement des écoles régionales de formation des instituteurs (EFI) et les écoles d'application autour d'elles.

Les enseignants formés deviennent les formateurs des nouveaux enseignants.

Des **coopératives de production de ressources** sont organisées dans les pays volontaires (Sénégal, Ile Maurice...). Le logiciel Open-Sankoré leur permet de constituer un socle national de ressources numériques d'enseignement, adapté aux curricula locaux.

## 1. Ecran d'accueil de Sankore



Pour ouvrir le logiciel Open Sankoré, il faut faire un double clic sur l'icône

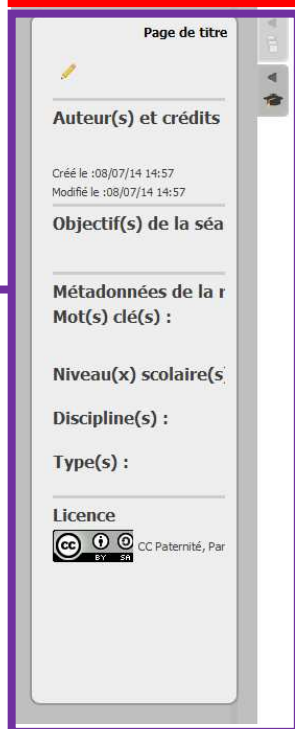
qui se trouve sur le bureau.

Voici l'écran qui s'affiche :

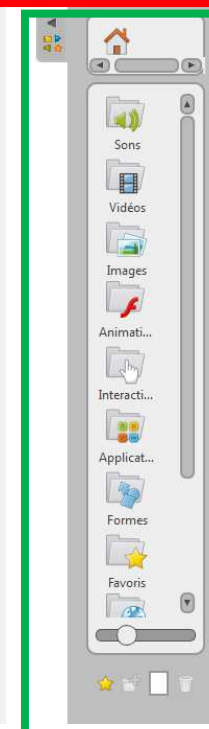
Barre d'outils  
(toujours visible)



Chemin de fer



Bibliothèque

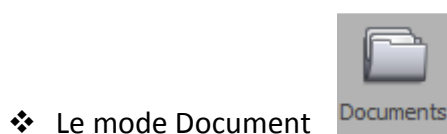
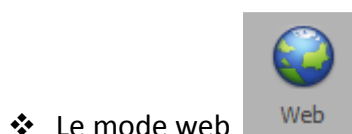
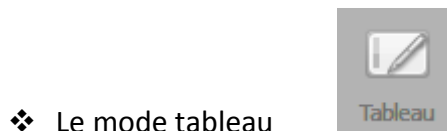


Barre de stylet

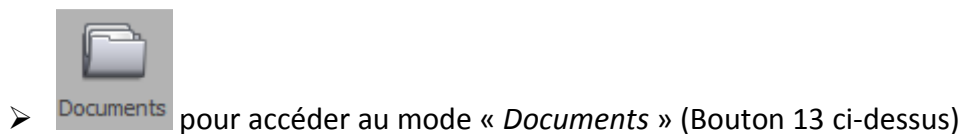
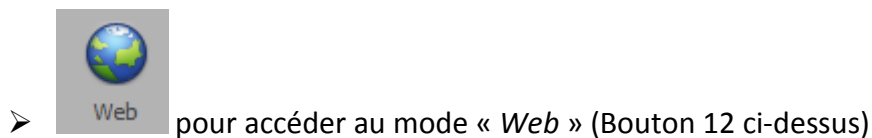
## Partie 4 : La barre d'outils

---

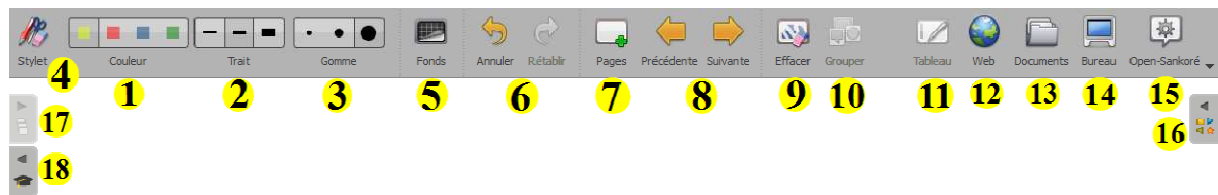
Selon le mode dans lequel nous sommes, la barre d'outils peut varier. Il existe 3 modes :



Au démarrage d'Open Sankoré, la barre d'outils affichée est celle du mode tableau. Pour accéder aux deux autres modes, il faut cliquer sur :

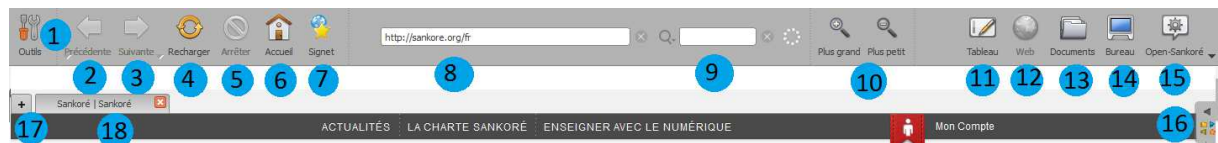


## 1. Barre d'outils en mode « *Tableau* »



1. Permet de sélectionner la couleur du trait d'écriture.
2. Permet de sélectionner l'épaisseur du trait d'écriture.
3. Permet de sélectionner la taille de la gomme.
4. Permet d'afficher et/ou de masquer la « barre du stylet ».
5. Permet de sélectionner le fond de la page.
6. Permet d'annuler/rétablir la ou les dernières actions effectuées sur la page en cours. Si vous changez de page, cette possibilité ne sera plus proposée.
7. Permet de créer une nouvelle page. Un clic long permet de créer une nouvelle page, de dupliquer la page courante, d'importer une page.
8. Permet de passer à la page précédente ou suivante.
9. Permet d'effacer la page sans la supprimer. Un clic long permet d'effacer les annotations, les éléments, la page entière ou le fond de la page.
10. Permet de grouper les objets présents sur la page.
11. Permet de revenir en mode « tableau » lorsque le mode « navigateur Web » intégré ou le mode « documents » est activé.
12. Permet d'accéder au mode « navigateur Web intégré ».
13. Permet d'accéder au mode « documents ».
14. Permet d'accéder au mode « bureau ».
15. Permet d'accéder aux préférences du logiciel, aux tutoriels, à l'éditeur Sankoré, au podcast et de quitter Open-Sankoré.
16. Permet d'ouvrir le volet latéral droit qui permet d'accéder à la « bibliothèque »
17. Permet d'accéder au « chemin de fer » qui affiche un aperçu des pages de votre document.
18. Permet d'accéder à la « fiche guide ».

## 2. Barre d'outils en mode « Web »



**1.** Permet d'afficher la barre d'outils de capture



**2.** Précédente : permet d'accéder à la page précédente

**3.** Suivante : lorsqu'on clique sur « Précédente », permet de revenir à la page initiale

**4.** Recharger : lorsque la page ne s'affiche pas bien, permet de réactualiser le contenu

**5.** Arrêter : permet d'arrêter le chargement du contenu de la page

**6.** Accueil : permet d'accéder à la page d'accueil (par défaut : <http://www.sankore.org/fr>)

**7.** Signet : affiche les pages qui ont été ajoutées en tant que favoris

**8.** Barre d'adresse : permet d'écrire directement l'adresse web d'un site auquel on souhaite accéder.

**9.** Barre de recherche rapide : permet de réaliser une recherche avec des mots clés grâce au moteur de recherche intégré à Open Sankoré

**10.** Zoom : permet d'agrandir ou de réduire la page

**11.** Permet d'accéder au mode « Tableau »

**12.** Lorsque cette icône est grisée cela veut dire que vous êtes déjà en mode « Web »

**13.** Permet d'accéder au mode « documents »

**14.** Permet d'accéder au mode « bureau »

**15.** Permet d'accéder aux préférences du logiciel, aux tutoriels, à l'éditeur Sankoré, au podcast et de quitter Open-Sankoré

**16.** Ouvre le volet latéral droit qui permet d'accéder à la « bibliothèque »

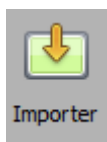
**17.** Ajouter un onglet : permet d'ouvrir une nouvelle page Internet sans quitter celle sur laquelle vous travaillez

**18.** Barre d'onglets : permet de naviguer entre les onglets ouverts.

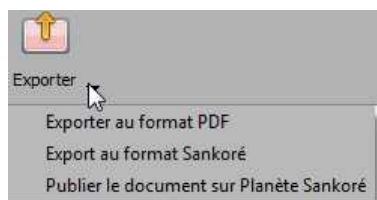
### 3. Barre d'outils en mode « Documents »



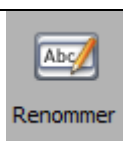
1. Permet d'afficher la barre d'outils du clavier
2. Permet de créer un nouveau document
3. Permet de créer un nouveau dossier
4. Permet d'importer un document Open Sankoré déjà réalisé
5. Permet d'exporter le document pour le finaliser
6. Permet de renommer (fichier, dossier, document)
7. Permet de créer une copie (d'un document, d'un dossier)
8. Permet de vider la corbeille
9. Permet d'ouvrir la page sélectionnée
10. Permet d'ajouter une page d'un autre document au document en cours
11. Permet d'ajouter :
  - un dossier d'images
  - des images
  - des pages depuis un fichier
12. Permet d'accéder au mode « Tableau »
13. Permet d'accéder au mode « Web »
14. Lorsque cette icône est grisée cela veut dire que vous êtes déjà en mode « Documents »
15. Permet d'accéder au mode « bureau »
16. Permet d'accéder aux préférences du logiciel, aux tutoriels, à l'éditeur Sankoré, au podcast et de quitter Open-Sankoré.



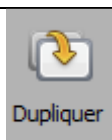
Permet d'importer des fichiers PDF, PowerPoint ou Sankoré (fichier UBZ) dans le dossier sélectionné. Pour importer un document PowerPoint, il est nécessaire que ce logiciel soit installé sur le même ordinateur. Si vous importez un document Sankoré, celui-ci sera copié dans vos documents sans affecter le document d'origine.



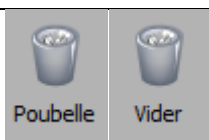
Permet d'exporter le document sélectionné au format *PDF* ou Sankoré. Si vous exportez le document au format Sankoré, vous pourrez alors l'utiliser et le modifier depuis n'importe quel autre ordinateur équipé du logiciel Sankoré. Vous pouvez également le déposer sur le site *Planète Sankoré*.




Permet de modifier le nom du dossier ou du document sélectionné. Vous pouvez également faire un double clic dessus pour le renommer.



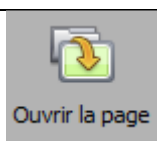
Crée une copie de la page ou du document sélectionné.



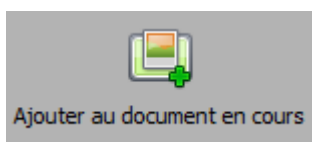
Place le document dans la poubelle. Pour la vider il vous suffit de cliquer sur *Poubelle* à gauche ►  *Poubelle*, et ensuite sur *Vider*.



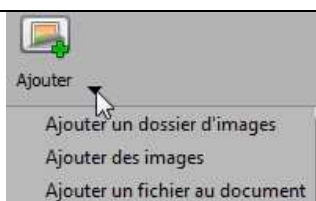
Pour supprimer uniquement un document se trouvant dans la poubelle, sélectionnez-le et cliquez sur *Supprimer*. Si vous avez par erreur mis un document dans la poubelle, vous pouvez le récupérer en le glissant sur un dossier.



Ouvre et affiche immédiatement la page sélectionnée. Vous pouvez également faire un double clic dessus pour ouvrir la page.



Permet d'insérer la page sélectionnée d'un document non ouvert dans le document actuellement utilisé et affiché par Sankoré en le copiant. Cela permet d'intervenir sur la page d'un autre document sans modifier l'original.



Permet d'insérer des images, dossiers d'images ou fichiers PowerPoint, PDF et Sankoré à un document Sankoré existant. Les pages ajoutées se rajouteront à la fin du document.



## Partie 5 : Le chemin de fer

Le chemin de fer permet à l'enseignant de donner des informations complémentaires sur le déroulement de la séquence en donnant des actions à faire à l'enseignant, à l'apprenant, en ajoutant des médias et des liens Internet extérieurs afin de compléter le cours.

Le destinataire de ce contenu est l'enseignant. Il a double rôle :

- Il permet, dans un premier temps, au concepteur de la séquence de définir les temps de classe et les actions à mener.
- Il permet, dans un second temps, de guider un professeur qui n'a pas créé la ressource mais qui souhaite l'utiliser dans son cours.

### 1. Chemin de fer de la première page

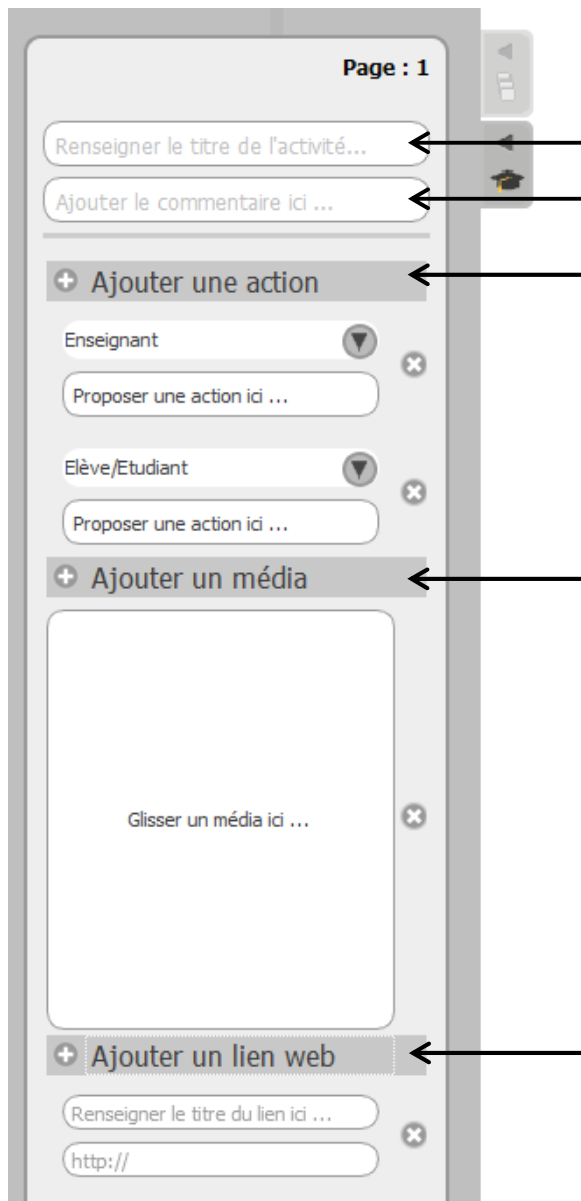
Lorsque l'on se place sur la première page du document voici ce qui s'affiche :

Cette première page est importante car elle permet de renseigner les informations générales de la séquence qui suit :

The image shows a 'Page de titre' (Title Page) form with several fields and callouts explaining their purpose:

- Renseigner le titre de la séance :** A text input field. Callout: "Il est important de donner un titre logique à votre séquence afin de la retrouver facilement. Sachez que les séquences peuvent être utilisées par d'autres personnes, par conséquent il faut que le titre soit explicite. Par exemple, si vous faites la leçon 1 du dossier 1 d'Alter Ego1 nommez votre fichier : **AE1\_D1\_L1**".
- Auteur(s) et crédits :** A text input field. Callout: "Inscrivez votre prénom ainsi que l'alliance où vous travaillez. Exemple : **Fort-Dauphin\_prénom**".
- Créé le :** 22/02/15 10:19
- Modifié le :** 22/02/15 11:38
- Objectif(s) de la séance :** A text input field with a placeholder "Ajouter les objectifs ici ...". Callout: "Ecrivez ici les objectifs de la séquence".
- Métadonnées de la ressource**
- Mot(s) clé(s) :** A text input field with a placeholder "Ajouter le(s) mot(s) clé(s) ici ...". Callout: "Précisez les mots-clés de la ressource (thème). Exemple : voisinage, identité, etc.". **Discipline(s) :** A dropdown menu. Callout: "Une liste déroulante s'offre à vous. Il n'y a pas les niveaux du CECRL mais seulement les niveaux scolaires." **Type(s) :** A dropdown menu. Callout: "Une autre liste déroulante. Choisissez « **S'approprier le langage** »".
- Licence :** A dropdown menu with "CC Paternité, Partage à l'identique" selected. Callout: "Il s'agit de définir les droits de modification, d'utilisation, de diffusion de la ressource."

## 2. Chemin de fer des pages suivantes



The screenshot shows a vertical sidebar on the left with the following elements from top to bottom:

- Page : 1
- Text input: Renseigner le titre de l'activité...
- Text input: Ajouter le commentaire ici ...
- Section: **+ Ajouter une action**
- Dropdown: Enseignant
- Text input: Proposer une action ici ...
- Dropdown: Elève/Étudiant
- Text input: Proposer une action ici ...
- Section: **+ Ajouter un média**
- Text input: Glisser un média ici ...
- Section: **+ Ajouter un lien web**
- Text input: Renseigner le titre du lien ici ...
- Text input: http://







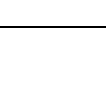
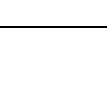





Four callout boxes on the right point to these sections:

- Box 1:** Points to the title input field. Text: "Préciser ici de quelle étape de la séquence pédagogique il s'agit (mise en route, compréhension globale, etc.)"
- Box 2:** Points to the comment input field. Text: "Préciser les compétences travaillées : CE, PE, CO, PO"
- Box 3:** Points to the "Ajouter une action" section. Text: "Permet de définir les actions de l'enseignant et des apprenants de façon chronologique. Il est possible :
  - d'ajouter des actions en cliquant sur **+ Ajouter une action**
  - d'en supprimer un cliquant sur **x**"
- Box 4:** Points to the "Ajouter un média" section. Text: "Permet d'insérer des médias qui ne sont pas visibles sur l'écran. Ces médias peuvent venir en complément ou en approfondissement de la séquence. Pour insérer un lien, utilisez la technique du cliquer-glisser-déposer. Il est possible :
  - d'ajouter des médias en cliquant sur **+ Ajouter un média**
  - d'en supprimer en cliquant sur **x**"
- Box 5:** Points to the "Ajouter un lien web" section. Text: "Permet d'ajouter un lien web sans qu'il soit visible sur l'écran projeté pendant le cours. Dans le premier champ du dessous, il faut renseigner le titre du lien. Exemple : Article sur l'égalité homme – femme Dans le deuxième champ, copier-coller l'adresse web de votre lien. Il est possible :
  - D'ajouter un lien web en cliquant sur **+ Ajouter un lien web**
  - D'en supprimer en cliquant sur **x**"

## Partie 6 : La barre de stilet

Dans la barre de stilet amovible (voir figure 1), il y a des outils que l'on va utiliser souvent pour concevoir un cours de FLE.



	<b>Ecrire</b> Permet d'écrire avec le stilet		<b>Zoom avant</b> Permet de zoomer la page
	<b>Gomme</b> Permet de gommer ce qui a été écrit sur la page (style, trait, ...)		<b>Zoom arrière</b> Permet de réduire la page
	<b>Surligner</b> Permet de surligner un texte		<b>Laser</b> Active un pointeur laser virtuel (qui n'écrit pas) sous la forme d'un gros point rouge.
	<b>Pointeur</b> Permet de sélectionner un objet de la page afin de le déplacer et de lui appliquer des modifications (redimensionnement, suppression, rotation,...)		<b>Trait</b> Cet outil permet de créer des traits
	<b>Main magique</b> Permet d'utiliser un objet sur la page sans afficher ses options d'édition.		<b>Texte</b> Permet d'intégrer des zones de textes
	<b>Déplacer la page</b> Permet de déplacer la page.		<b>Capture</b> Permet de capturer une partie de l'écran et ensuite de l'intégrer dans le document Sankoré
			<b>Clavier virtuel</b> Permet d'afficher un clavier virtuel sans avoir besoin de se tenir devant l'ordinateur



La barre du stilet s'affiche par défaut horizontalement mais on peut l'afficher verticalement. Cliquer sur l'icône « Open-Sankoré », dans le menu déroulant cliquer sur « Préférences » puis modifier les paramètres de la « barre du stilet » dans l'onglet « Afficher ».

## 1. La zone de texte :





### A quoi sert cet outil ?


Cet outil permet d'insérer des zones de texte sur les pages du logiciel Open Sankoré.


### Comment fonctionne-t-il ?

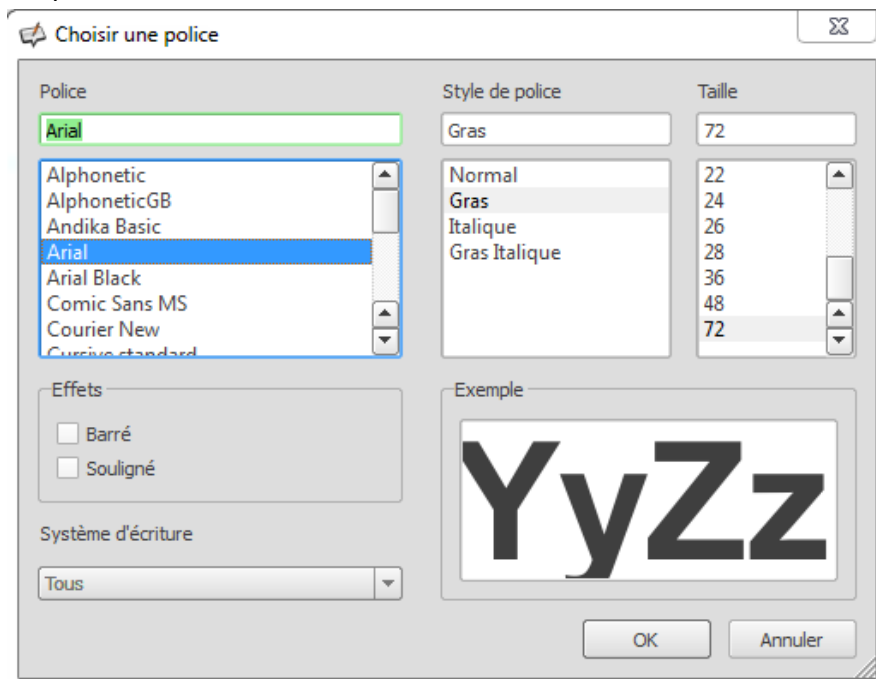
Pour insérer une zone de texte, il faut respecter les étapes suivantes :


1. Dans le logiciel Sankoré, placez-vous sur la page dans laquelle vous voulez insérer la zone de texte.
2. Cliquez sur l'icône  qui se trouve dans la barre d'outils (voir figure 1).
3. Lorsque l'icône est bien sélectionnée, un rond blanc s'affiche autour de l'icône comme ceci : 
4. Tracez avec la souris (en maintenant le bouton gauche de la souris) le cadre de votre texte.
5. Vous obtiendrez ceci :

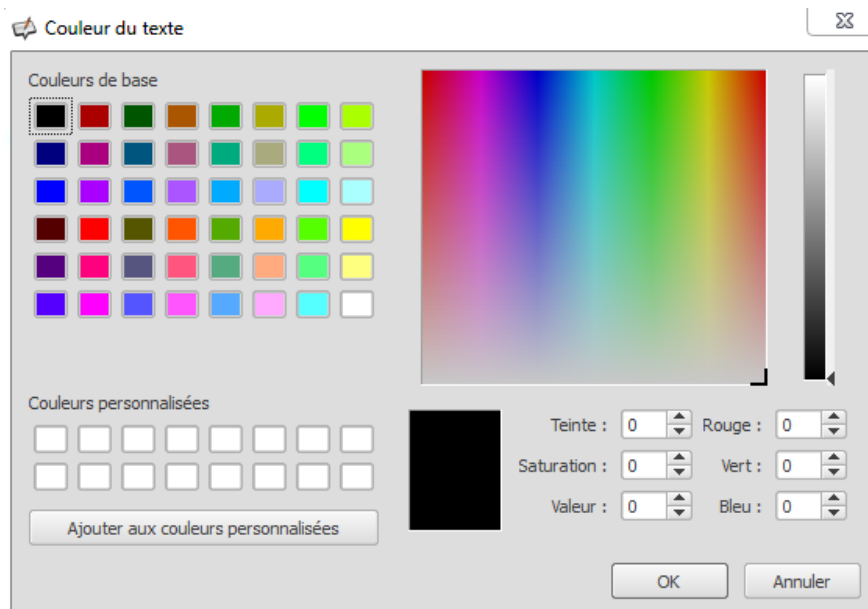



6. Vous pouvez maintenant écrire votre texte dans la zone blanche (au niveau du curseur)
7. Ces outils sont dédiés à modifier la police ou la couleur du texte.   
Dans un premier temps, il faut sélectionner le texte ou une partie de texte à laquelle vous voulez apporter une modification. Les fonctionnalités sont les suivantes :


- 
 En cliquant sur cette icône, vous allez pouvoir modifier la police, définir le format (gras, souligné, italique, etc.), et choisir la taille de votre texte. Cliquer sur OK pour valider. Vous obtiendrez cette fenêtre :



- 
 En cliquant sur cette icône, vous allez pouvoir modifier la couleur de votre texte. Cliquez sur OK pour valider. Vous obtiendrez cette fenêtre :



- 
 En cliquant sur « moins », la taille de votre texte va diminuer. En cliquant sur « plus », la taille de votre texte va augmenter.

- Pour supprimer une zone de texte, cliquez sur  situé en haut à gauche du cadre.



### Exemple d'application dans un cours de FLE.

Dans la création d'un cours FLE, la zone de texte permet :



Ali aime jouer au football




- D'écrire des consignes.
- D'ajouter des commentaires (sous des images par exemple).
- D'écrire des textes que l'apprenant va lire et/ou étudier
- D'établir des règles de grammaire, de conjugaison, de phonétique, etc.
- De créer un exercice avec des espaces dans lesquels l'apprenant pourra écrire le(s) mot(s) manquants.

## 2. Tracer une ligne droite

### A quoi sert cet outil ?

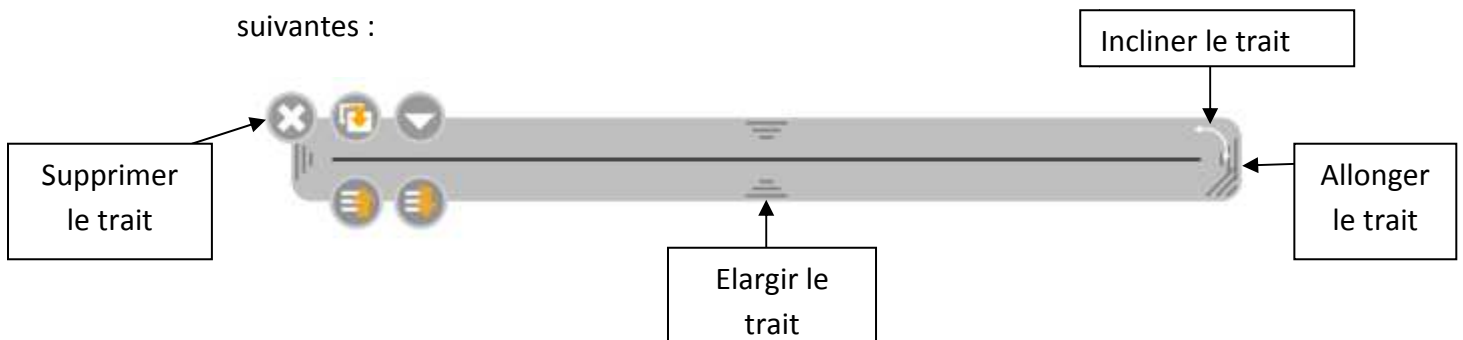
Cet outil permet de tracer une ligne droite.

### Comment fonctionne-t-il ?

1. Dans le logiciel Sankoré, placez-vous sur la page dans laquelle vous voulez insérer la zone de texte.
2. Sélectionnez le l'icône  qui se situe dans la barre d'outils (voir figure 1) en cliquant dessus.
3. Une fois sélectionnée un rond blanc apparaît autour de l'icône comme ceci : 
4. Un pointeur apparaît : 
5. Vous allez maintenant tracer le trait sur la page blanche :



6. Vous pouvez modifier le trait que vous venez de faire en utilisant les fonctionnalités suivantes :



7. Pour déplacer le trait, il faut mettre la souris sur le cadre gris puis cliquer en maintenant le clic durant le déplacement de l'objet puis relâcher la souris.

### **Exemple d'application dans un cours de FLE.**

Dans la création d'un cours FLE, le tracé de trait permet :

- De faire des exercices appariements (de faire faire associer deux éléments aux apprenants)
  
- De créer des tableaux pour des exercices
  
- De créer des tableaux pour les règles de grammaire ou de conjugaison
  
- De montrer l'intonation d'une phrase



### 3. Utiliser le stylet





#### A quoi sert cet outil ?


Cet outil permet de tracer, d'écrire sur le tableau (comme s'il s'agissait d'une craie).

#### Comment fonctionne-t-il ?

1. Dans le logiciel Sankoré, placez-vous sur la page dans laquelle vous voulez écrire.

2. Sélectionnez l'icône  qui se situe dans la barre d'outils (voir figure 1) en cliquant dessus.

3. Une fois sélectionnée un rond blanc apparaît autour de l'icône comme ceci : 

4. Un pointeur apparaît : 

5. Vous pouvez maintenant choisir la couleur de votre stylet en cliquant sur



6. Vous pouvez maintenant choisir la grosseur du trait en cliquant sur



7. Vous pouvez ensuite écrire avec le stylet ou en maintenant la souris.

The word "Bonjour!" is written in a casual, hand-drawn style. The letter 'B' is black. The 'o' is red. The 'n' is blue. The 'j' is green. The 'o' is red. The 'u' is blue. The 'r' is green. The exclamation mark is black.

**Exemple d'application dans un cours de FLE.**

Dans la création d'un cours FLE, le stylet permet :

- A l'apprenant d'écrire au tableau
- De faire un dessin pour illustrer un mot de vocabulaire ou une action



## 4. Surligner

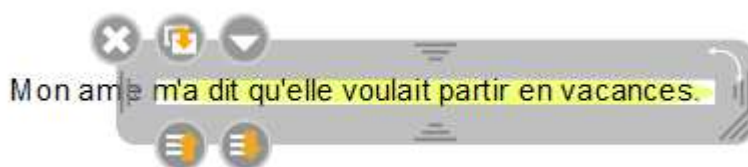


### A quoi sert cet outil ?

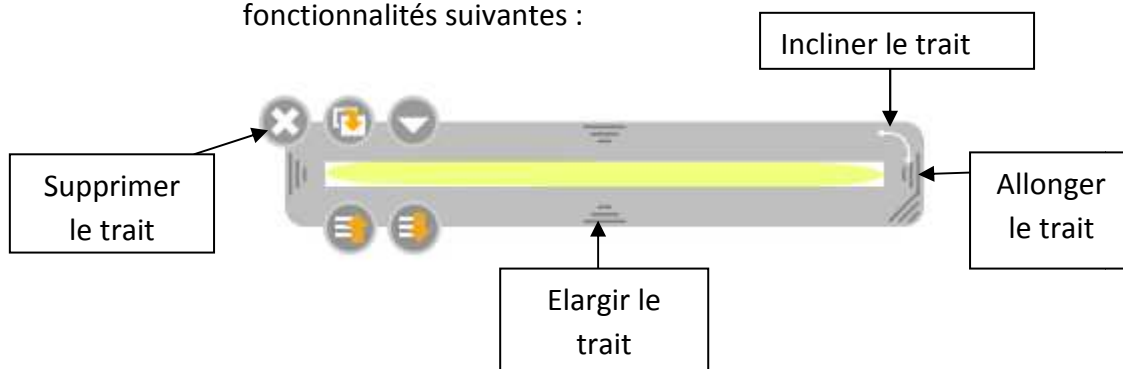
Cet outil permet de surligner une partie du contenu de la page de cours dans Sankoré. Il permet de mettre en valeur du contenu ou de faire ressortir un élément de la page.

### Comment fonctionne-t-il ?

1. Dans le logiciel Sankoré, placez-vous sur la page dans laquelle vous voulez surligner un texte ou une partie d'un texte.
2. Sélectionnez l'icône  qui se situe dans la barre d'outils (voir figure 1) en cliquant dessus.
3. Une fois sélectionnée un rond blanc apparaît autour de l'icône comme ceci : 
4. Un stylo surligneur apparaît.
5. Vous allez maintenant surligner le texte ou la partie du texte que vous souhaitez mettre en valeur. Pour cela il faut cliquer sur la souris puis maintenir le bouton de la souris tout le long de la partie à surligner puis relâcher le bouton de la souris pour finir l'action.



6. Vous pouvez modifier le trait (de surlignage) que vous venez de faire en utilisant les fonctionnalités suivantes :



7. Pour déplacer le trait, il faut mettre la souris sur le cadre gris puis cliquer en maintenant le clic durant le déplacement de l'objet puis relâcher la souris.

### **Exemple d'application dans un cours de FLE.**

Dans la création d'un cours FLE, surligner permet :

- Mettre en valeur (ou faire mettre en valeur par les apprenants) une règle de grammaire, de phonétique, de conjugaison
  
- Repérer (ou faire repérer aux apprenants) des éléments précis dans un texte

## 5. La gomme




### A quoi sert cet outil ?

Cet outil permet d'effacer une action qui a été réalisée avec l'outil « stilet », « trait » et « surligner ».

### Comment fonctionne-t-il ?

1. Dans le logiciel Sankoré, placez-vous sur la page dans laquelle vous voulez effacer une écriture, un trait.

2. Sélectionnez l'icône  qui se situe dans la barre d'outils (voir figure 1) en cliquant dessus.

3. Une fois sélectionnée un rond blanc apparaît autour de l'icône comme ceci :



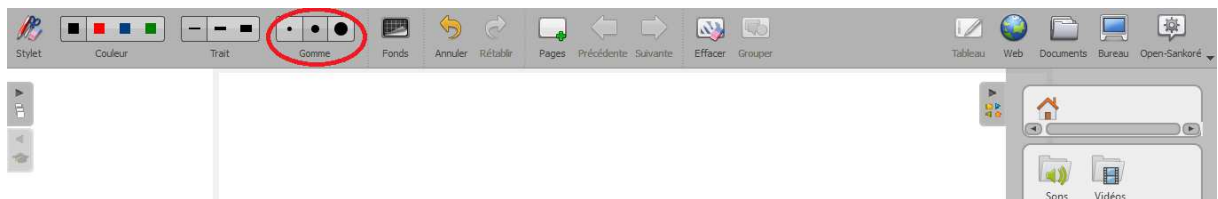
4. Le curseur de la souris se transforme en gomme :



5. Un cercle apparaît :



6. Vous pouvez maintenant choisir la grosseur de la gomme en cliquant sur



7. Vous pouvez maintenant effacer une écriture (faite avec le stilet seulement ; s'il s'agit d'un texte ce n'est pas possible de l'effacer) ou un trait



**Attention** : Une fois que c'est effacé c'est définitif.

## 6. Le zoom





### A quoi sert cet outil ?

Cet outil permet d'agrandir ou de réduire l'écran.



### Comment fonctionne-t-il ?

1. Dans le logiciel Sankoré, placez-vous sur la page sur laquelle vous voulez zoomer (agrandir) ou dézoomer (réduire).

### POUR AGRANDIR

2. Sélectionnez l'icône  qui se situe dans la barre d'outils (voir figure 1) en cliquant dessus.
3. Une fois sélectionnée un rond blanc apparaît autour de l'icône comme ceci : 
4. Une loupe avec un + apparaît.
5. Il vous suffit de cliquer sur le bouton gauche de la souris pour agrandir la page.

### POUR REDUIRE

1. Sélectionnez l'icône  qui se situe dans la barre d'outils (voir figure 1) en cliquant dessus.
2. Une fois sélectionnée un rond blanc apparaît autour de l'icône comme ceci : 
3. Une loupe avec un - apparaît.
4. Il vous suffit de cliquer sur le bouton gauche de la souris pour réduire la page.

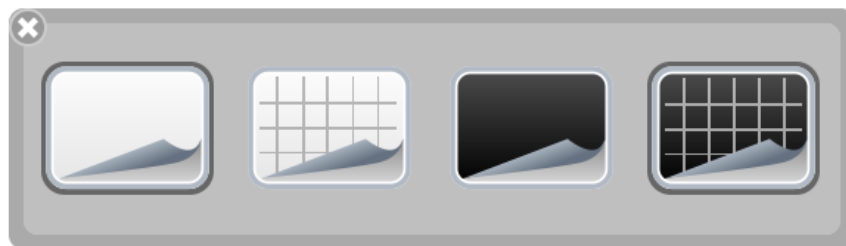
Cet outil vous permet de mieux visualiser la page. Si vous voulez une vision d'ensemble n'hésitez pas à réduire la page afin que vous puissiez voir tous les éléments de la page. Si au contraire vous voulez travailler sur un élément en particulier alors zoomez sur la zone souhaitée.

## 7. Les outils avancés



### 1. Fonds

En cliquant sur le bouton « Fonds », une fenêtre s'affiche et propose 4 fonds de page : fond clair uni, grille sur fond clair, fond sombre uni, grille sur fond foncé.



Les fonds quadrillés servent à guider l'écriture.

Si votre écran est blanc choisissez un fond blanc, si l'écran que vous utilisez est noir faites la préparation de votre séquence sur fond noir.

### 2. Annuler / Rétablir

Les boutons « Annuler » et « Rétablir » permettent d'annuler ou de rétablir, étape par étape, les dernières actions effectuées.



Les actions effectuées sont modifiables uniquement sur la page en cours d'utilisation. Dès que l'on change de page, il est impossible d'utiliser cette fonction pour les actions réalisées précédemment.

### 3. Pages

Le bouton « Pages » ajoute une page au document. Elle se place automatiquement à la suite de la page en cours. Avec un clic long sur le bouton « Pages », un menu permet de choisir

- d'ajouter une nouvelle page à la suite,
- de dupliquer la page en cours,
- d'importer une page (depuis un fichier).



#### 4. Précédente / Suivante

Les boutons « Précédente » et « Suivante » permettent de naviguer dans le document.



A chaque passage d'une page à l'autre, le document est automatiquement sauvegardé.

#### 5. Effacer

Le bouton « Effacer » supprime en un clic tout le contenu de la page. C'est uniquement le contenu de la page qui est effacé et non pas la page elle-même. Pour supprimer une page, il faut passer en mode « Documents » puis utiliser l'icône « corbeille ».

Un clic long sur le bouton « Effacer » permet d'effacer:

- uniquement les annotations
- uniquement les éléments
- tout le contenu de la page
- le fond de la page

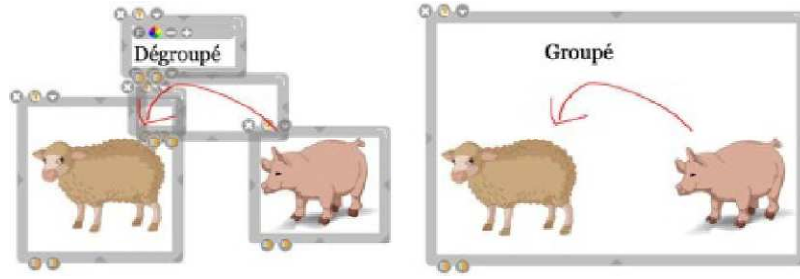


#### 6. Grouper

La fonction grouper permet de rassembler plusieurs éléments séparés pour n'en faire qu'un seul.

Une fois cette fonction activée, il est toujours possible de « dégrouper » les éléments afin de les retrouver tels qu'ils étaient avant.





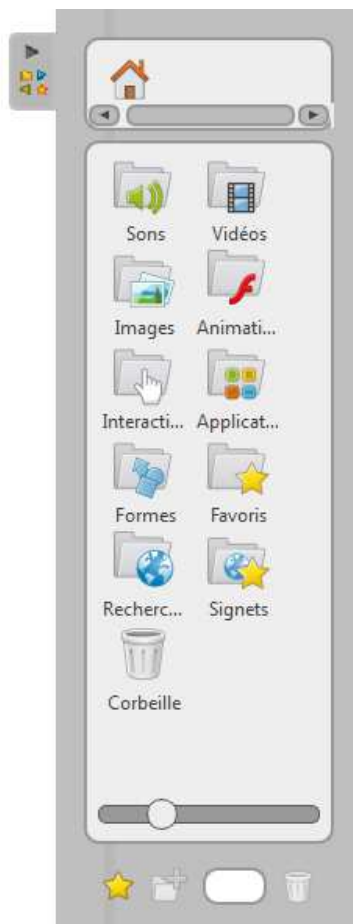
## Partie 7 : Les ressources multimédias (bibliothèque)

### 1. La bibliothèque





Pour accéder à la bibliothèque, il faut être sur une page d'Open Sankoré. Elle se présente sous deux formats :

- Sous format réduit : il faut cliquer sur l'icône (entourée de rouge ci-dessus)
- Sous format agrandi : lorsqu'on a cliqué sur l'icône indiquée ci-dessus, la bibliothèque en mode agrandi s'affiche.



La bibliothèque sert à stocker les ressources multimédias :

- **Sons** (le format exigé est .mp3)
- **Vidéos** (le format exigé est .avi)
- **Images** (les formats autorisés sont .png et .jpg)
- **Animations** (format exigé en .swf)
- **Interactivités** (format .wgt déjà intégré)
- **Applications** (format .wgt déjà intégré)
- **Formes** (déjà intégrées)
- **Favoris** (médias que vous avez désignés comme favoris grâce à la petite étoile jaune  )
- **Recherches** de médias sur la planète Open Sankoré (ressources libre d'usage)
- **Signets** (site web que vous avez désignés comme favoris grâce à la petite étoile jaune  )
- **Corbeille** (permet de récupérer des éléments placés dans la corbeille si celle-ci n'a pas été vidée)

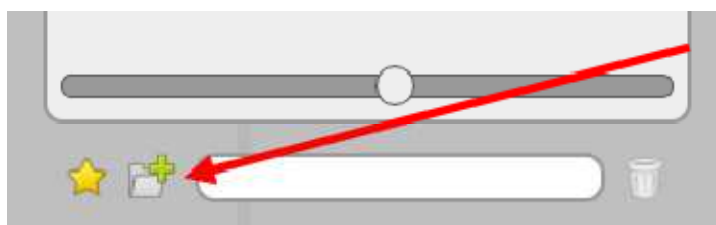
Il existe déjà des ressources dans la bibliothèque que vous pouvez utiliser telles que : les formes, les animations, les interactivités, etc...

Afin d'être bien organisé, un petit conseil : avant de préparer votre séquence de cours, veillez à ce que toutes les ressources que vous avez mentionnées dans votre storyboard soient déjà présentes dans la bibliothèque. Si ce n'est pas le cas, reportez-vous aux pages suivantes pour savoir comment on insère une nouvelle ressource dans la bibliothèque.

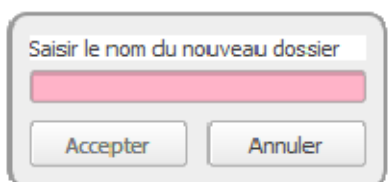
## 2. Les fonctions du volet « Bibliothèque »

### 1. Nouveau dossier

Sélectionnez un dossier (sons, vidéos, images,...) puis cliquer sur l'icône « créer nouveau dossier ».



Saisissez le nom du nouveau dossier dans la boîte qui s'ouvre.



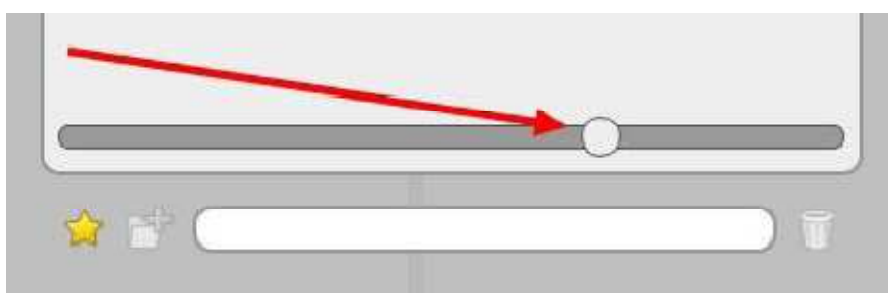
### 2. Champ de recherche

Inscrivez le nom du fichier souhaité : la recherche se fait dans tous les dossiers de la « bibliothèque » (sons, vidéos, images,...).



### 3. Taille des icônes

On peut modifier la taille des icônes de la bibliothèque en déplaçant le curseur blanc qui se trouve en bas du volet.

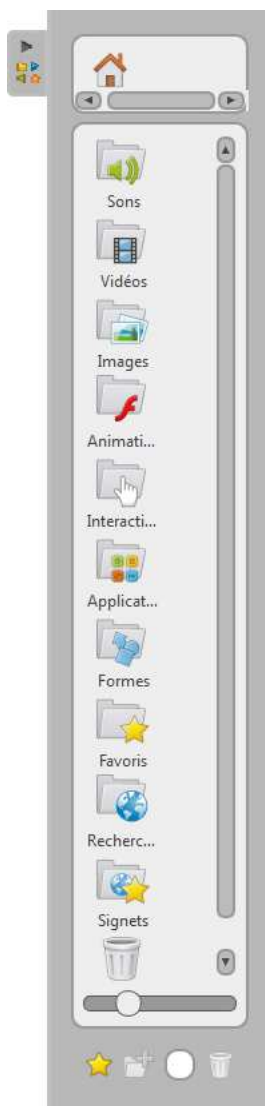


### 3. Ajouter une ressource à la bibliothèque d'Open Sankoré depuis un fichier existant

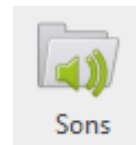
#### Créer un nouveau dossier :

Afin que tous les fichiers puissent être retrouvés facilement, il est important de bien organiser son espace de travail. Pour cela il est fortement recommandé de créer des dossiers afin de mieux se repérer.

Par exemple, dans la bibliothèque de sons, vous pouvez créer un dossier Alter Ego 1 dans le quel on va créer un dossier nommé CD1, puis un autre CD2 et enfin un troisième CD3 qui correspondent aux pistes audios des 3 CDs audios.



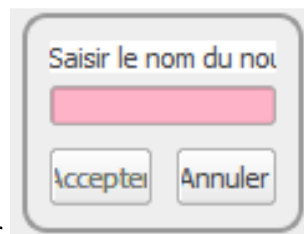
1. Ouvrez Open Sankoré
2. Ouvrez la bibliothèque
3. Cliquez sur le type de dossier dans lequel vous voulez insérer un dossier. Par exemple sons



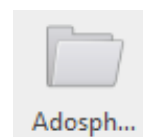
4. Cliquez sur l'icône « Créer un dossier » en bas de la bibliothèque :



5. Nommez le dossier puis validez en cliquant sur « Accepter ».



6. Votre dossier est créé

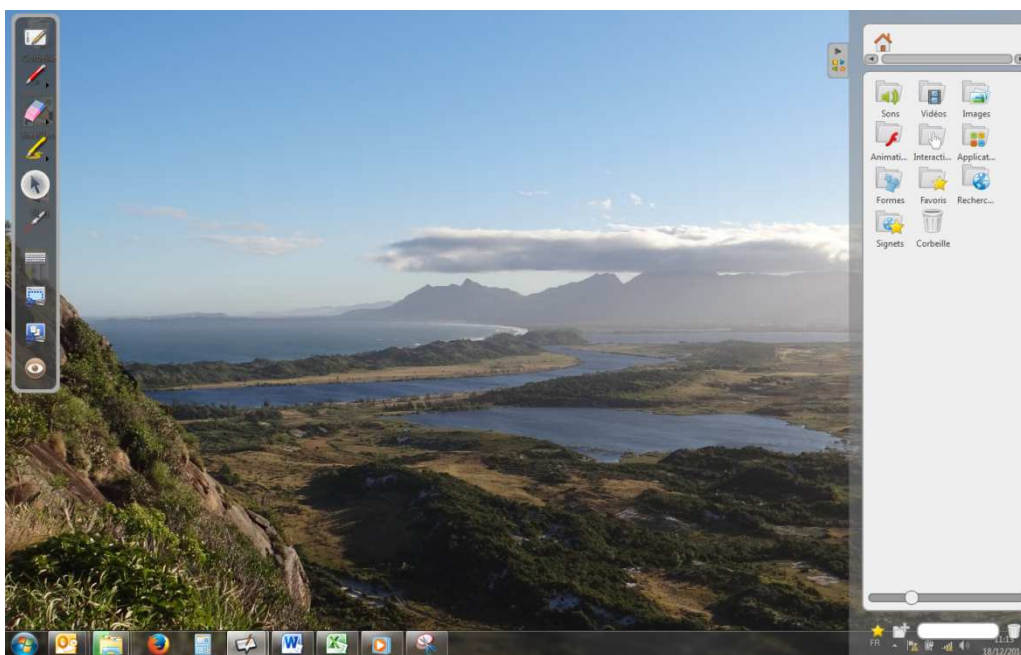


## Ajouter les ressources à la bibliothèque

1. Ouvrez Open Sankore

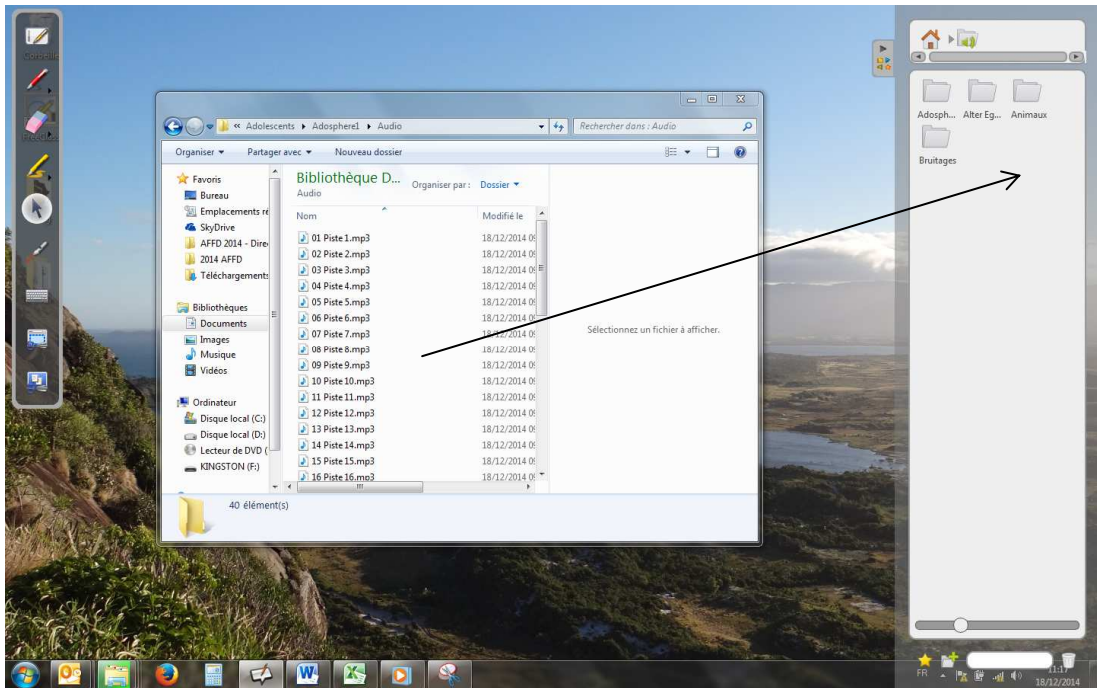


2. Passez en mode bureau
3. Vous obtenez un écran comme celui-ci : (la bibliothèque doit être agrandie ; si ce n'est pas le cas veuillez l'agrandir en appuyant sur la flèche)




4. Allez dans le dossier de votre ordinateur où se trouve la ou les ressource(s)

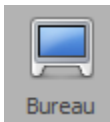
- Sélectionnez la ressource à importer dans la bibliothèque puis par la technique du Glisser-déposer, ajoutez la ressource dans le dossier de la bibliothèque.



#### 4. Ajouter une image avec l'outil de Capture d'Open Sankoré


- Ouvrez Open Sankoré

- Cliquez sur l'outil « Capture » :  qui se trouve dans la barre de stilet.

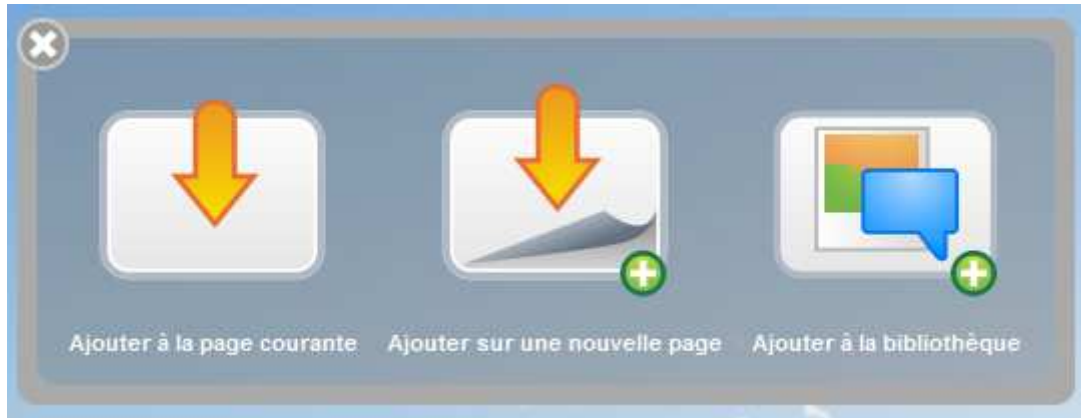
- Passez en mode bureau : 

- Positionnez ce que vous voulez capturer sur votre écran

- Dans la barre de stilet cliquez sur 



- Vous allez avoir une petite croix noire qui va s'afficher à la place du curseur : 

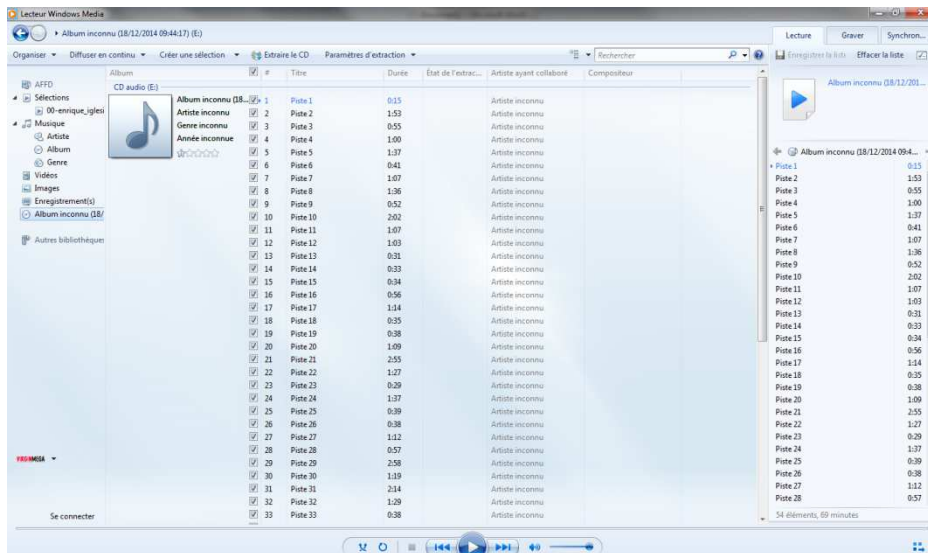
- A partir de ce moment-là, vous pouvez sélectionner la partie de l'écran que vous souhaitez capturer en maintenant le clic gauche de la souris et en sélectionnant la partie souhaitée avec le curseur de la souris.
- Au moment où vous relâchez la souris, ce qui a été sélectionné devient une image. Plusieurs options s'offrent à vous :



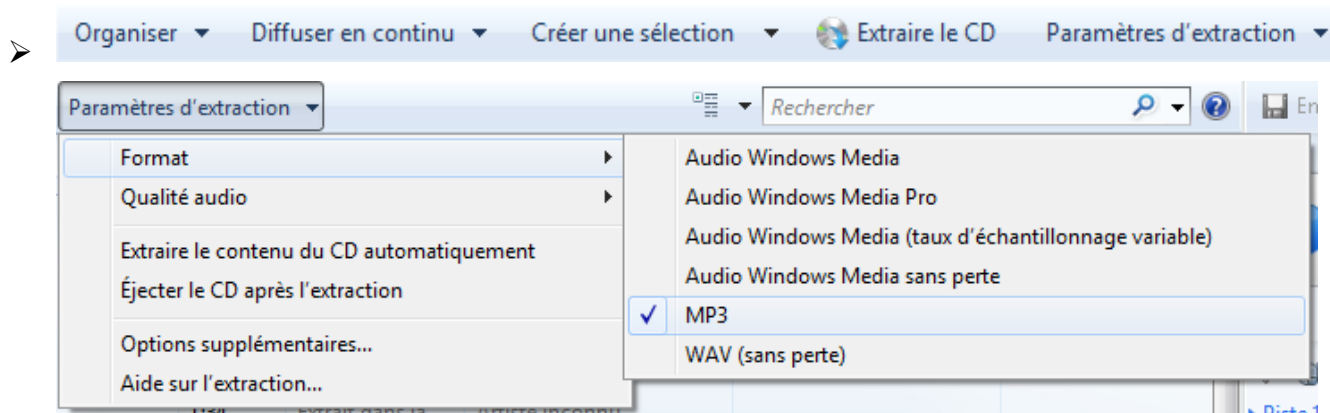
- Choisissez la première ou la deuxième option s'il s'agit d'une image que vous n'allez pas réutiliser souvent. Par contre, si vous êtes amené à réutiliser l'image que vous venez de capturer, choisissez l'option « Ajouter à la bibliothèque ». A vous ensuite de ranger l'image dans le dossier qui lui correspond. Ainsi vous pourrez l'utiliser dans d'autres circonstances.

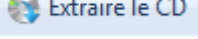
## 5. Extraire un son d'un CD audio en mp3

- Insérez le CD audio dans le lecteur CD de votre ordinateur
- Ouvrez le lecteur Window Media Player 
- Dans le menu déroulant à gauche de l'écran, cliquez sur « Album Inconnu » à côté de l'icône : 
- Vous arrivez sur l'écran suivant :



- Configurez les paramètres de l'extraction en mp3 :



- Cliquez maintenant sur 
- L'extraction peut durer quelques minutes. Vous trouverez ensuite les pistes de votre CD dans :
  - Musique > Album inconnu (JJ-mm-aaaahh :mm)



## 6. Insérer une ressource sur la page en cours

Il existe plusieurs techniques pour insérer une ressource à une page. Ces techniques sont valables quelle que soit la ressource à insérer (image, son, vidéos, application, interactivité, etc.)

### 1. Copier – Coller

Placez-vous sur l'image que vous souhaitez insérer puis cliquez droit sur l'image et sélectionnez « **Copier** ». Revenez sur Open Sankoré, sur la page où vous souhaitez insérer l'image puis cliquez droit et sélectionnez « **Coller** ».

Il existe également des raccourcis avec le clavier. Pour cela sélectionnez l'image à insérer puis faites « **CTRL + C** ». Allez sur le page d'Open Sankoré où vous voulez insérer l'image puis taper « **CTRL + V** ».

### 2. Glisser – Déposer

Cette technique du « **glisser-déposer** » une ressource multimédia contenue dans la bibliothèque vers la page en cours se fait avec la souris.

Cliquez sur la ressource à insérer (avec le clic gauche de la souris), puis sans relâcher le clic de la souris, déplacez la ressource en la faisant glisser sur la page puis relâchez le clic gauche de la souris et la ressource est insérée. Vous pouvez ensuite la déplacer à votre guise.



**Attention**, veillez à ne pas relâcher la souris une fois que vous avez cliqué sur la ressource jusqu'au déplacement sur la page.

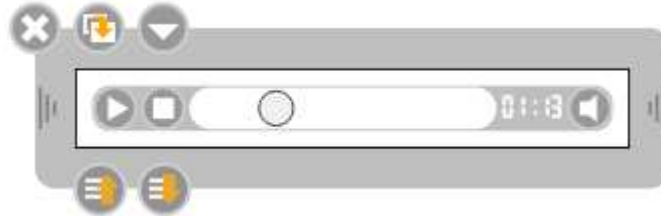
### 3. La capture d'écran

Pour les images, il existe une autre technique avec la Capture d'écran que nous avons détaillée ci – dessus.


## 7. Ressources ajoutées à la page


### 1. Les sons

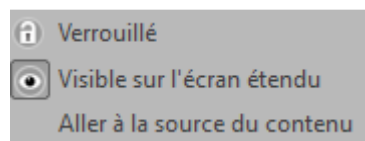
Une fois le son inséré, voici ce qui s'affiche sur votre page :




 : Permet de fermer la fenêtre.

 : Permet de dupliquer le son.

 : Affiche un menu déroulant proposant des options supplémentaires liées au son : le verrouiller sur la page, le rendre visible sur l'écran étendu, aller à la source du contenu.



 : Permet de lancer la lecture du son ou la met en pause .

 : Permet d'arrêter le son (remet la tête de lecture au début de la séquence).

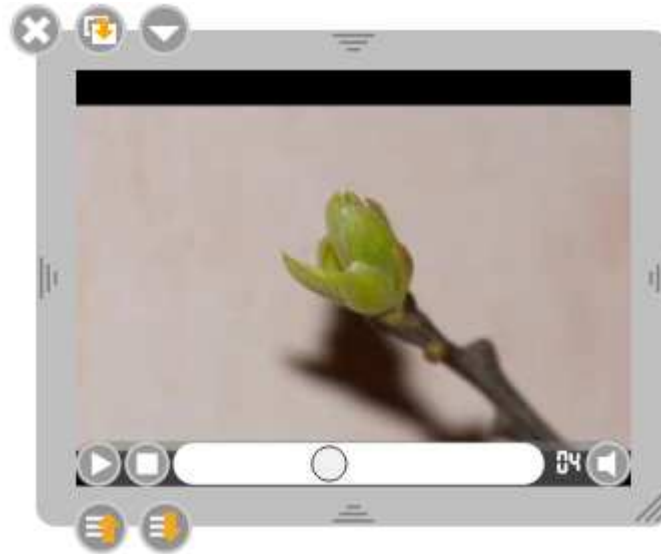
 : Curseur de lecture (qui permet d'avancer ou de reculer rapidement dans la lecture).

 : Temps écoulé depuis le début de la lecture.


 : Active ou désactive le son 


## 2. Les vidéos

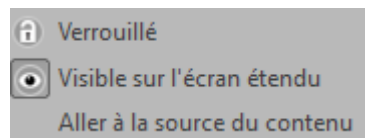
Une fois votre vidéo insérée, voici comment elle s'affiche :






 : Permet de fermer la fenêtre.


 : Permet de dupliquer la vidéo.

 : Permet d'afficher un menu déroulant proposant des options supplémentaires liées à la vidéo : la verrouiller sur la page, la rendre visible sur l'écran étendu, aller à la source du contenu.



 : Lance la lecture de la vidéo ou la met en pause .

 : Arrête la vidéo (remet la tête de lecture au début de la séquence).

 : Curseur de lecture (permet d'avancer ou de reculer rapidement dans la lecture).


 : Temps écoulé depuis le début de la lecture.


 Active ou désactive le son 


### 3. Les images

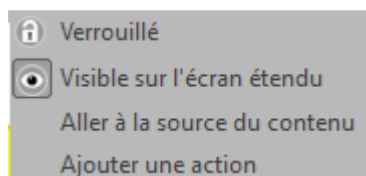
Une fois l'image insérée voici ce que vous obtenez sur la page :



 : Permet de fermer l'image.

 : Permet de dupliquer l'image.


 : Affiche un menu déroulant proposant des options supplémentaires liées à l'image : la verrouiller sur la page, la rendre visible sur l'écran étendu, aller à la source du contenu ou lui ajouter une action.



Lorsqu'on clique sur « Ajouter une action », voici l'écran qui s'affiche :



L'action ajoutée à l'image permettra lors d'un clic de souris d'effectuer l'action demandée.

 : Effectue une rotation de l'objet.

## 8. Les ressources existantes dans la bibliothèque.

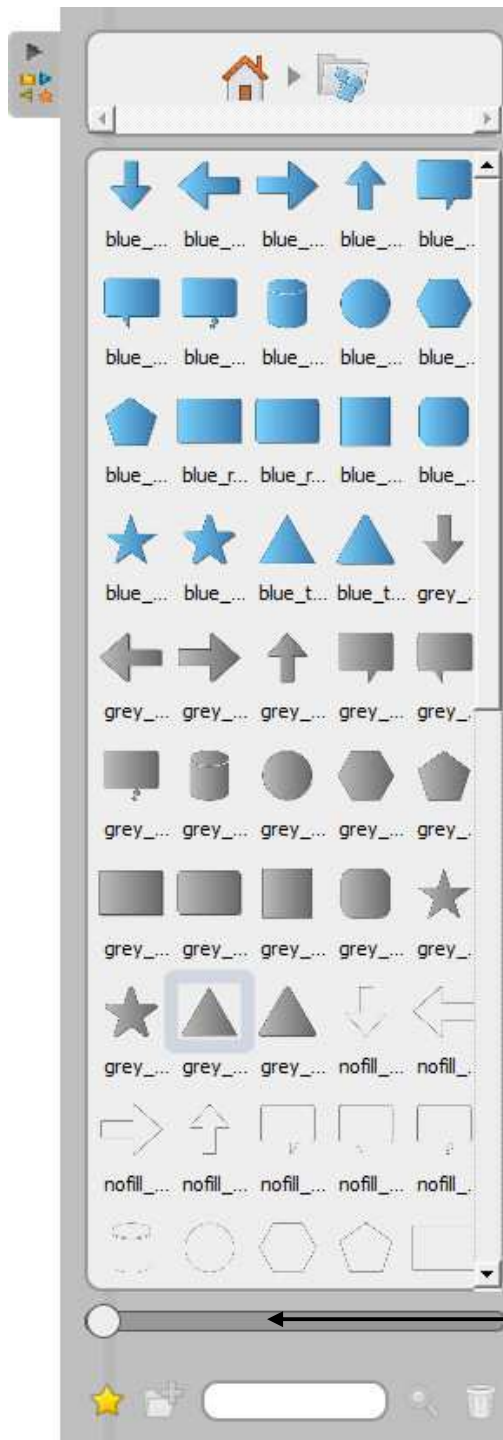
### 1. Les formes



Cliquez sur l'onglet  pour accéder à la *Bibliothèque* puis cliquez sur le dossier *Formes*

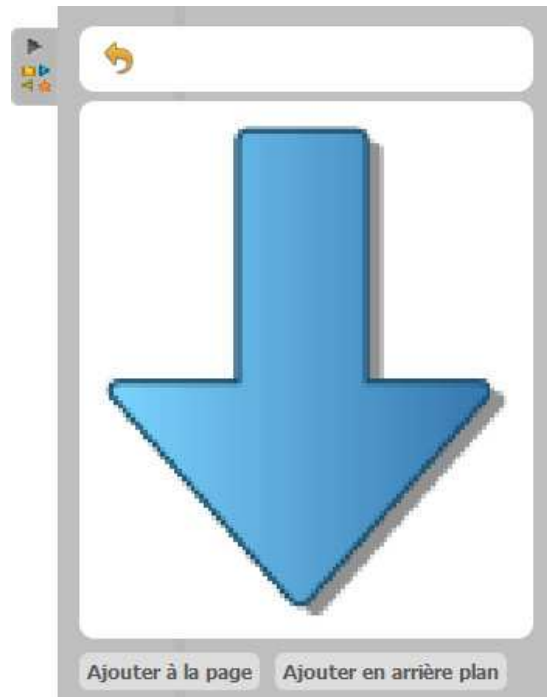


pour accéder à son contenu.



Pour insérer une forme, vous pouvez :

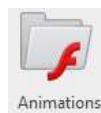
- faire un « glisser – déposer »,
- cliquer sur la forme que vous souhaitez insérer. Dans ce cas, deux options vous sont proposées :
  - Ajouter à la page
  - Ajouter en arrière-plan (c'est-à-dire que la forme prendra toute la page et vous pourrez y ajouter des éléments par-dessus)





La flèche ↶ permet de revenir à l'affichage précédent.

Il est possible de modifier la taille des formes en déplaçant le curseur : vers la gauche, les icones seront plus petites ; vers la droite, les icones seront plus grandes.

## 2. Les animations



Pour accéder aux animations livrées avec Sankoré, cliquez sur l'onglet  pour afficher la

*Bibliothèque* puis cliquez sur le dossier *Animations* .

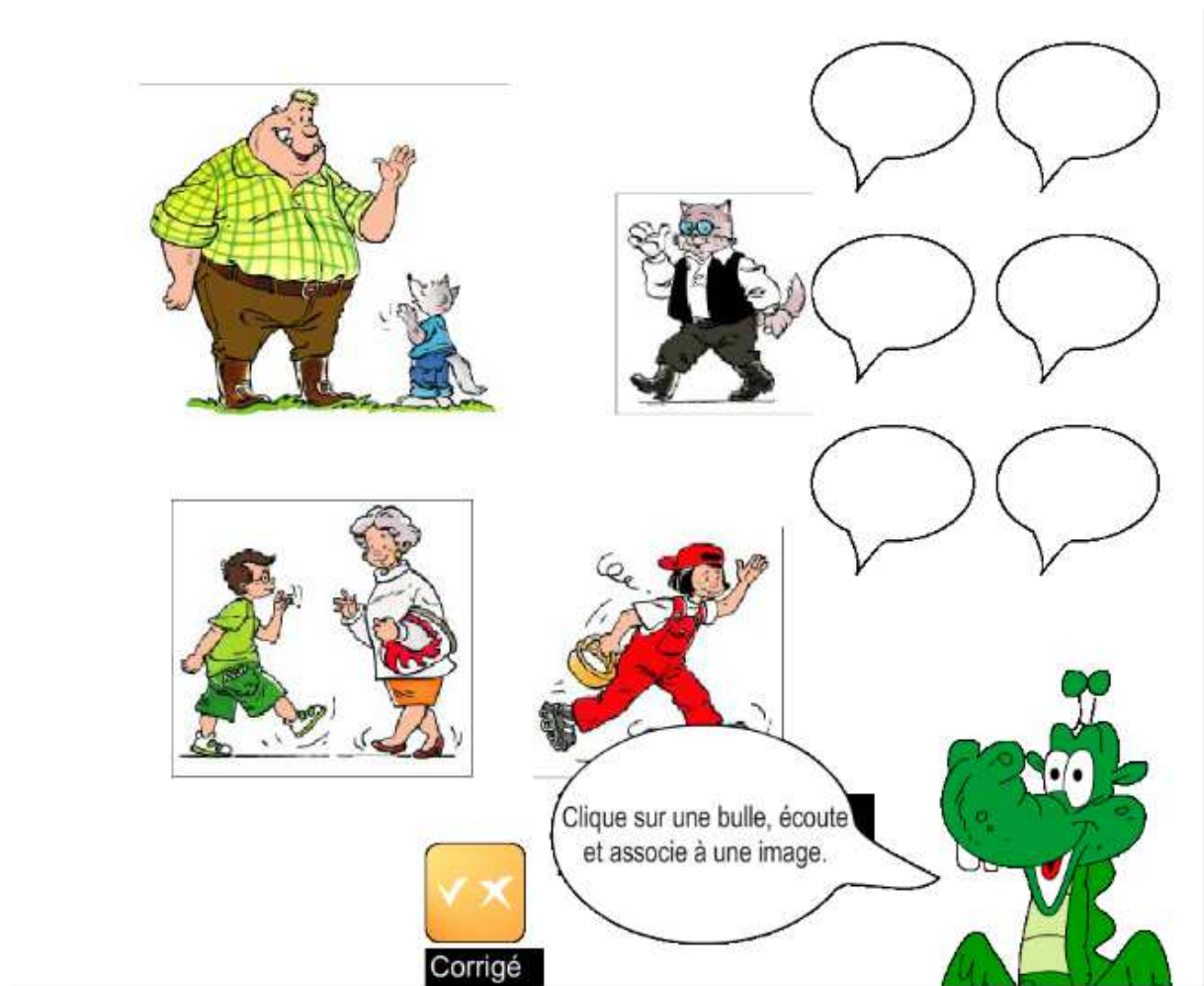
Il est possible d'ajouter des animations sous format flash .swf

Dans les manuels numériques des éditeurs de manuels FLE, vous pouvez trouver des exercices interactifs sous format .swf

Dans ce cas, vous pouvez les extraire et les insérer dans la bibliothèque afin de les utiliser dans votre séquence pédagogique. Pour les insérer, veuillez vous reporter à la partie « **Ajouter une ressource à la bibliothèque d'Open Sankoré depuis un fichier existant** ».


Il existe un bon nombre d'animations sous forme de jeux ou d'explications schématisées en animation.

Voici un exemple d'animation .swf extrait d'Alex & Zoé 1:



### 3. Les applications



Pour accéder aux applications livrées avec Sankoré, cliquez sur l'onglet  pour afficher la

*Bibliothèque* puis cliquez sur le dossier *Applications*





De nombreuses applications sont disponibles sur Open Sankoré. Dans le domaine de la didactique du FLE, certaines peuvent être exploitées (détails ci-après) :


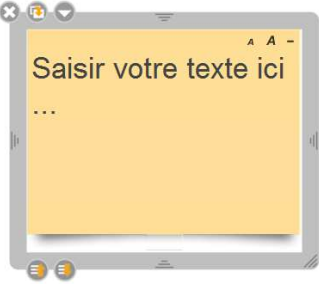

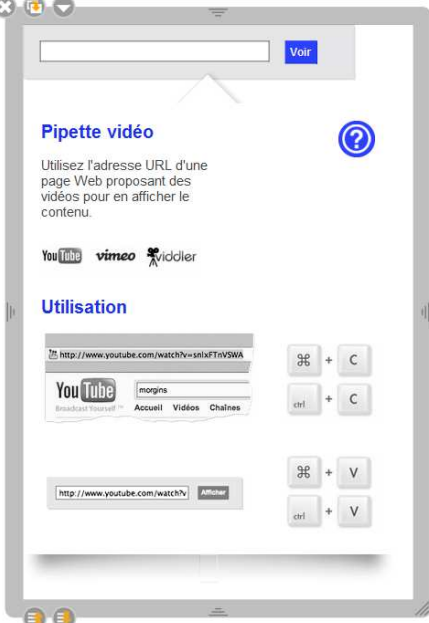
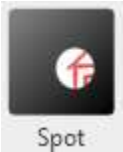


- Editeur html (pour les confirmés)
- GéolInfo pour les points culturels (pays et capitales)
- Google Maps (qui ne fonctionne qu'avec une connexion à Internet)
- Loupe
- Masque
- Minuteur
- Navigateur web intégré
- Note
- Spot
- Sel vidéo
- Wikipédia
- Wikionnaire

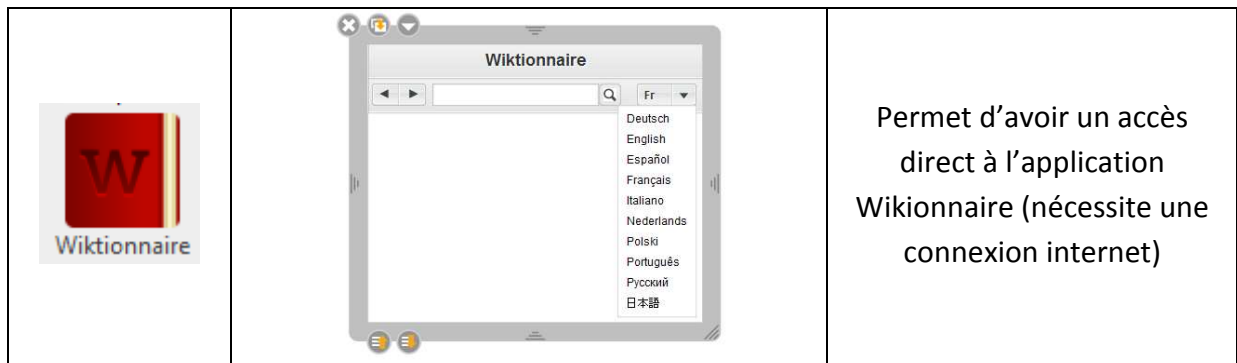


Une application, contrairement à une interactivité, ne peut être modifiée ni adaptée (il n'y a pas de mode édition)

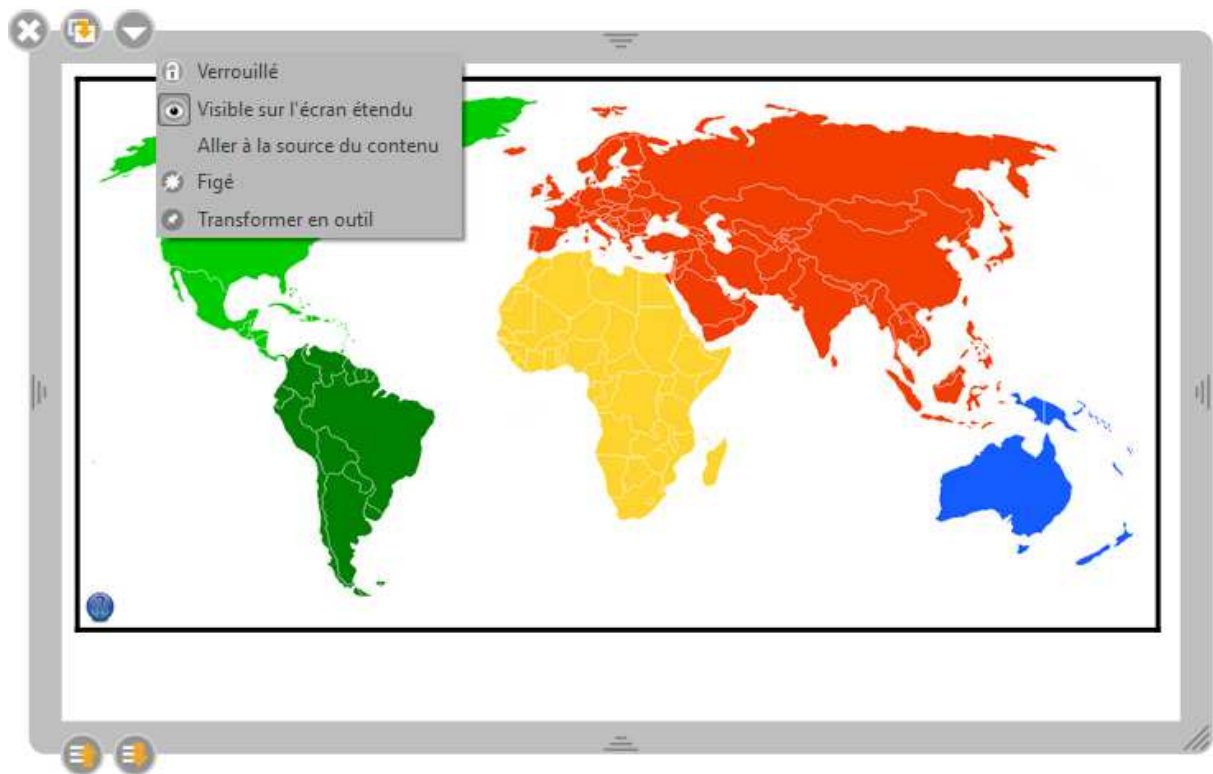


Icône	Aperçu	Fonction
		<p>Réservé aux développeurs confirmés, cet éditeur permet de coder en langage html (langage utilisé pour le web)</p>
		<p>Affiche une carte du monde interactive en indiquant le nom du pays, son drapeau ainsi que la capitale.</p>
		<p>Permet de grossir une partie précise de la page.</p>
		<p>Permet de créer un rectangle redimensionnable qui permet de cacher une partie de l'écran et qui peut être modifié en temps réel par le professeur.</p>
		<p>Permet de limiter un temps pour un exercice, une préparation, etc...</p>
		<p>Permet d'intégrer un navigateur web directement sur l'écran. Evite de passer en mode « Web »</p>

		<p>Fonctionne comme un « post-it »</p>
		<p>Permet d'afficher une vidéo prise sur You Tube, Vimeo ou Viddler, en copiant l'adresse sur le navigateur Web et en l'insérant ensuite dans son champ de texte.</p>
		<p>Permet de cacher la page entièrement sauf à un endroit. Possibilité de choisir la forme du spot (rond ou rectangle) ainsi que sa taille.</p>
		<p>Permet d'avoir une connexion directe avec l'encyclopédie en ligne Wikipedia (nécessite une connexion internet)</p>





Exemple d'une application et ses fonctionnalités (valable pour la plupart des applications)





 : Permet de fermer l'application.


 : Permet de dupliquer l'application.


 : Affiche le menu déroulant standard des commandes supplémentaires liées à l'objet (verrouiller, afficher sur l'écran externe étendu, aller à la source, figer, transformer en outil).

 **Verrouillé** : Verrouille la position et la taille de l'application.

 **Visible sur l'écran étendu** : Affiche ou non l'application sur l'écran étendu.


 : Affiche le site Web à l'origine de la source de l'application (s'il s'agit d'une application précédente téléchargée sur le Web).

 : Permet de conserver le contenu de l'application telle qu'elle se trouve au moment où on clique sur ce bouton. Ainsi, on peut quitter Open-Sankoré et la rouvrir par la suite, l'application ne se recharge pas. Toutes les données sont conservées.

 : Une fois l'application « punaisée », elle est affichée sur toutes les pages du document.

## 4. Les interactivités



Pour accéder aux applications livrées avec Sankoré, cliquez sur l'onglet  pour afficher la


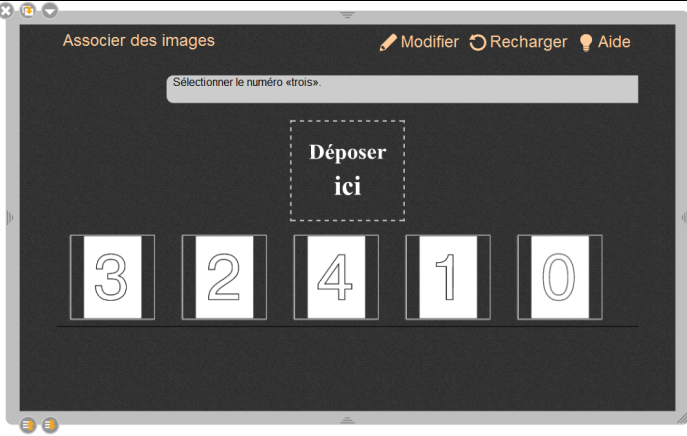

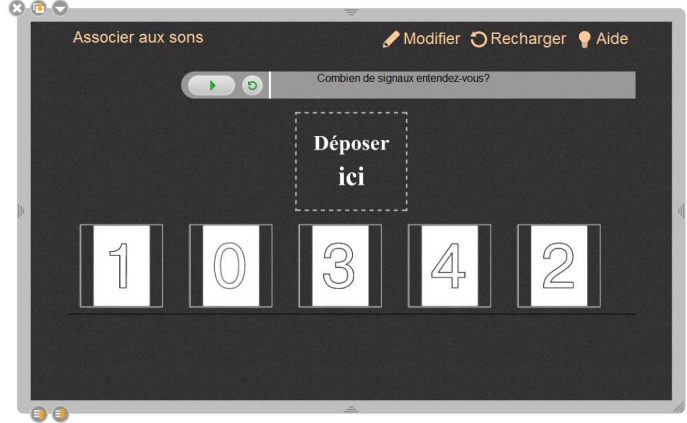

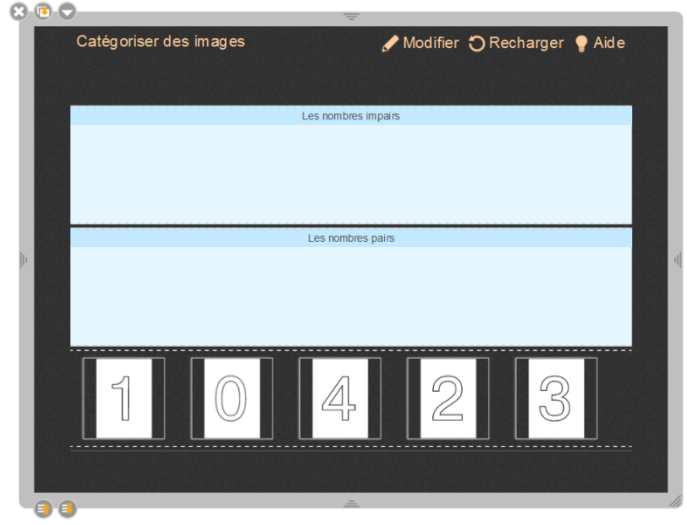
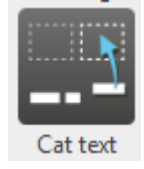

*Bibliothèque* puis cliquez sur le dossier *Interactivités*

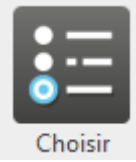

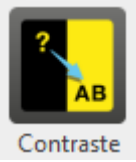
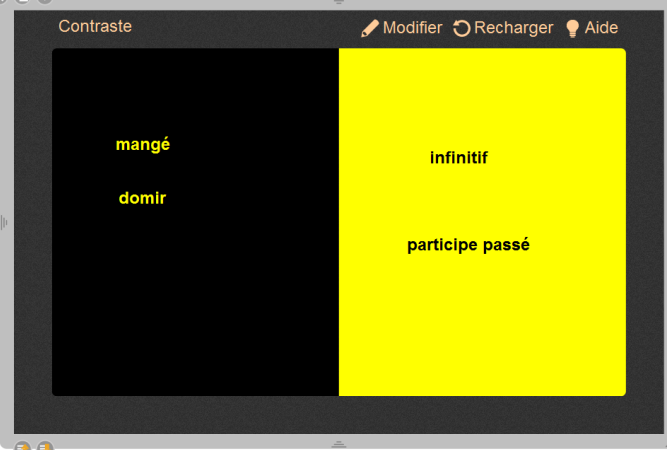

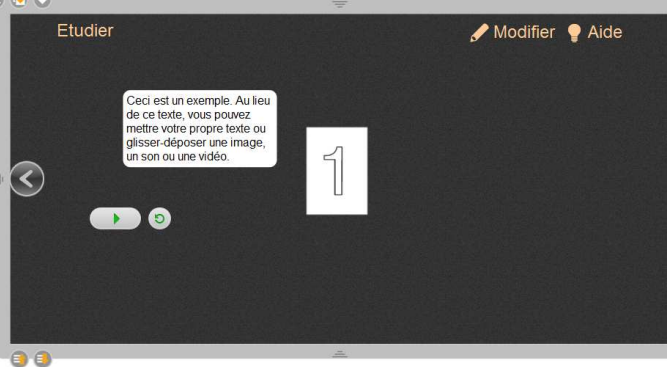






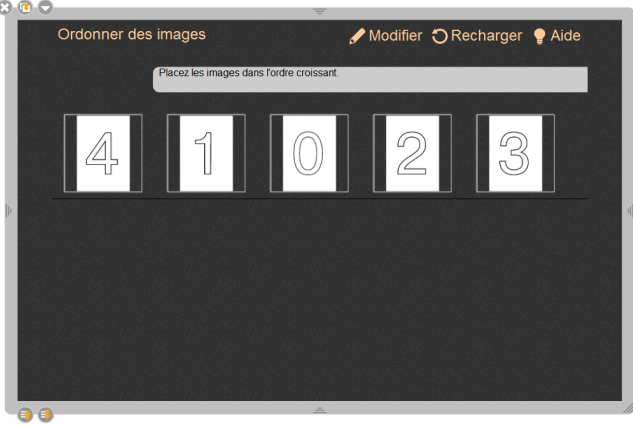



De nombreuses interactivités sont disponibles sur Open Sankoré. Dans le domaine de la didactique du FLE, certaines peuvent être exploitées (détails ci-après) :




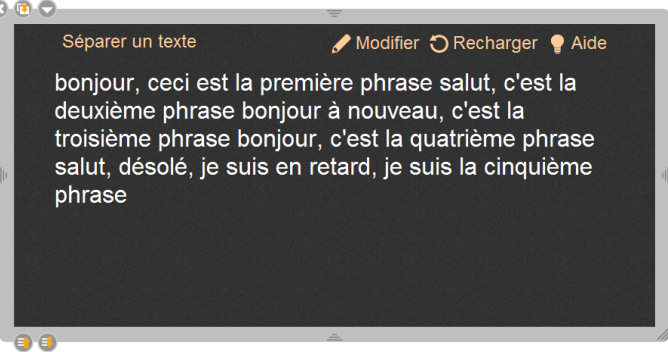


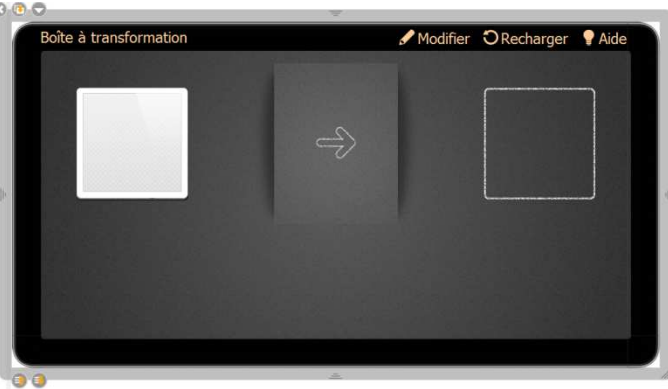
- Associer images
- Associer sons
- Catégoriser image
- Catégoriser texte
- Choisir
- Contraste
- Etudier
- Memory
- Ordre images
- Ordre lettres
- Ordre mots
- Ordre phrases
- Sélectionner
- Séparer mots
- Séparer phrases
- Séparer syllabes
- Transformation

Icône	Aperçu	Fonction
 <p>Ass images</p>		<p>Permet d'associer une image selon la consigne demandée.</p>
 <p>Ass sons</p>		<p>Permet d'associer une image ou un texte à un son ou un texte.</p>
 <p>Cat images</p>		<p>Permet de catégoriser des images.</p>
 <p>Cat text</p>		<p>Permet de catégoriser des textes.</p>

 <p>Choisir</p>		<p>Permet de créer des QCM avec une ou plusieurs bonnes réponses.</p>
 <p>Contraste</p>		<p>Permet de mettre en évidence les caractéristiques d'un mot ou d'une phrase en passant de la zone noire à la zone jaune.</p>
 <p>Etudier</p>		<p>Permet d'associer un texte, une image et un son.</p>
 <p>Memory</p>		<p>Jeu du memory. Possibilité d'insérer des images et du texte simultanément.</p>



 <p>Ordre images</p>		<p>Permet d'ordonner des images.</p>
 <p>Ordre lettres</p>		<p>Permet d'ordonner des lettres pour former un mot.</p>
 <p>Ordre mots</p>		<p>Permet d'ordonner des mots pour former une phrase.</p>
 <p>Ordre phrase</p>		<p>Permet d'ordonner des phrases afin de créer un petit texte.</p>
 <p>Sélectionner</p>		<p>Permet de sélectionner une ou plusieurs bonnes réponses selon la consigne.</p>

 <p>Separe phra...</p>		<p>Permet de séparer les mots pour retrouver la phrase.</p>
 <p>Separe texte</p>		<p>Permet de remettre en ordre les phrases d'un texte.</p>
 <p>Syllabes</p>		<p>Permet de séparer des syllabes.</p>
 <p>Transforma...</p>		<p>Boîte à transformation : permet de transformer un texte en image ou vice-versa ou un texte avec un autre texte ou une image en une autre image</p>

Pour insérer une activité il faut faire un glisser-déposer sur la page en cours.

## Partie 8 : Guide des interactivités

Dans cette partie nous allons voir comment utiliser le mode « édition » des interactivités afin de les personnaliser et de les adapter à la séquence préparée.

Une fois le mode « édition » activé, vous pouvez choisir le thème qui vous convient :



Choisissez un même thème tout au long de votre séquence pédagogique.

Thème Ardoise :



Thème Tablette :



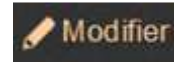
Thème aucun (celui-ci est le thème par défaut) :



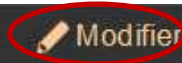
## 1. Associer des images



- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur



Associer des images



Recharger Aide

Voici ce qui s'affiche :



- Renseignez la consigne





- Vous pouvez choisir le nombre d'image à afficher.




Vous pouvez en rajouter en cliquant sur

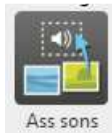


haut à droite de l'image

- Pour ajouter une image, il faut utiliser la technique du glisser-déposer. Pour cela, ouvrez la bibliothèque d'images, puis faites glisser l'image choisie sur le carré correspondant.
- Une fois les images ajoutées, sélectionnez la bonne réponse en cliquant sur  qui deviendra vert 

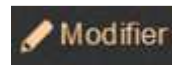
Attention **UNE SEULE BONNE REPONSE** est possible.

- Tester votre interactivité en cliquant sur 



## 2. Associer des sons

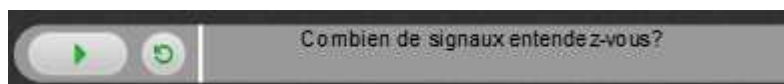
- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur



Voici ce qui s'affiche :



- Renseignez la consigne



- Insérez un son grâce au « glisser-déposer » depuis la bibliothèque sur l'icône :



- Vous pouvez choisir le nombre d'images à afficher.






Vous pouvez en rajouter en cliquant sur  ou en supprimer en cliquant sur la croix en



haut à droite de l'image

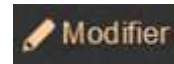
- Pour ajouter une image, il faut utiliser la technique du « glisser-déposer ». Pour cela, ouvrez la bibliothèque d'images, puis faites glisser l'image choisie sur le carré correspondant.

- Une fois les images ajoutées, sélectionnez la bonne réponse en cliquant sur  qui deviendra vert   
Attention **UNE SEULE BONNE REPONSE** est possible.
- Tester votre interactivité en cliquant sur 

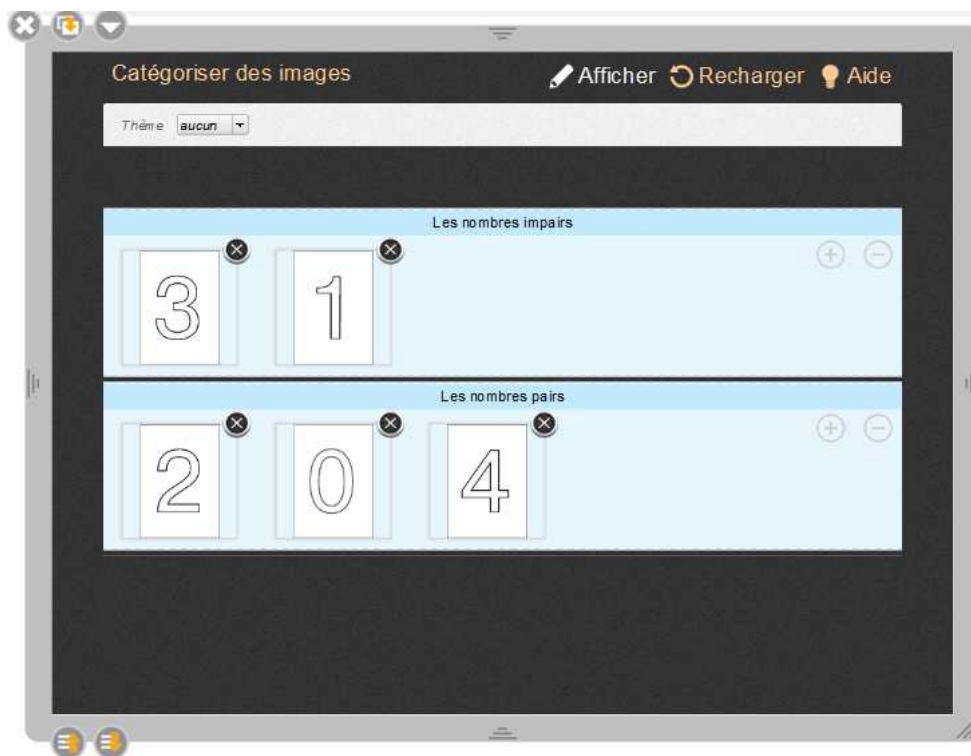


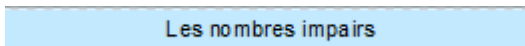
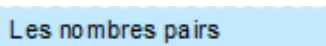



### 3. Catégoriser des images

- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur



Voici ce qui s'affiche :

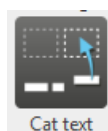


- Renseignez les titres des catégories.  
 
- Choisissez le nombre de catégories en cliquant sur   pour ajouter ou supprimer une catégorie.
- Ajoutez des images de votre bibliothèque dans la catégorie correspondante par la technique du « glisser-déposer ».
- Testez votre interactivité en cliquant sur 

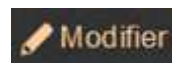
**Idée d'exploitation pédagogique :** Vous pouvez utiliser cette interactivité pour travailler le vocabulaire avec des images.



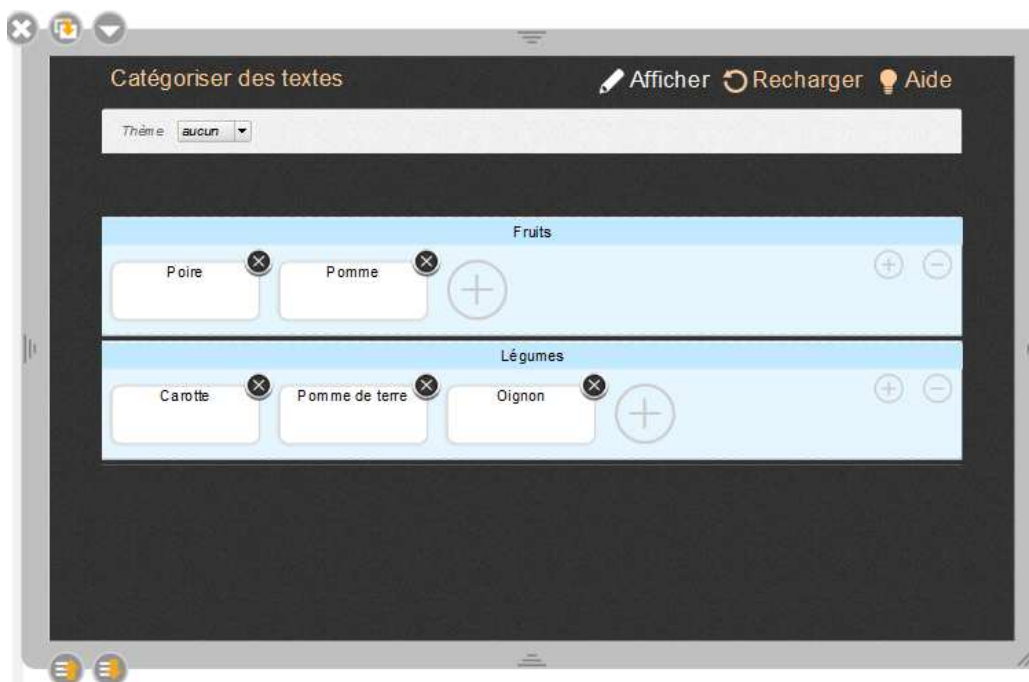
## 4. Catégoriser des textes



- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur

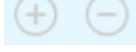


Voici ce qui s'affiche :



- Renseignez les titres des catégories.



- Choisissez le nombre de catégories en cliquant sur  pour ajouter ou supprimer une catégorie.

- Ajoutez du texte en cliquant sur



- Supprimez un texte en cliquant sur



- Modifiez un texte cliquant dessus avec le curseur.

- Tester votre interactivité en cliquant sur

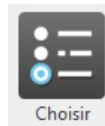


**Idée d'exploitation pédagogique :** Vous pouvez utiliser cette interactivité pour l'application d'une règle de grammaire.

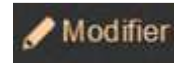
- Classez les articles suivants (définis, indéfinis).

- Le genre et le nombre
- Participe passé / Infinitif
- ...

## 5. Choisir



➤ Pour accéder au mode « édition » cliquez sur



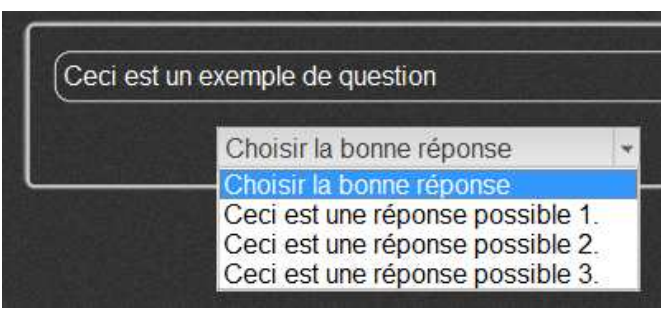
Voici ce qui s'affiche :



➤ Cliquez sur **Les options** pour définir le type de QCM que vous voulez.

Options		Aperçu
<b>Option 1 :</b> Une seule bonne réponse	<p>Question ?</p> <p>● Réponse 1 ○ Réponse 2 ○ Réponse 3</p> <p>Une seule bonne réponse avec des propositions sous forme de boutons radio.</p>	<p>Ceci est un exemple de question</p> <p>● 1. Ceci est une réponse possible 1. ● 2. Ceci est une réponse possible 2. ○ 3. Ceci est une réponse possible 3.</p>
<b>Option 2 :</b> Plusieurs réponses possibles	<p>Question ?</p> <p>☑ Réponse 1 ☑ Réponse 2 ☐ Réponse 3</p> <p>Plusieurs bonnes réponses avec des propositions sous forme de cases à cocher.</p>	<p>Ceci est un exemple de question</p> <p>☑ 1. Ceci est une réponse possible 1. ☑ 2. Ceci est une réponse possible 2. ☐ 3. Ceci est une réponse possible 3.</p>



<p><b>Option 3 :</b></p> <p>Une seule bonne réponse (menu déroulant)</p>	 <p>Question ?</p> <p>Première réponse ▾</p> <p>Une seule bonne réponse et les propositions sont affichées sous forme de menu déroulant.</p>	 <p>Ceci est un exemple de question</p> <p>Choisir la bonne réponse ▾</p> <p>Choisir la bonne réponse</p> <p>Ceci est une réponse possible 1.</p> <p>Ceci est une réponse possible 2.</p> <p>Ceci est une réponse possible 3.</p>
--------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- Renseignez la question

Ceci est un exemple de question

- Rédigez les réponses possibles

- Ajoutez des réponses possibles en cliquant

Ajouter une proposition

- Supprimez des propositions en cliquant sur



- Cochez la ou les bonnes réponses (selon l'option choisie)

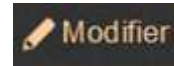
- Testez votre interactivité en cliquant sur

Afficher

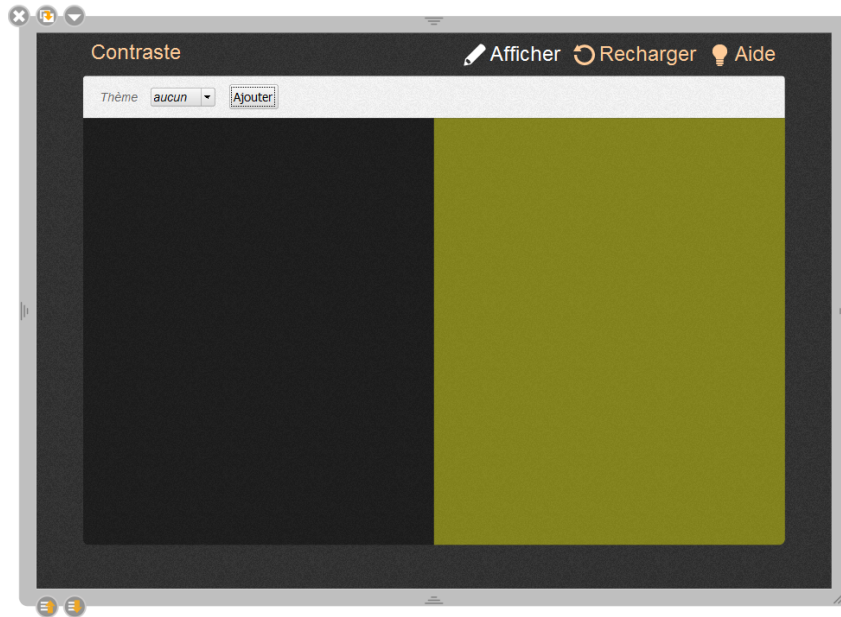
## 6. Contraste

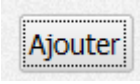


- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur

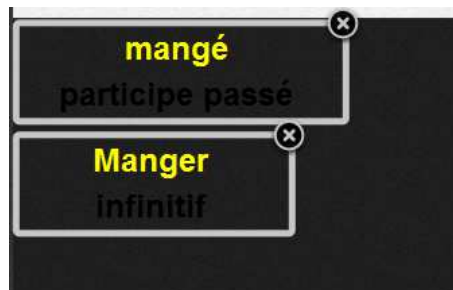



Voici ce qui s'affiche :



- Cliquez sur  et voici ce qui s'affiche :

- Saisissez la donnée (qui sera affichée dans le cadran noir) puis le résultat qui au moment où la donnée sera dans le cadran jaune s'affichera. Voici ce qui s'affiche au fur et à mesure que vous ajoutez des données



- Supprimez une donnée en cliquant sur 

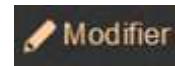
- Testez votre interactivité en cliquant sur



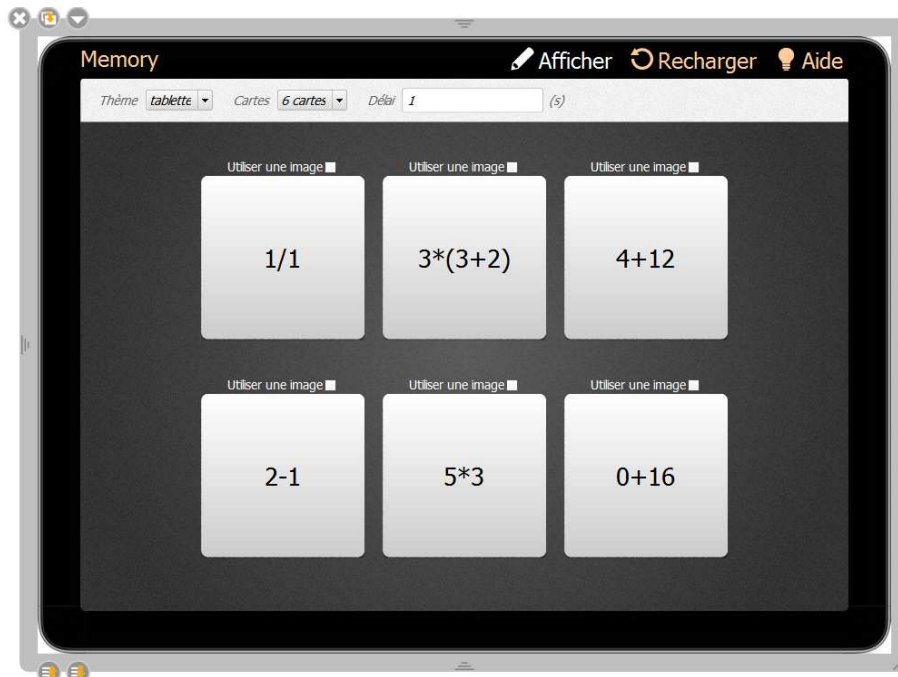
## 7. Memory



- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur



Voici ce qui s'affiche :

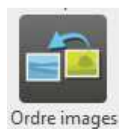


- Définissez les paramètres en haut (nombre de cartes 4, 6 ou 8 et délai d'affichage de la carte en seconde(s))

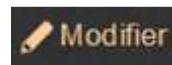


- Vous pouvez utiliser du texte et/ou des images. Pour utiliser une image veuillez cocher l'option **Utiliser une image** située en haut de la carte.
- Pour ajouter une image, faites un « glisser-déposer » sur la carte en question avec une image de la bibliothèque.
- Les cartes sont associées deux par deux (l'une en dessous de l'autre) Une carte avec une image peut être associée avec un texte, un texte avec un texte et une image avec une image.
- Tester votre interactivité en cliquant sur

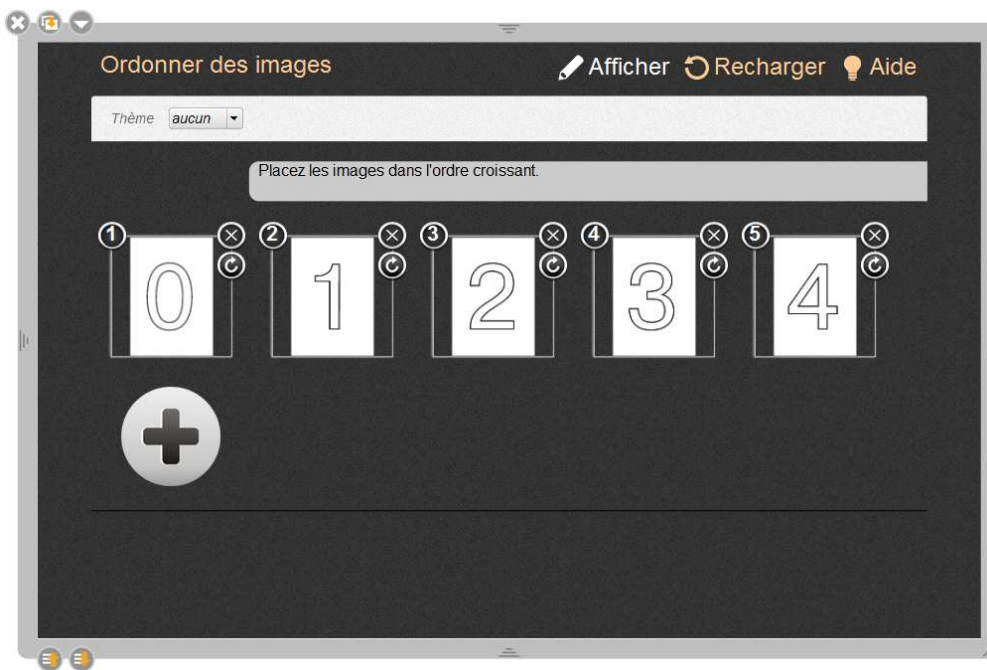
## 8. Ordonner des images



- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur



Voici ce qui s'affiche :

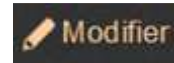


- Rédigez la consigne
- Remarquez que chaque image est dotée d'un numéro (en haut à gauche). Ces numéros indiquent l'ordre dans lequel devront apparaître les images.
- Vous pouvez rajouter des images en cliquant sur  et en supprimer en cliquant sur 
- Pour les mettre dans l'ordre, utilisez la technique du « glisser-déposer » à l'endroit où vous souhaitez qu'elles soient.
- Testez votre interactivité en cliquant sur 

## 9. Ordonner des lettres



- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur



Voici ce qui s'affiche :



- Rédigez la consigne
- Vous pouvez ajouter de l'audio pour faciliter l'activité. Pour cela utilisez la technique du « glisser-déposer » d'un son de la bibliothèque vers

l'icône 

- Ecrivez le mot attendu dans le cadre blanc.

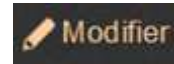
- Testez votre interactivité en cliquant sur



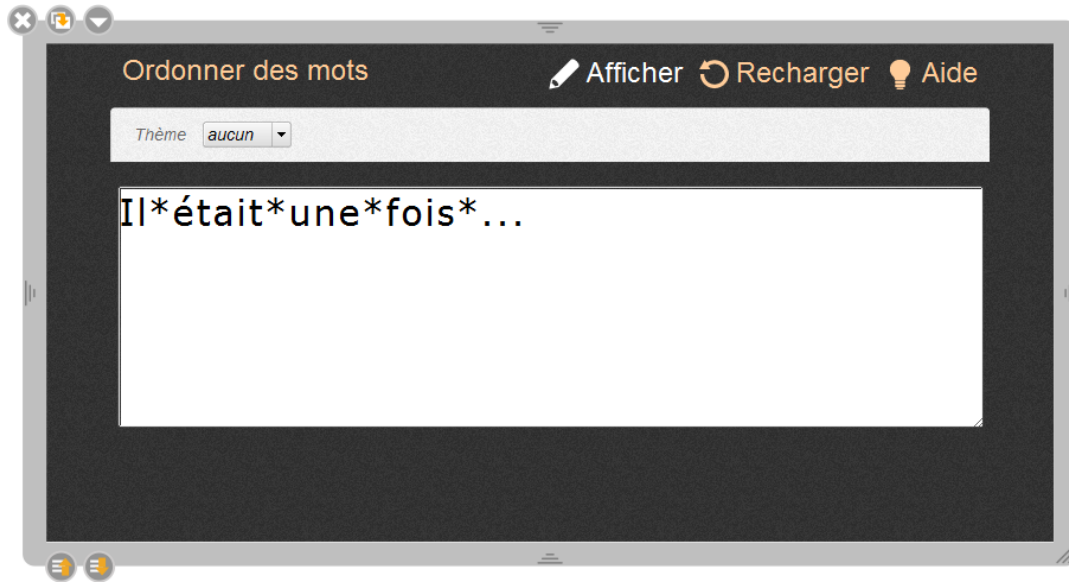
## 10. Ordonner des mots



- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur



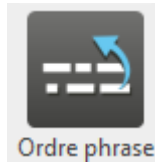
Voici ce qui s'affiche :



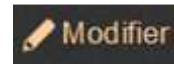
- Dans le cadre blanc écrivez la phrase attendue. Chaque mot doit être séparé par un astérisque \*
- Testez votre interactivité en cliquant sur



## 11. Ordonner des phrases



- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur



Voici ce qui s'affiche :



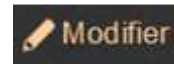
- Dans le cadre blanc écrivez les différentes phrases dans l'ordre attendu. Revenez à la ligne à chaque phrase pour indiquer que la phrase se termine.
- Testez votre interactivité en cliquant sur



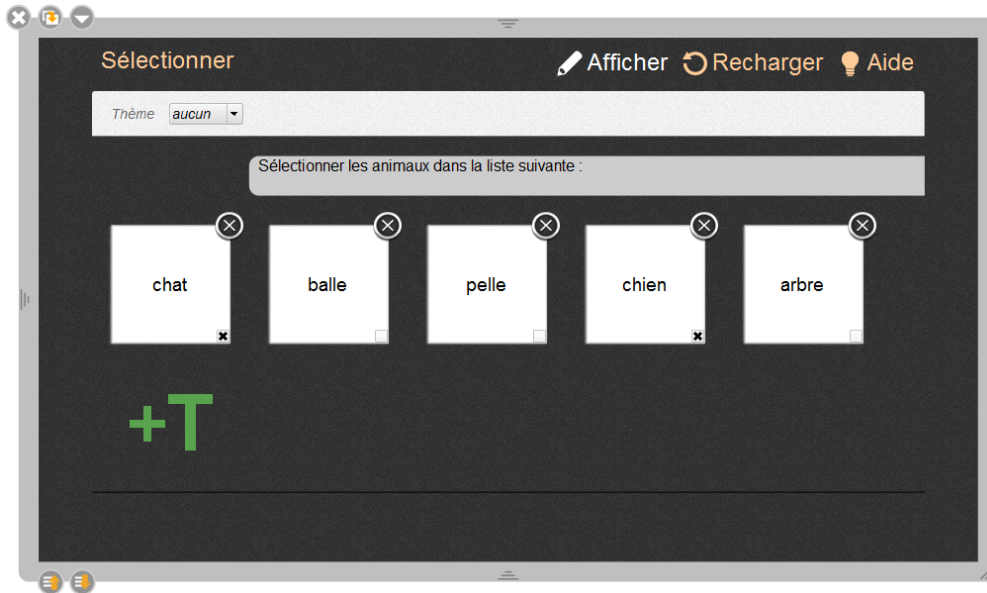
## 12. Sélectionner



- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur



Voici ce qui s'affiche :



- Rédigez la consigne



- Ajoutez une proposition en cliquant sur



- Supprimez une proposition en cliquant sur

- Sélectionnez la ou les bonne(s) réponse(s) en cochant la case en bas à

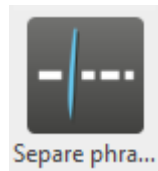


- Testez votre interactivité en cliquant sur



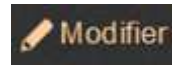


### 13. Séparer des phrases

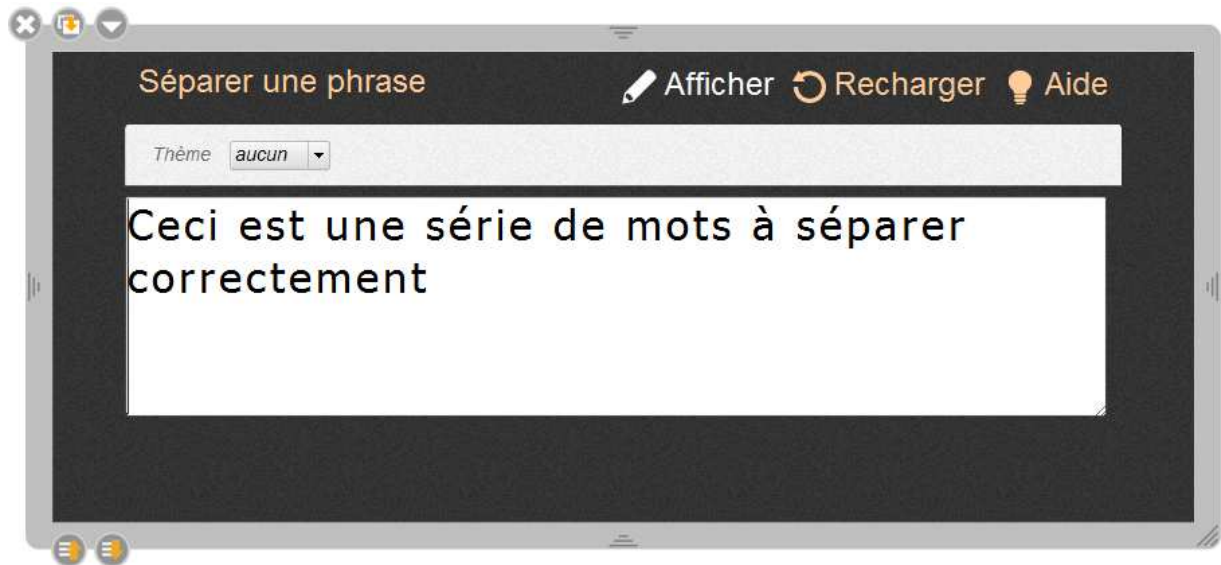



Separe phra...

- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur



Voici ce qui s'affiche :

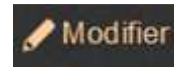


- Dans le cadre blanc, écrivez votre phrase avec des espaces entre chaque mot.
- Testez votre interactivité en cliquant sur 

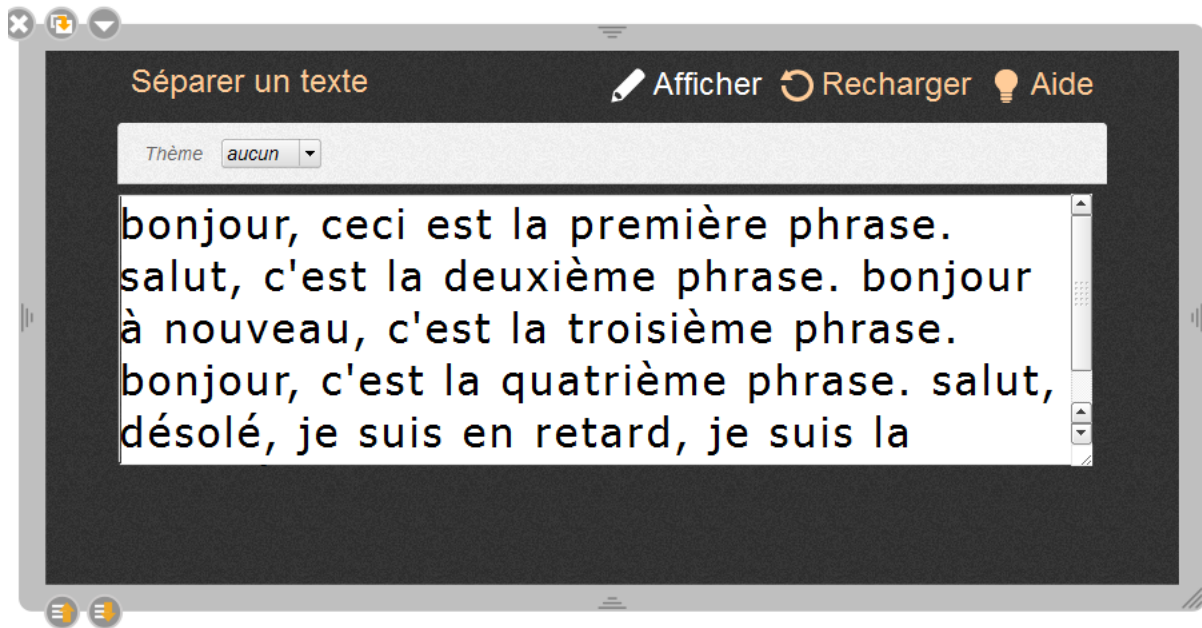
## 14. Séparer texte



- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur



Voici ce qui s'affiche :



- Dans le cadre blanc, écrivez vos phrases. Chaque phrase doit être délimitée par un point.

Attention : vous n'êtes pas obligé de mettre une majuscule en début de phrase, cela donne des indices supplémentaires !

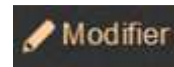
- Testez votre interactivité en cliquant sur





## 15. Séparer des syllabes

- Pour accéder au mode « édition » cliquez sur



Voici ce qui s'affiche :



- Dans le cadre blanc, écrivez le mot attendu. Chaque syllabe doit être séparée par un astérisque \*
- Testez votre interactivité en cliquant sur



## Exemple de Storyboard

---

**Ecran n°**

**Esquisse de l'écran :** *position des ressources (images, son, consignes) / Rédaction de la consigne.*

**Ressource utilisées :** *préciser le type de ressource (image, vidéo, texte) et l'origine*

**Objectif(s) visé(s) :**

**Compétence(s) travaillée(s) :**

CE

CO

PE

PO

## Grille d'auto-évaluation d'une séquence

	OUI	NON	A améliorer
J'ai sélectionné les informations du manuel papier pour ne pas surcharger les pages.			
J'ai laissé des espaces blancs entre les éléments des pages et entre le bord de l'écran			
J'ai évité les superpositions qui rendent la lecture difficile.			
J'ai choisi une police adaptée, de préférence sans empâtement (Helvetica, Arial, Verdana)			
J'ai choisi différentes tailles de texte en fonction de l'importance de l'information.			
Les blocs de texte sont lisibles quand ils sont projetés sur l'écran.			
J'ai choisi des couleurs adaptées pour les textes et fonds de texte ou d'écran.			
Les images ou textes capturés sont de résolution suffisante pour une projection sur l'écran.			
Les blocs et objets qui ne seront pas déplacés pendant le cours ont été « verrouillés ».			
J'ai adopté une unité de style sur toutes les pages (polices, couleurs....)			
J'ai intégré les pistes audio pour faciliter l'animation du cours.			
J'ai choisi d'utiliser un nombre limité d'outils et d'animations dont je maîtrise l'utilisation.			
J'ai anticipé sur les outils à utiliser en classe (surligneur, stylos, lignes droites...)			
La transposition sur TNI des activités apporte un « plus » au niveau de l'interactivité.			
J'ai prévu au moins une activité qui demande aux apprenants de venir au tableau.			
J'ai nommé mon cours pour qu'il puisse facilement être identifié et archivé.			

## Grille de débogage

---