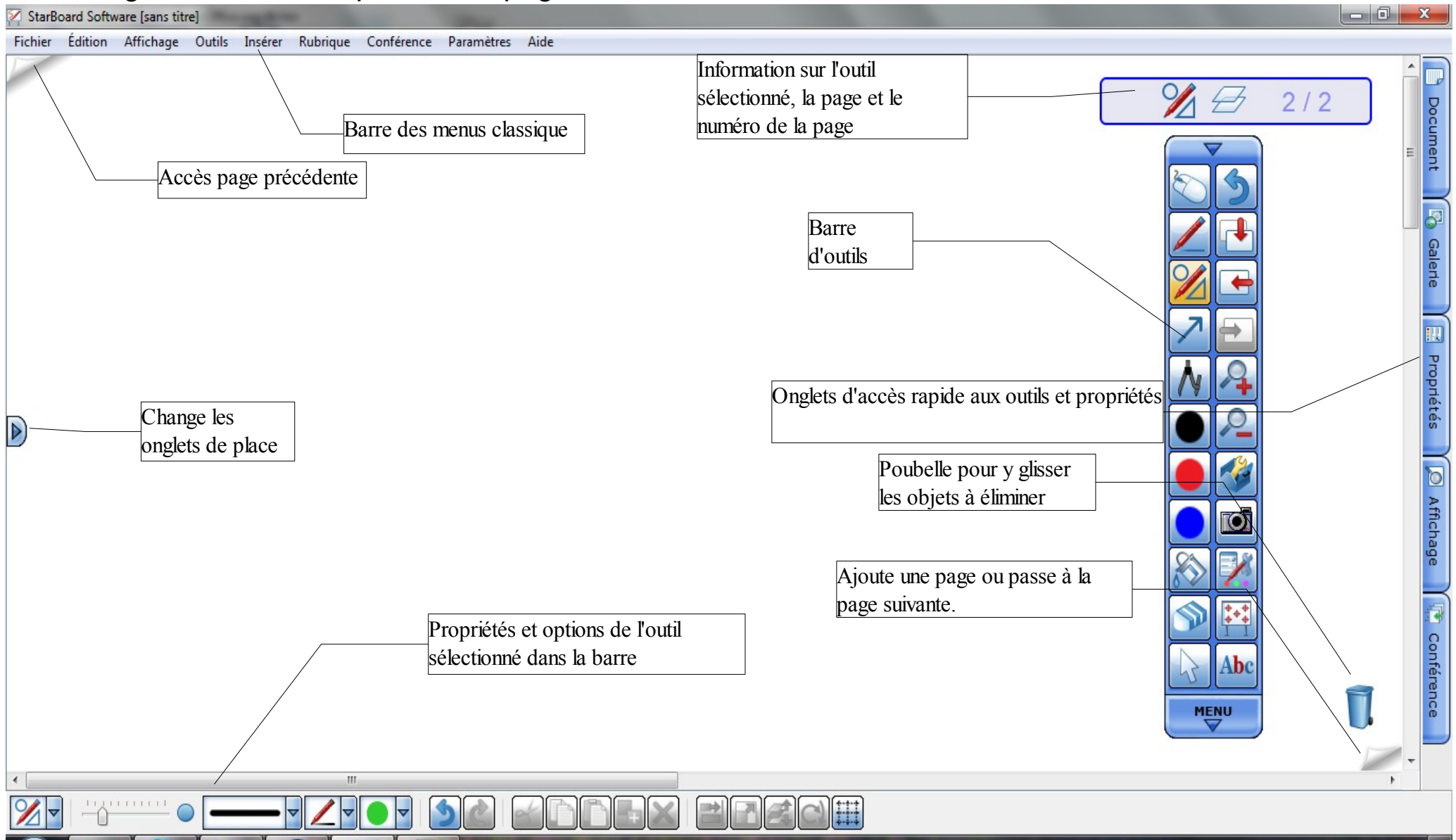


GUIDE D'UTILISATION
DE
STARBOARD 9.4
POUR LES TBI
HITACHI

1/ Organisation de l'espace de la page dans Starboard :



2/ La télécommande :

C'est une barre ajustable regroupant les outils dont on a le plus besoin, on peut choisir les outils que l'on y met en fonction des besoins de chacun ou du type de séance. Une fois notre télécommande personnalisée, on peut sauvegarder ce profil, il est possible d'en sauvegarder autant que l'on veut.

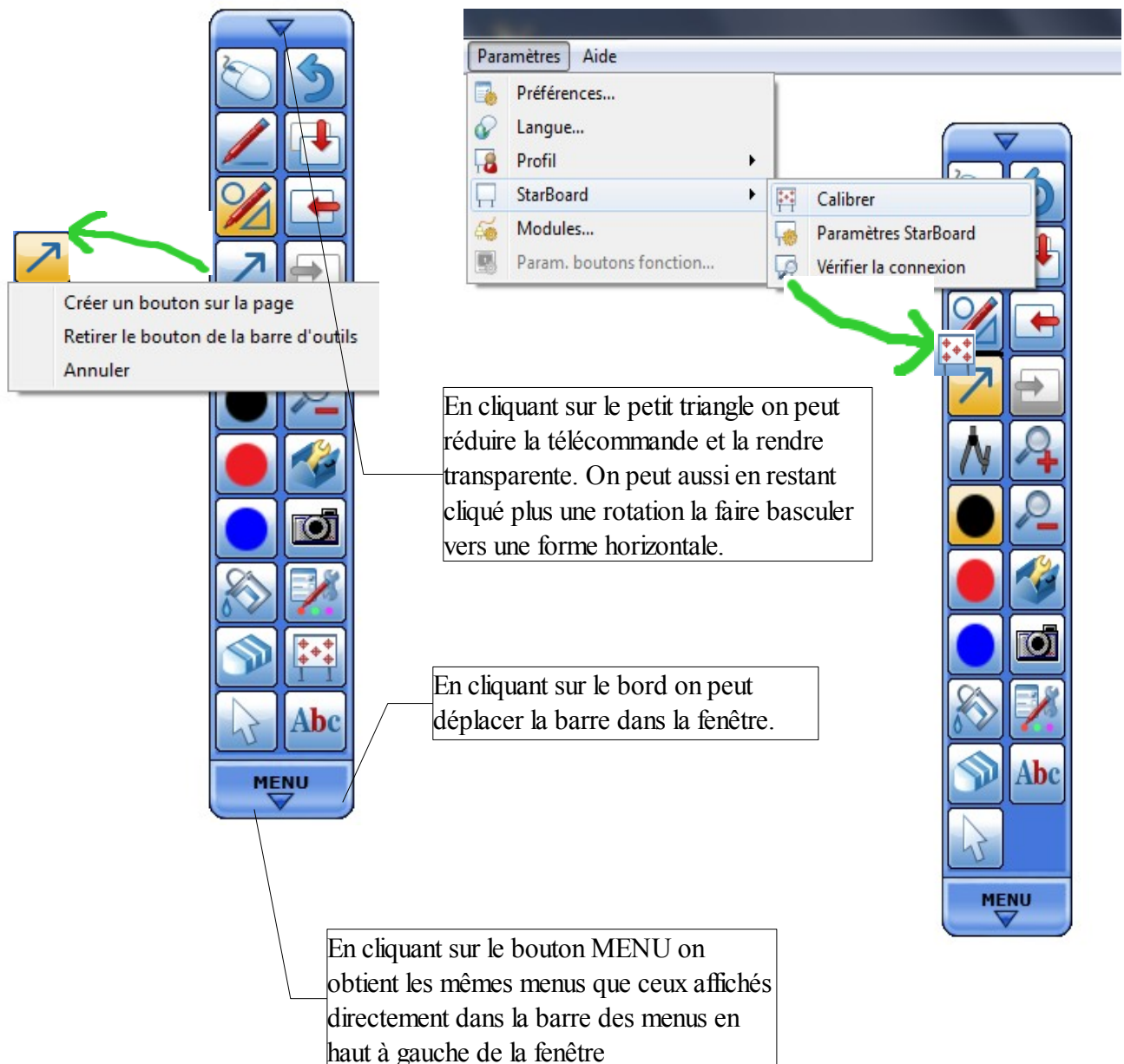
Pour enlever un bouton non désiré il suffit de rester appuyé quelques secondes sans bouger sur le bouton jusqu'à ce qu'il s'éclaircisse puis de le sortir de la barre.

Pour ajouter un bouton il suffit de choisir une action ou un outil dans la barre de menu en haut et de le déplacer jusqu'à l'endroit où l'on veut positionner ce bouton dans la télécommande.

Retirer un bouton,

créer un bouton sur la page :

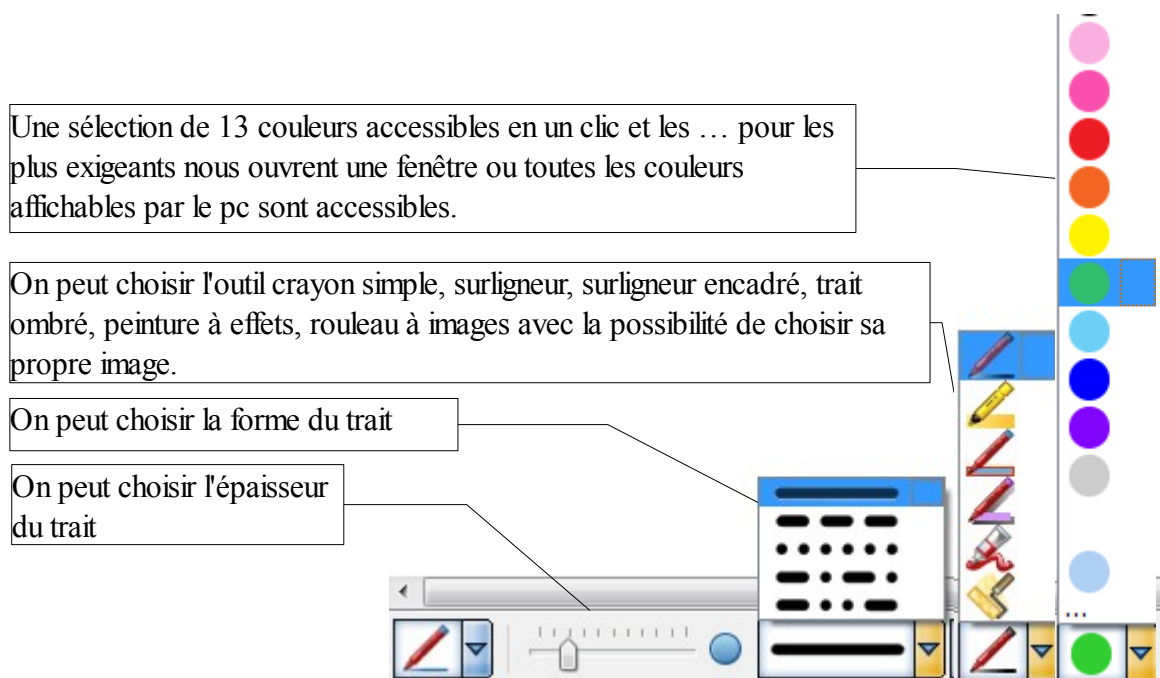
Ajouter un bouton :



3/ Les outils d'annotation :




Le crayon simple permet d'annoter un peu comme la craie des anciens tableaux à quelques détails près, toutes les possibilités de cet outil sont observables dans la barre du bas lorsqu'il est sélectionné :



A partir de cette barre de l'outil d'annotation simple on peut basculer sur deux autres outils plus élaborés :



a/ Le stylet intelligent :

La barre associée au stylet intelligent propose à la fois le menu du stylet simple et du menu de l'outil sélection  :



En effet, avec le stylet intelligent on peut sélectionner un objet par un simple contact bref sur l'objet comme si on avait l'outil sélection.

Il permet aussi de reconnaître un lot de formes simples que vous dessineriez vaguement et de les transformer en figures parfaites. Les formes reconnues sont la ligne, les polygones jusqu'à 6 côtés par défaut (y compris les particuliers), les ellipses (cercle compris), les flèches.

Il comprend aussi des gestes qui permettent de simplifier les actions :

- Rester en appui long sur le tableau puis, tout en restant appuyé, faire défiler le tableau vers le haut, le bas ou vers la droite, la gauche.
- Faire une croix sur un objet ou un ensemble d'objet supprime le ou les objets
- Dessiner les signes > ou < permet d'ajouter un espace supplémentaire entre les objets

b/Le stylet laser :

Possède la même barre de propriétés que le stylet normal, c'est un outil qui permet de faire des annotations qui ne restent pas, car dès que l'on fait une autre annotation la précédente disparaît. C'est un outil très utile pour attirer l'attention de l'auditoire sur des explications sans que l'annotation soit gardée en mémoire.

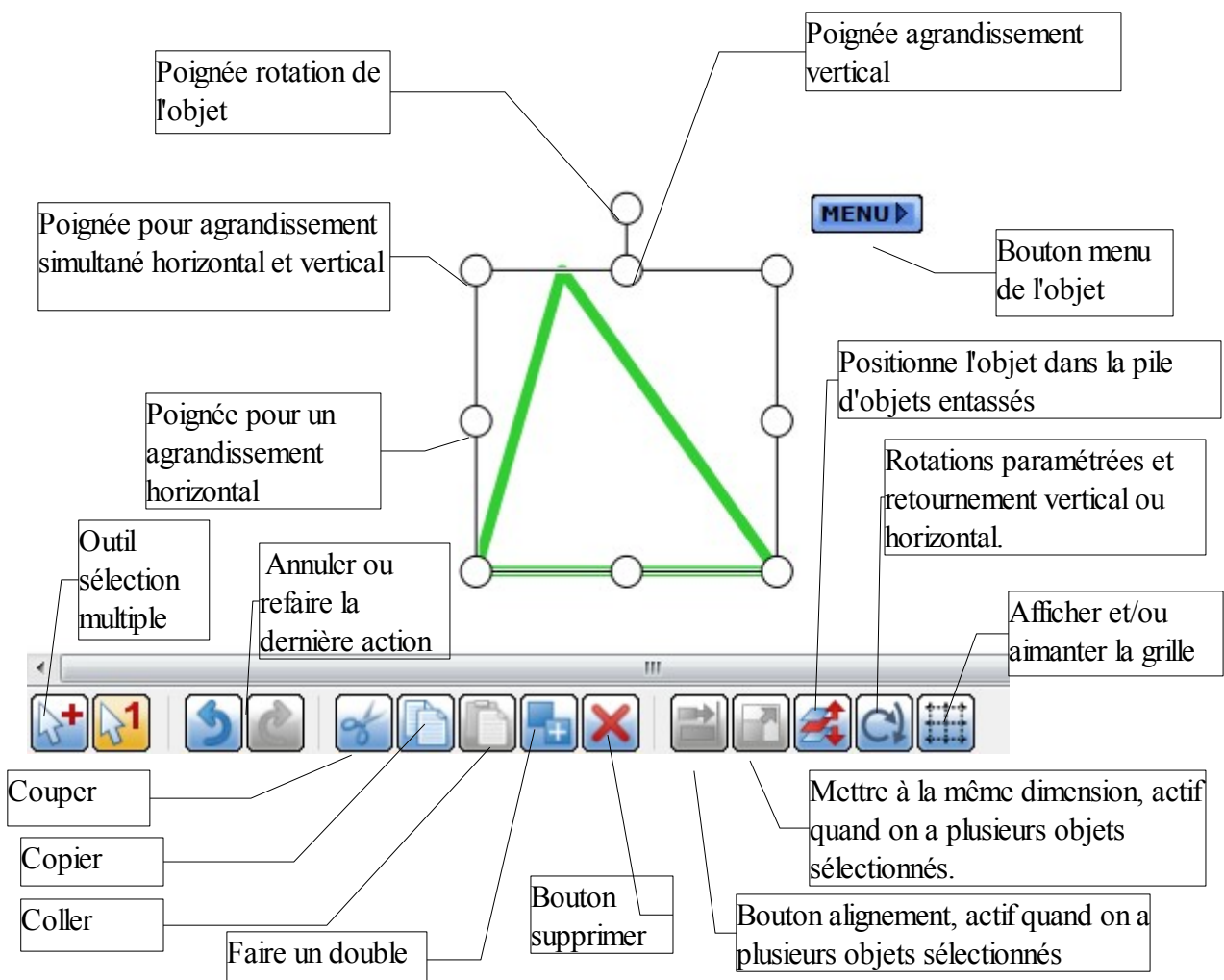
Si l'on fait un point sur un endroit de la page, il fait une flèche pour désigner l'endroit.

Un outil à ne pas négliger surtout quand on explore une image, un texte, un logiciel mais qu'on ne veut pas en garder de traces.

4/ L'outil sélection :



Il permet de sélectionner les objets ou annotations. Cette sélection permet par la suite tout un lot d'actions accessibles soit directement par les poignets qui entourent l'objet (pivot, agrandissement), soit par les boutons des propriétés de la barre de sélection soit par le bouton menu qui apparaît à proximité.





Important : ne pas négliger l'outil **sélection multiple** qui permet de sélectionner plusieurs objets éparpillés sur la page et leur appliquer une action commune d'un seul coup (suppression, alignement, grouper, uniformisation de la taille, etc...).

5/ Menu d'un objet ou d'une annotation sélectionné :

a/ Menu d'une annotation :

The screenshot shows a context menu titled 'MENU' with the following options and callouts:

- Propositions de reconnaissance d'écriture à postériori
- Menu d'édition classique
- Couper (Ctrl+X)
- Copier (Ctrl+C)
- Dupliquer
- Supprimer (Suppr)
- Verrouiller (Permet de verrouiller l'objet afin qu'il ne soit pas déplacé ou modifié lors des manipulations par les élèves.)
- Éditer le lien hypertexte... (Permet de créer un lien hypertexte, vers un fichier, une autre page du document, vers une adresse internet)
- Propriétés d'objet (Affiche les propriétés de l'objet)
- Ajouter aux favoris (Enregistre le dessin dans la galerie des favoris de starboard.)
- Ordre (Même effet que dans la barre de propriétés de l'outil sélection.)
- Pivoter/retourner
- Rechercher o dans Google (Ouvre votre navigateur internet pour faire une recherche dans google ou wikipédia du premier mot proposé par la reconnaissance de caractères.)
- Rechercher o dans Wikipedia

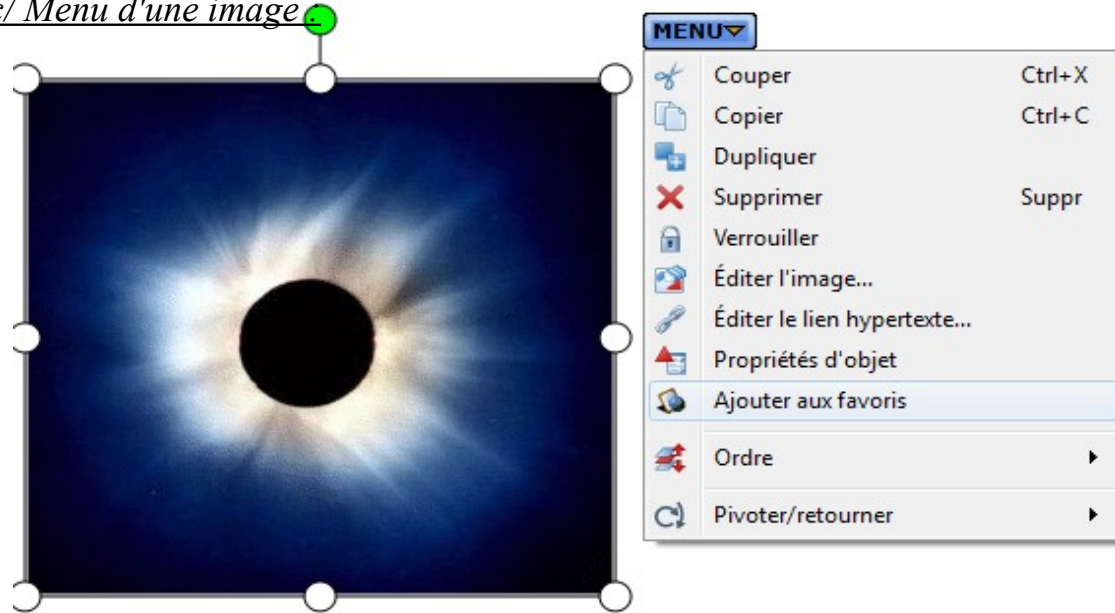
b/ Menu d'une forme :

Le menu est restreint aux options possibles sur l'objet.


The screenshot shows a context menu titled 'MENU' with the following options:

- Couper (Ctrl+X)
- Copier (Ctrl+C)
- Dupliquer
- Supprimer (Suppr)
- Verrouiller
- Éditer le lien hypertexte...
- Propriétés d'objet
- Ajouter aux favoris
- Ordre
- Pivoter/retourner

c/ Menu d'une image



Ce menu est quasi-identique au menu d'une forme avec un outil supplémentaire Editer l'image...

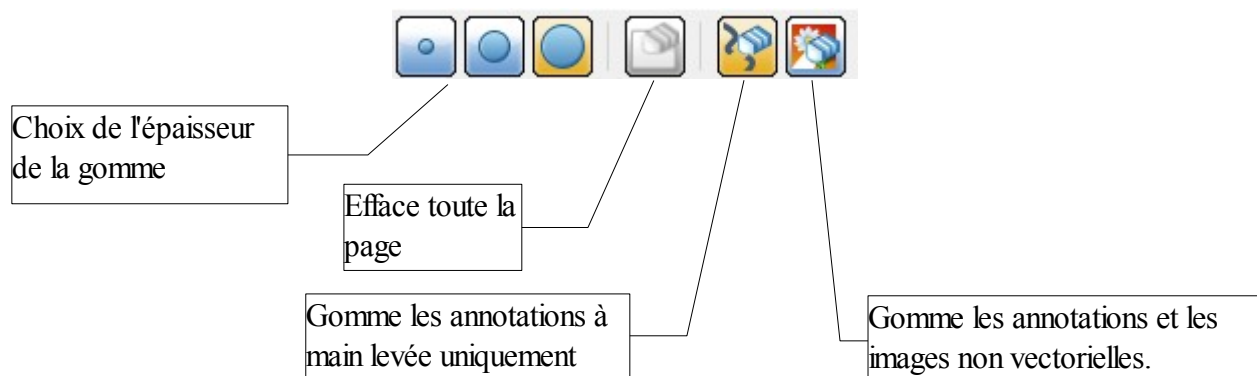
lorsque l'on clique sur le bouton  on obtient une nouvelle fenêtre qui permet de rendre une partie de l'image transparente **option très utile** .

6/ L'outil gomme :

La gomme classique permet de gommer les annotations à main levée non reconnues comme des objets.

La super gomme permet de gommer les annotations à mains levée et les images importées mais pas les cliparts qui sont des objets vectoriels au même titre que les objets reconnus avec le stylet intelligent.

Barre de propriétés associées :

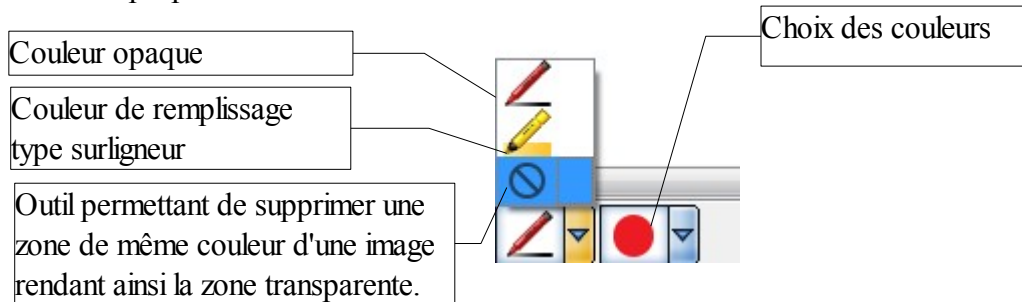


La gomme s'obtient aussi directement par un clic droit à la souris ou au stylet. **Attention si vous avez inséré une image et que vous voulez effacer uniquement les annotations et pas l'image qui est en dessous vérifiez que vous n'êtes pas en super-gomme.**

7/ L'outil remplissage :

Permet de remplir une zone fermée à main levée ou reconnue ou une partie d'image d'une même couleur par une couleur opaque ou du type surligneur.

La barre de propriétés associée :



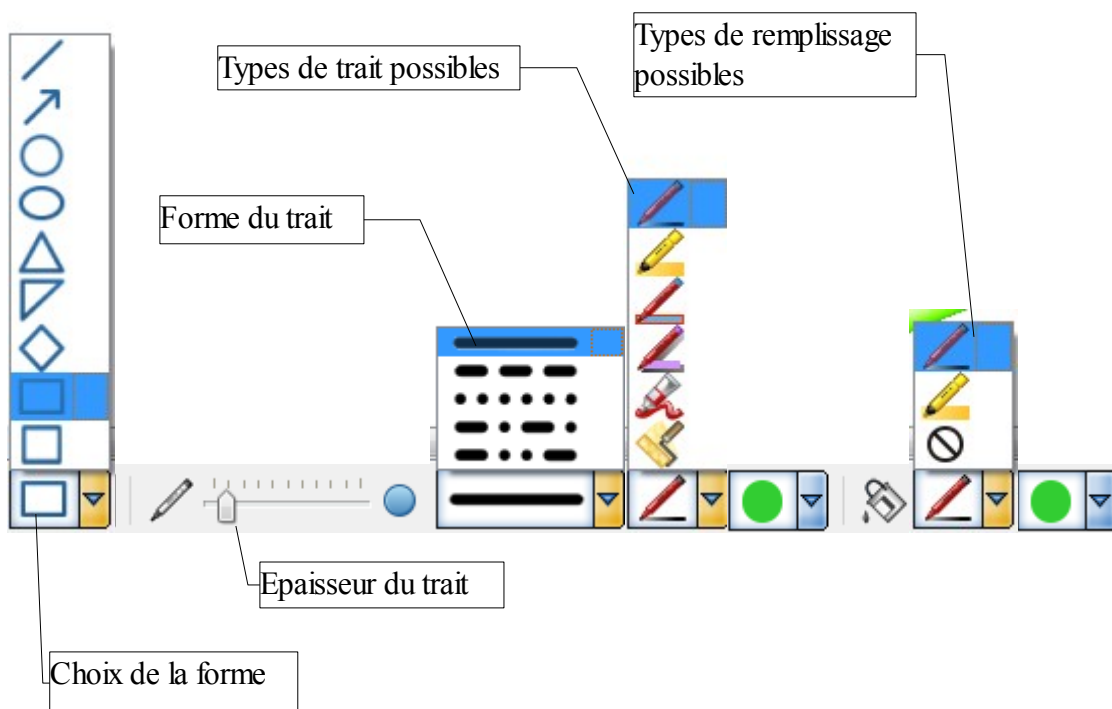
8/ Le bouton souris :

Ce bouton permet de passer du logiciel Starboard à l'interface Windows sans réellement quitter le logiciel ce qui permet de travailler comme si vous étiez avec votre souris sur votre bureau. Pour revenir au logiciel du TBI Starboard il suffit de cliquer à nouveau sur la souris car la télécommande reste active.


Remarque : Vous pouvez aussi revenir sur le logiciel du TBI en cliquant sur le bouton crayon, à ce moment là le logiciel fait une photo de la page où vous vous trouviez sous Windows en l'ajoutant comme une nouvelle page sous Starboard et vous pouvez annoter à souhait cette photo.

9/ L'outil forme :

Il permet de faire des formes simples directement sans passer par le stylet intelligent

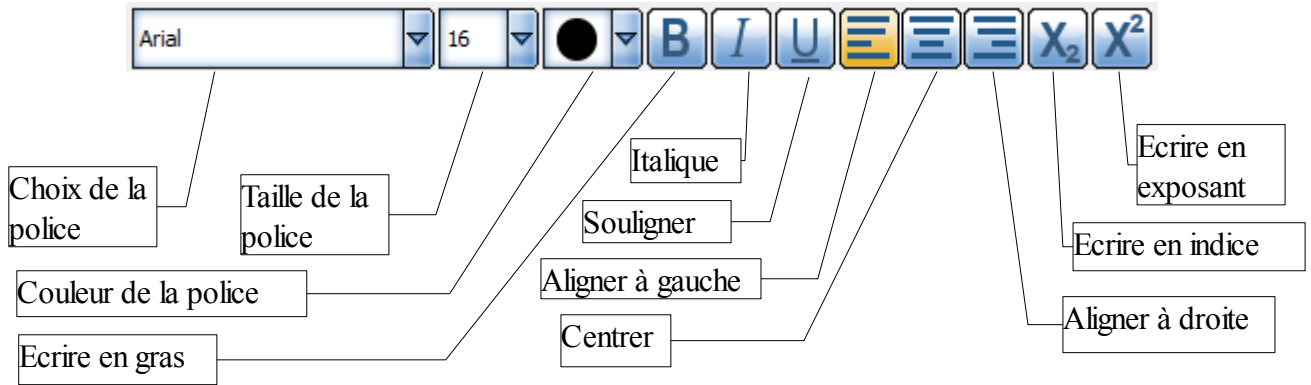


10/ Reconnaissance d'écriture et outil texte :

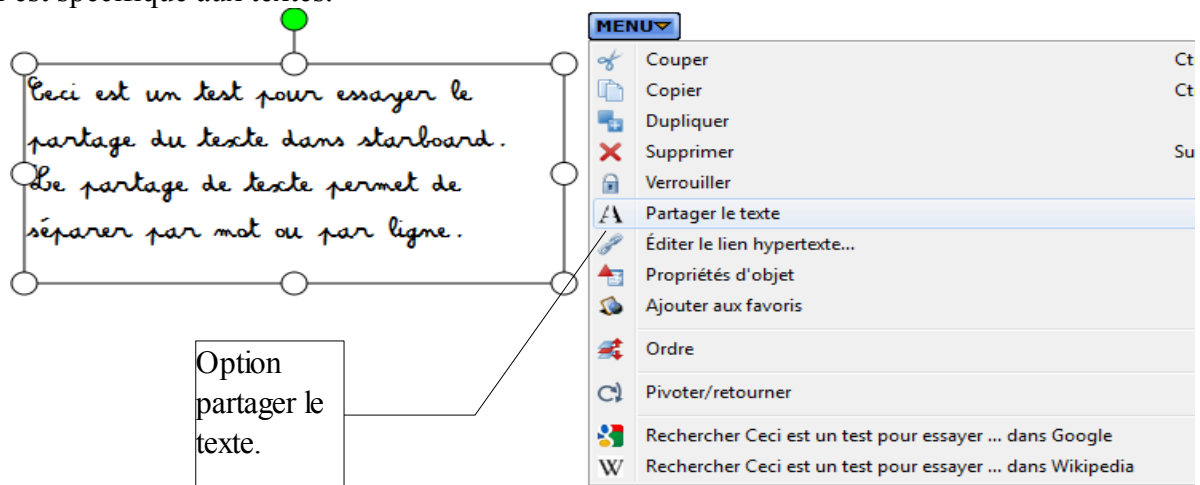
Pour écrire sous le logiciel Starboard il y a plusieurs méthodes. Si on prépare une séance directement sur le pc alors il faut utiliser l'outil texte  :

On clique sur ce bouton puis on crée une zone de texte à l'endroit où l'on veut placer le texte, il ne reste plus qu'à taper le texte.

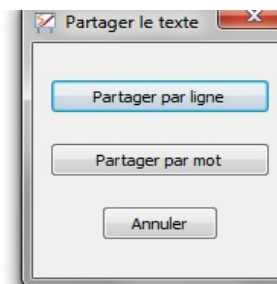
Voici la barre de propriétés associées :



Une fois le texte écrit dans la zone de texte et validé, si l'on fait un clic sur le texte et que l'on clique sur menu on retrouve les options proposées précédemment avec en plus l'option « partager le texte » qui est spécifique aux textes.




Si le texte comporte plusieurs lignes, en cliquant sur « Partager le texte » s'ouvre une petite fenêtre qui propose soit une séparation par ligne, soit une séparation par mot.



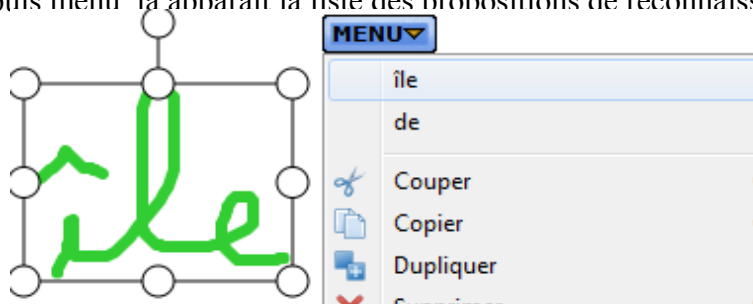
Cette option est intéressante lorsque l'on veut faire des manipulations sur les mots d'un texte ou sur le sens quand on mélange les lignes. Attention la séparation par ligne ne se fait pas sur les phrases mais sur les retours à la ligne ! Si on veut une séparation par phrases il faut aller à la ligne après chaque fin de phrase.

Quand on est au TBI en direct il est préférable d'utiliser la reconnaissance de caractères afin de garder un bon dynamisme de la séance, sauf si l'on souhaite faire une pause et passer au clavier.

Depuis la version 9.33 il y a trois sortes de reconnaissance d'écriture : la méthode indirecte dans le logiciel Starboard en cliquant sur la trace puis menu, la reconnaissance directe en utilisant l'outil crayon texte  dans le menu outils ou avec avec le logiciel annexe « my script stylus 3.2»

a/ La méthode indirecte sous Starboard :

Chaque mot ou groupe de mots écrit de manière manuscrite peut être reconnu à posteriori en faisant un simple clic sur la trace puis menu, là apparaît la liste des propositions de reconnaissance. Il suffit de choisir la bonne.

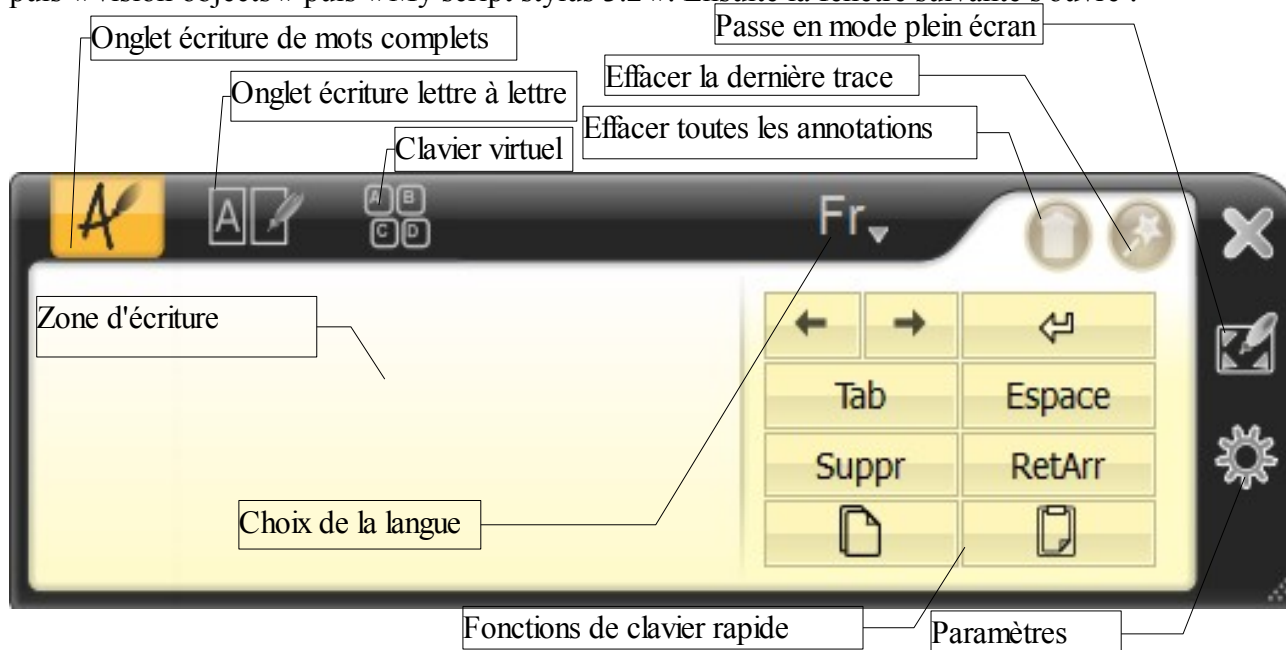



b/ La méthode directe avec le crayon texte sous Starboard :

Pour l'utiliser il suffit d'activer le bouton  dans le menu Outils, il est conseillé de mettre ce bouton dans la télécommande du TBI.



c/ La méthode directe avec My script stylus :

My script stylus est un programme complémentaire à Starboard, il permet d'écrire en direct sur Starboard ou dans n'importe quelles autres applications de Windows. C'est un gros avantage pour interagir en direct au tableau sans avoir à passer derrière le clavier et ceci dans toutes les applications. My script stylus se lance soit par l'icône sur le bureau, soit dans tous les programmes puis « vision objects » puis « My script stylus 3.2 ». Ensuite la fenêtre suivante s'ouvre :



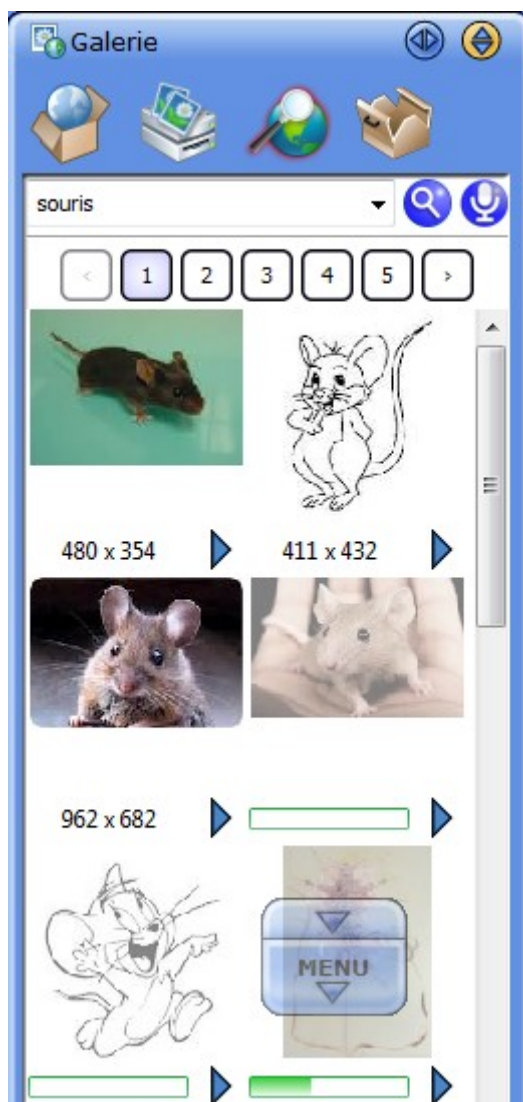
Lorsque la souris quitte l'espace My script stylus pendant plus de 4 secondes alors la fenêtre devient transparente en laissant apparaître le fond, puis au bout de 15 secondes elle disparaît soit dans les icônes de notification soit, selon les paramètres choisis, à droite ou à gauche de l'écran sous forme d'onglet avec un stylo. Dès que l'utilisateur clique sur une partie de l'écran où l'on peut écrire du texte le symbole suivant apparaît  et d'un simple clic permet d'ouvrir la fenêtre et commencer la reconnaissance en direct.

11/ La reconnaissance vocale :

Lorsque l'on crée une zone de texte avec l'outil texte  depuis la version 9.4 on a la possibilité de parler au micro de l'ordinateur pour que starboard écrive à votre place dans ce cadre texte. Pour cela il faut cliquer sur l'icône en forme de micro présent en haut à droite de la zone définie .



La reconnaissance ne peut être de qualité que si vous utilisez un micro ou un micro-casque de qualité et si vous procédez au préalable au module d'entraînement Windows disponible sous Vista et Seven.

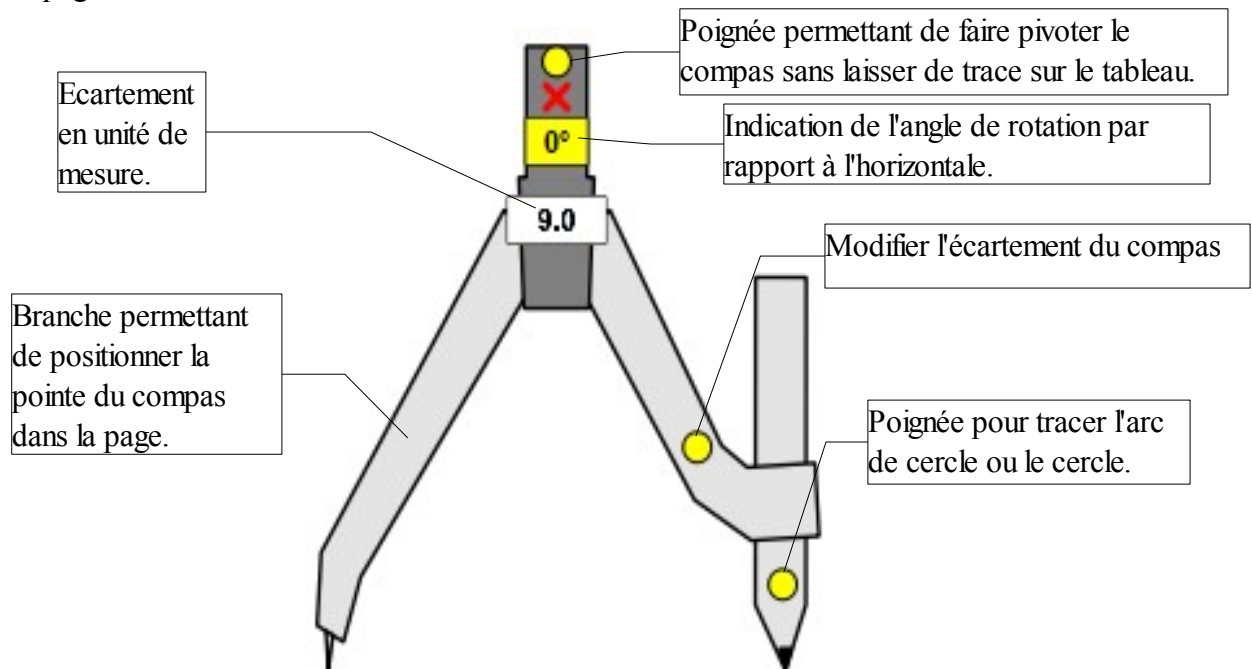
Cette option est également disponible lors de la recherche d'images intégrée à la galerie sur google images.




12/ Les accessoires :

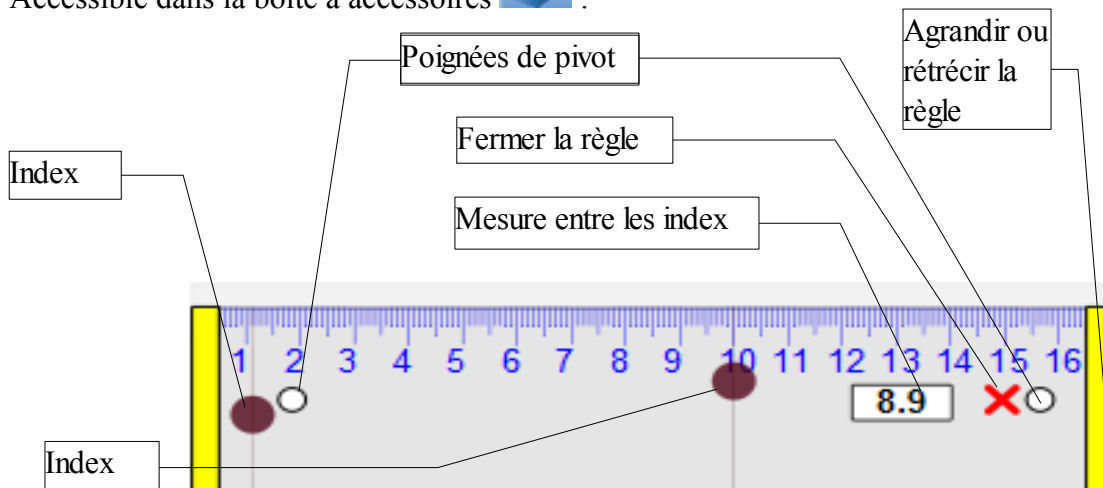
a/ Le compas :

Accessible en cliquant sur l'icône  dans la boîte à accessoires  un compas virtuel s'affiche sur la page :



b/ La règle :

Accessible dans la boîte à accessoires  :



c/ Le blocage d'écran ou rideau :



Permet de mettre un cache sur tout l'écran. Par défaut le cache est gris foncé, totalement opaque et se déplace au stylet dans toutes les directions.

Par un simple clic sur la surface grise on obtient les options suivantes :

The image shows a dark grey rectangular overlay on a screen. A context menu is open over it, listing various options. Lines connect text boxes to specific menu items:

- Permet de régler la transparence du cache afin de laisser entrevoir ce qui est en-dessous.** (points to 'Définir transparence...')
- Ouvrir un fichier image qui remplacera le gris foncé du cache.** (points to 'Ouvrir fichier d'image...')
- Option permettant d'aligner le cache au bord dès qu'il se trouve à proximité.** (points to 'Aligner au bord')
- Option par défaut permettant le déplacement libre du cache** (points to 'Déplacement libre', which has a checkmark)
- Le déplacement ne peut se faire que verticalement.** (points to 'Déplacement vertical uniquement')
- Le déplacement ne peut se faire qu'horizontalement.** (points to 'Déplacement horizontale uniquement')
- Permet de faire une découpe rectangulaire dans le cache.** (points to 'Découpe de rectangle')
- Permet de faire une découpe de forme libre, à main levée, dans le cache.** (points to 'Découpe main libre')
- Permet de quitter le cache.** (points to 'Quitter')

d/ Le projecteur :



C'est un accessoire qui permet de figer une scène et d'avoir un spot qui focalise l'attention de l'auditoire sur une partie de l'image.

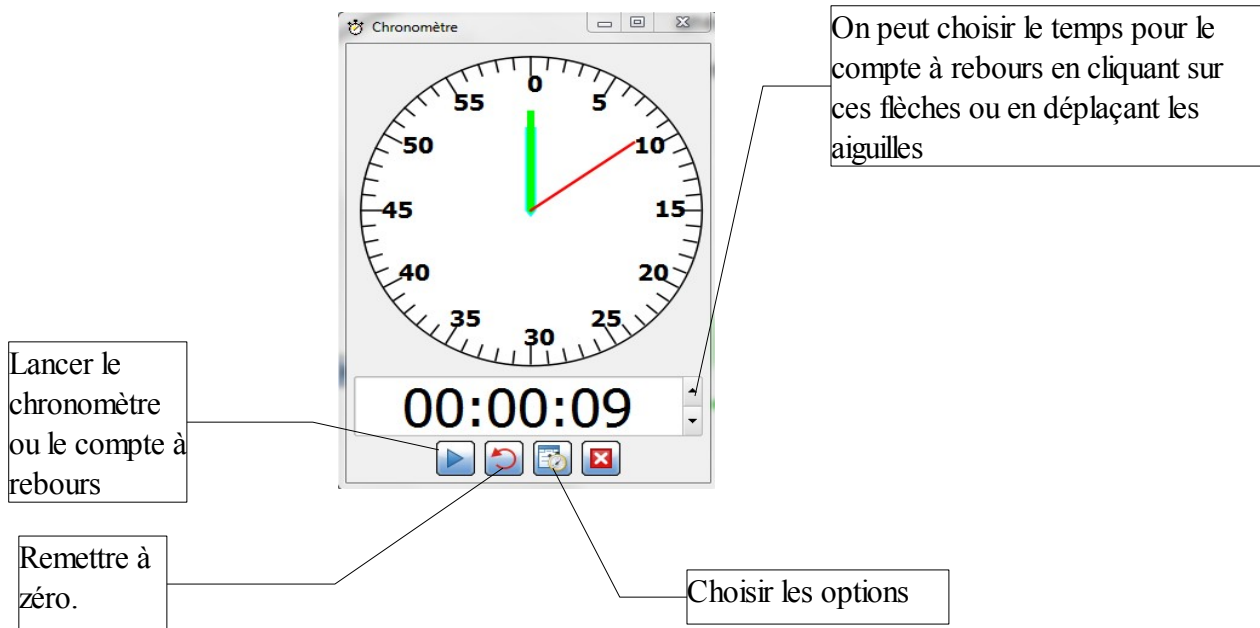
Parmi les options disponibles il y a :

- La forme : un cercle ou un carré
- Le zoom du spot (x1, x2, x3)
- La taille
- La luminosité du reste de l'écran

e/ Le chronomètre :



Permet de disposer à tout moment d'un chronomètre ou d'un compte à rebours.



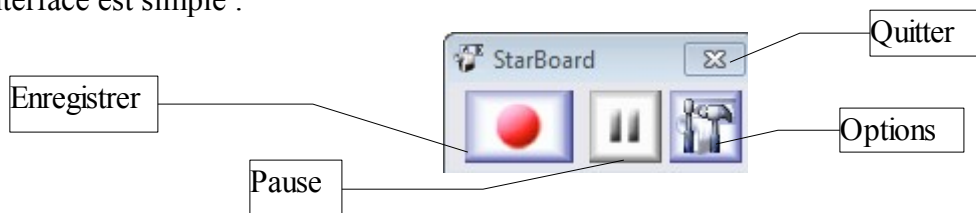
Parmi les options du chronomètre on peut choisir d'avoir un chronomètre uniquement numérique, d'émettre ou pas un son à la fin et de choisir ce fichier son.

f/ L'enregistreur d'écran :



C'est un accessoire qui permet d'enregistrer tout ce qui se passe à l'écran afin d'en faire une vidéo réutilisable ensuite.

L'interface est simple :



Lorsque l'on appuie sur le bouton d'enregistrement il suffit de sélectionner la zone à filmer puis l'enregistrement commence.

Parmi les options proposées il y a la possibilité d'enregistrer ou non du son. Lorsque le son n'est pas utile il est conseillé de le désactiver pour obtenir un fichier de taille réduite.

Par défaut il propose un nom et d'ouvrir le dossier dans lequel le fichier est enregistré.

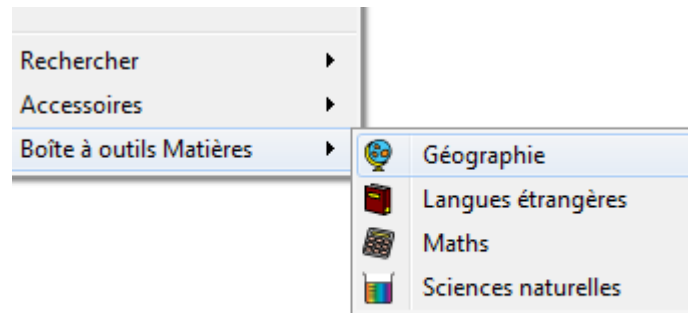
Il est possible de choisir un autre dossier par défaut pour le stockage de vos vidéos.

Il est possible de choisir la qualité de votre enregistrement vidéo (en fonction de l'utilisation de cette vidéo).

g/ Possibilité d'ajouter d'autres accessoires :

Tous petits programmes exécutables ou applications peuvent être ajoutés dans les accessoires pour interagir avec le logiciel. Le bouton s'appelle ajouter ou supprimer des applications externes.

13/ La boîte à outils matières :



a/ Géographie :

Il s'agit d'un recueil des cartes, boussoles, drapeaux ainsi que d'un jeu sur les drapeaux et pays.

b/ Langues étrangères :

Il s'agit de deux petits logiciels liés entre eux. Le premier « banque terminologique » permet de créer des collections de mots et/ou phrases dans le thème que l'on souhaite. Le deuxième est un jeu d'anagrammes sur l'ensemble des mots ou certaines collections.

Ces logiciels peuvent aussi bien servir en langues étrangères qu'en Français.

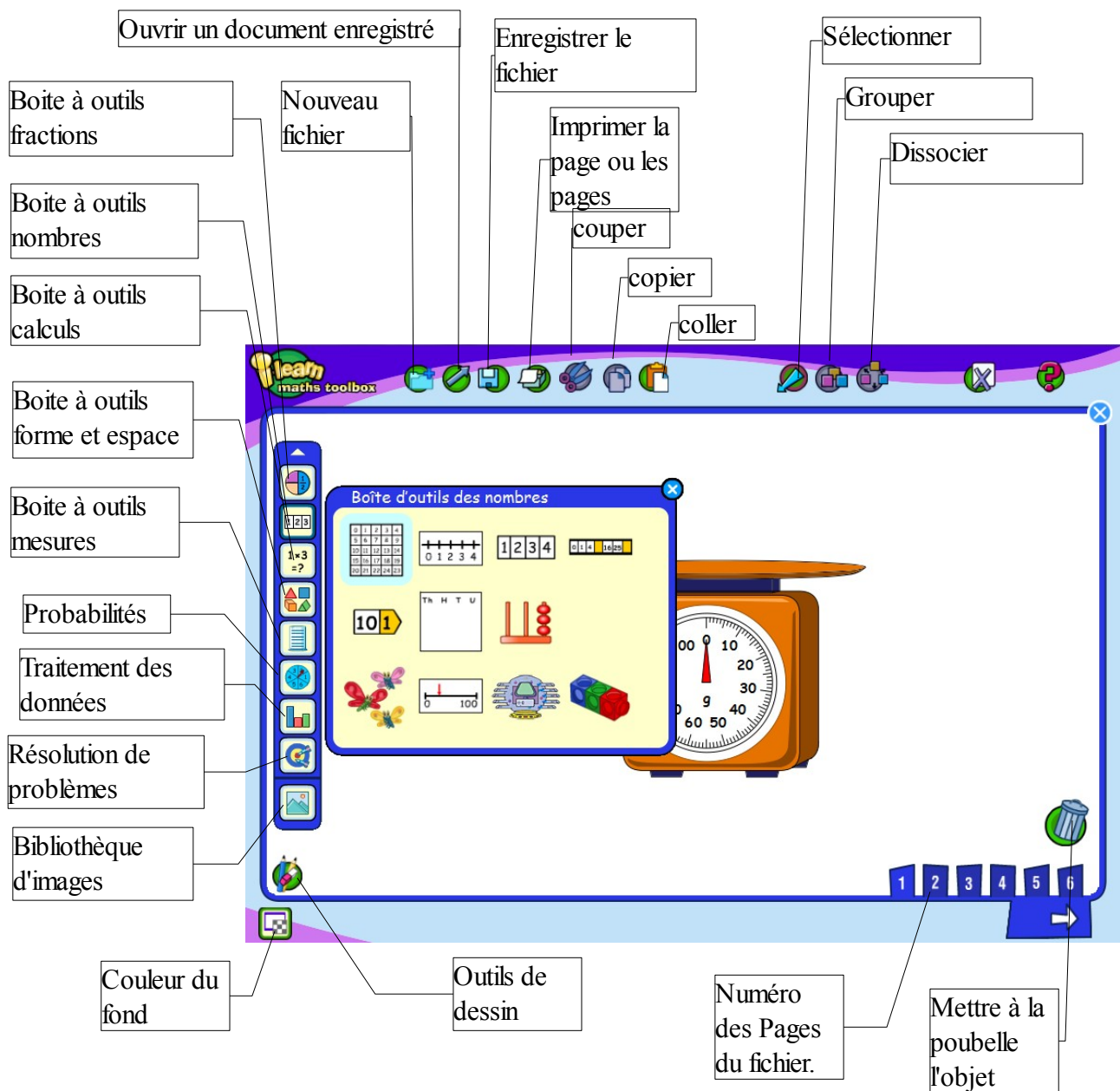
c/ Sciences :

Cette rubrique regroupe 4 applications :

- une balance type Roberval qui est un objet flash inséré dans Starboard.
- une balance simple plateau qui se trouve dans l'application mathstoolbox.
- Un verre mesureur qui est un objet interactif dans l'application mathstoolbox.
- Un thermomètre qui est une application interactive indépendante.

d/ Maths, Maths toolbox :

Il s'agit d'un logiciel de type logiciel pour TBI s'appelant Maths toolbox mais spécialement dédié aux mathématiques. Avec ce logiciel il est possible d'utiliser une quantité d'outils dynamiques qui vont faciliter les explications sur les fractions, les solides, le dénombrement, le calcul mental, les opérations, la file numérique, l'heure etc...



14/ Insérer des objets :

A/ Des images :

I/ Par simple copier-coller :

Vous avez envie de copier dans votre page de TBI une image issue d'internet.

- Vous basculez en mode windows en cliquant sur la souris de la télécommande Starboard.
- Vous faites un clic droit sur l'image affichée dans le navigateur internet puis vous sélectionnez « copier » dans le menu.

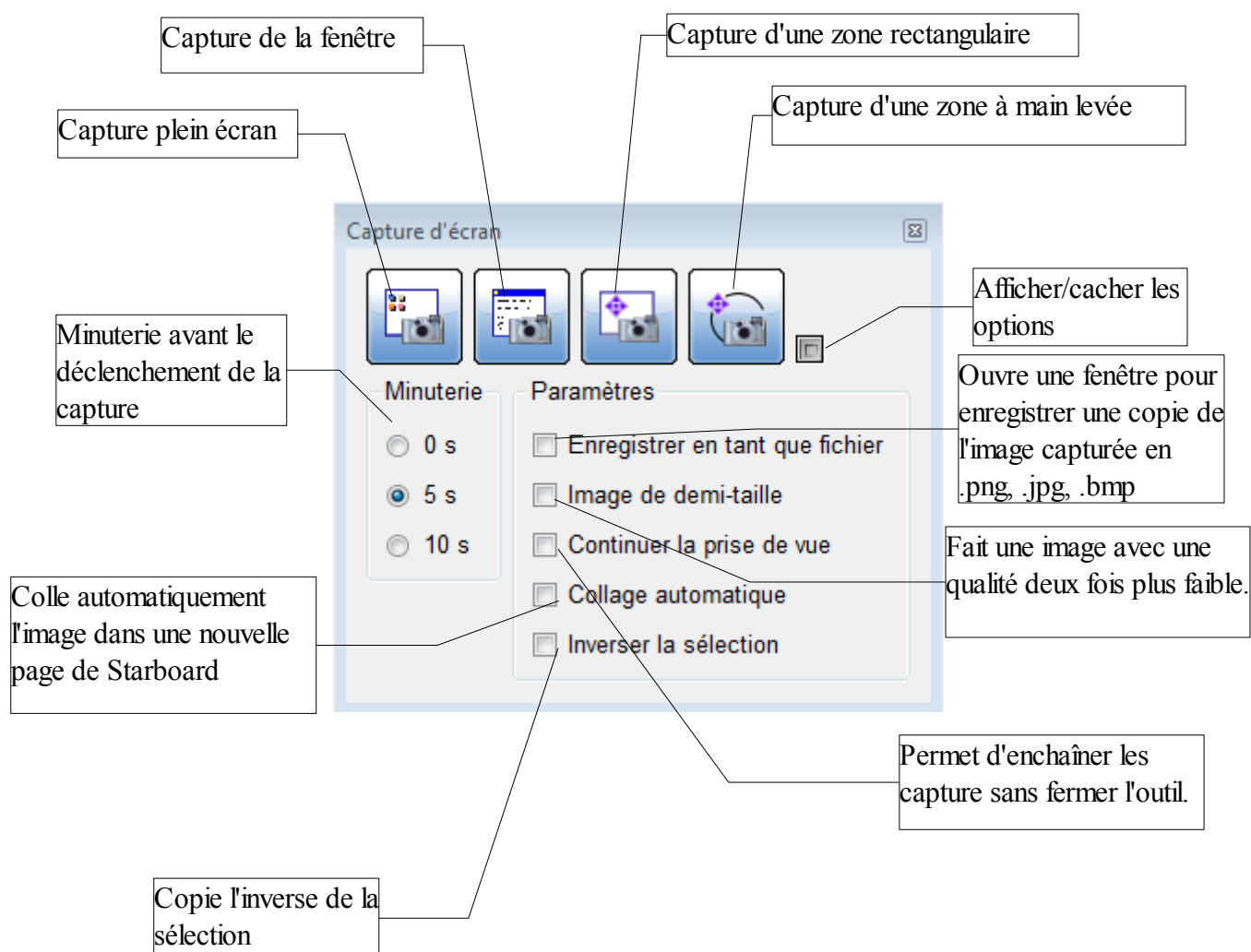
- Vous basculez en mode TBI en cliquant sur la souris de la télécommande Starboard
- Vous cliquez dans la page et vous faites coller.

Cette manipulation est valable pour tous les objets images fixes ou animées ou animations flash.

II/ Copies d'écran avec l'accessoire capture d'écran :



Cet outil est accessible dans la boîte à accessoires, il permet de faire des captures de n'importe quelle partie de l'écran.

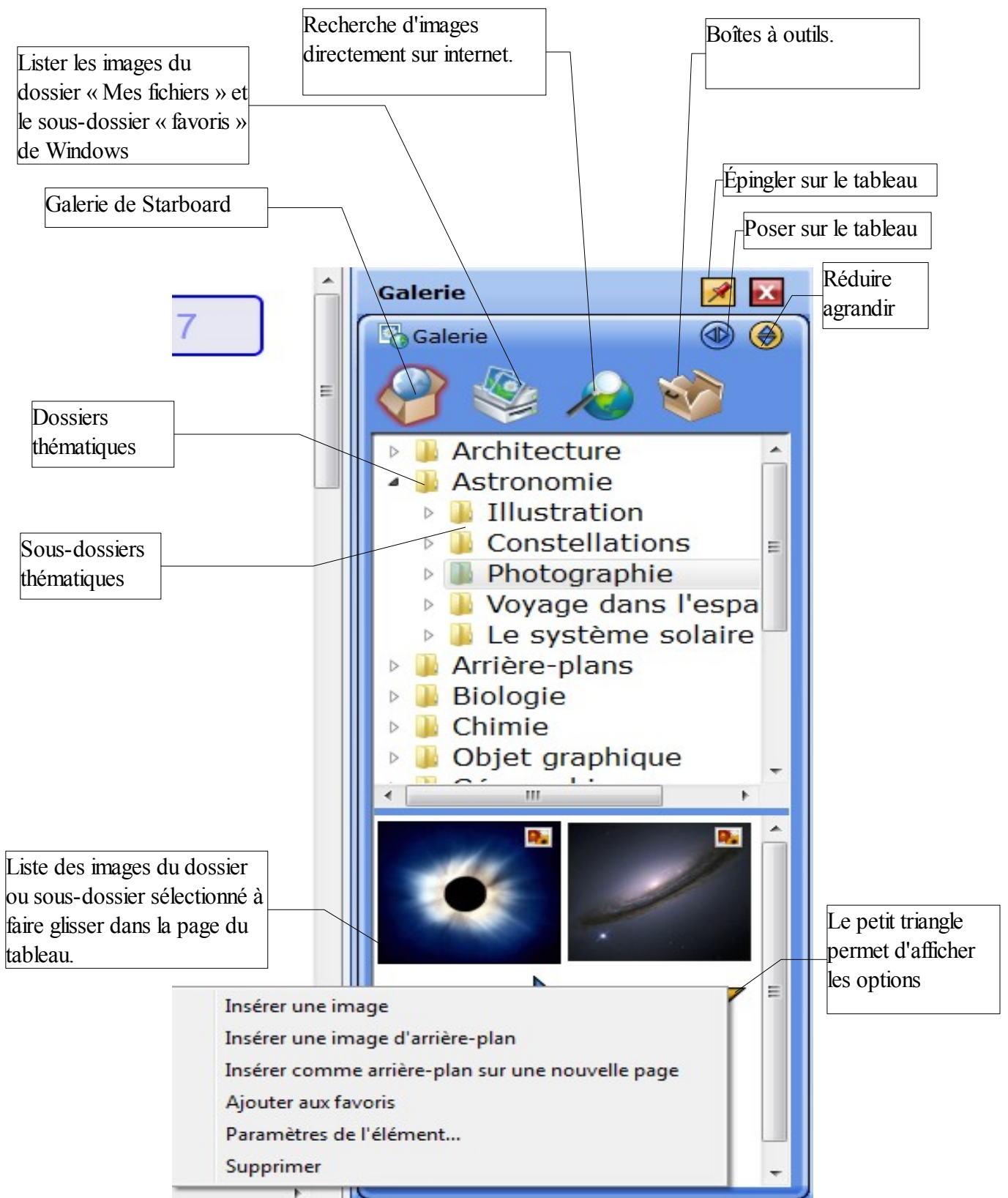


III/ A partir de la galerie :

Pour insérer les images issues de la galerie fournie avec le logiciel Starboard, il suffit de cliquer sur l'onglet galerie.

Les images sont classées dans plusieurs dossiers correspondant à des thèmes et parfois des sous-dossiers.

Il est possible d'enregistrer ses propres dessins dans la galerie en faisant un clic sur le dessin puis « ajouter aux favoris » le dessin s'enregistrera dans la catégorie « mes fichiers ».



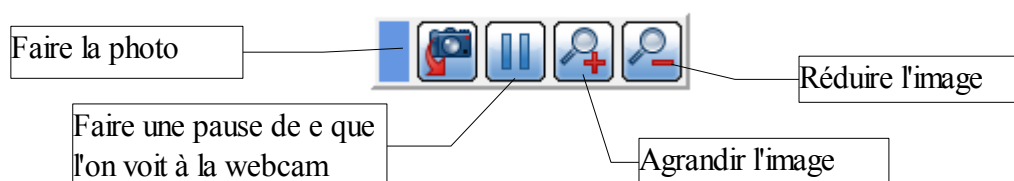
IV/ A partir d'un périphérique TWAIN :

On appelle périphérique TWAIN de façon générale les scanners, imprimantes multifonctions, certains caméscopes ou appareils photos permettant l'acquisition d'images

fixes. Pour utiliser cette fonctionnalité accessible à partir du menu « insérer », il faut que le scanner soit installé et branché sur le pc. Ensuite le logiciel qui pilote le scanner s'ouvre et l'acquisition se fait, puis elle est directement transférée dans la page starboard.

V/ A l'aide de la webcam :

Pour utiliser cette fonctionnalité accessible à partir du menu « insérer », il faut qu'une webcam soit installée et branchée au pc. Une fois la fonction lancée, le logiciel qui pilote la webcam se lance et une fenêtre avec l'image de la webcam s'ouvre au centre de la page de Starboard. On peut à tout moment faire une photo de ce que l'on voit à l'écran.



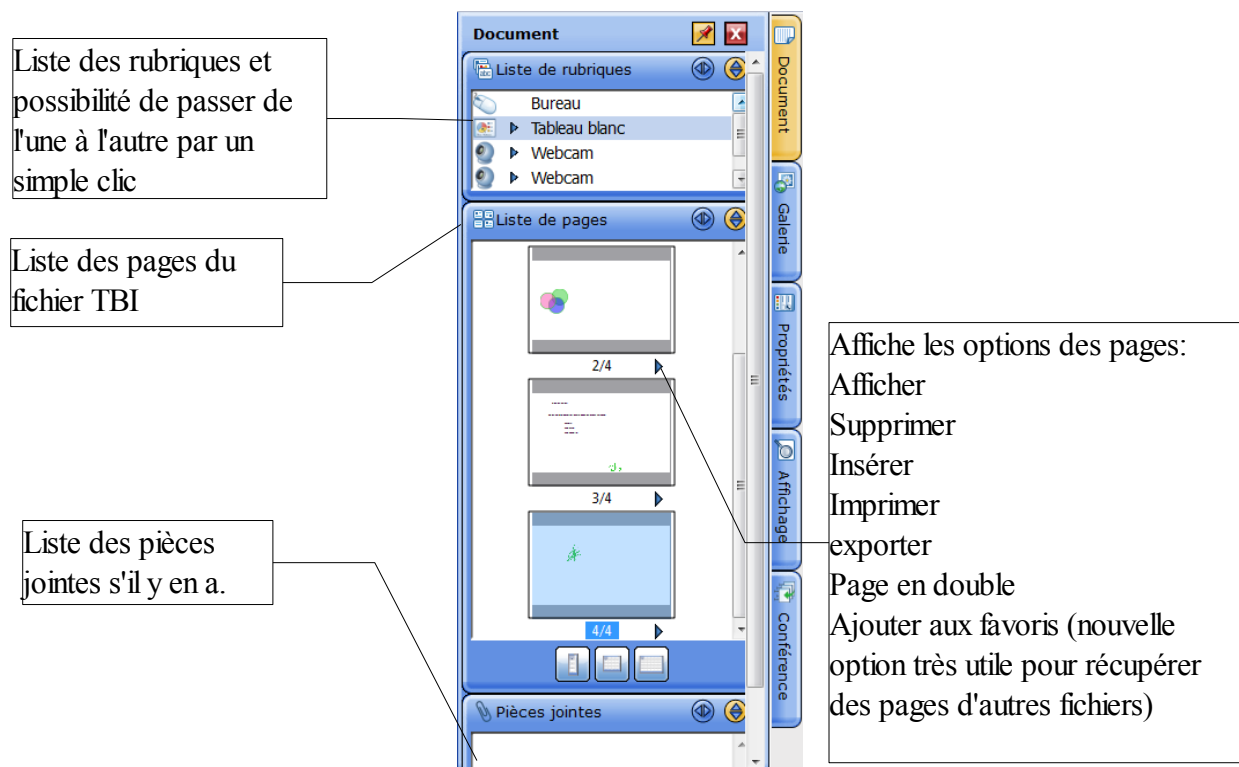
b/ Des objets flash :

Les fichiers flash sont des objets multimédias interactifs, animés ou vidéos que l'on trouve sur internet ou que l'on peut créer à l'aide de logiciel spécifique comme e-anim, project ROME (gratuits) ou d'autres logiciels payants. Il existe sur internet des objets flash dédiés à l'enseignement librement téléchargeables.

Les objets flash se trouvent aussi dans la galerie de Starboard surtout dans le dossier Mathématiques, on les reconnaît grâce à la lettre F majuscule en haut à droite de l'image.

L'extension des objets flash est .swf.

15/ L'onglet Documents :



16/ L'onglet propriétés :

Montre les propriétés de l'outil sélectionné ici l'outil sélection.

Ici je peux verrouiller l'image que j'ai sélectionnée afin qu'elle ne soit ni déplaçable ni modifiable

Option très intéressante du clone infini, rend l'objet clonable à l'infini par simple cliquer-déplacer.

Choix de la couleur de l'arrière plan

Par défaut avec Starboard on travaille sur un calque qui se trouve sur la page, en cliquant sur ce bouton on enlève le calque et on travaille sur la page du fond.

Possibilité d'ajouter un lien hypertexte à l'objet.

Propriétés

Propriétés d'outil

Sélectionner le type

Propriétés d'objet

Verrouiller

Clone infini

Lien hypertexte

Propriétés de page

Couleur d'arrière-plan

Masquer l'avant-plan

Expansion de page

Agrandit automatiquement la page

Document

Galérie

Propriétés

Affichage

17/ L'onglet affichage :

Outil navigation indispensable à la pratique quotidienne

Zoom moins

Zoom 100 %

Zoom plus

Permet de choisir l'affichage de tous les menus.

Permet de choisir de coller automatiquement les objets tracés entre eux.

Ajuste le zoom pour que toutes les annotations de la page soient visibles

Permet de faire une sélection de la zone à zoomer

Permet de choisir la taille de la grille (invisible par défaut)

Affiche la grille (invisible par défaut)

Cale les objets sur les noeuds et lignes de la grille.

Affichage

Navigation

Disposition d'écran

Barre latérale

Barres de contexte

Barre de menus

Indicateur d'état

Barre de défilement

Onglet de page

Corbeille

Plein écran

Taille de la grille

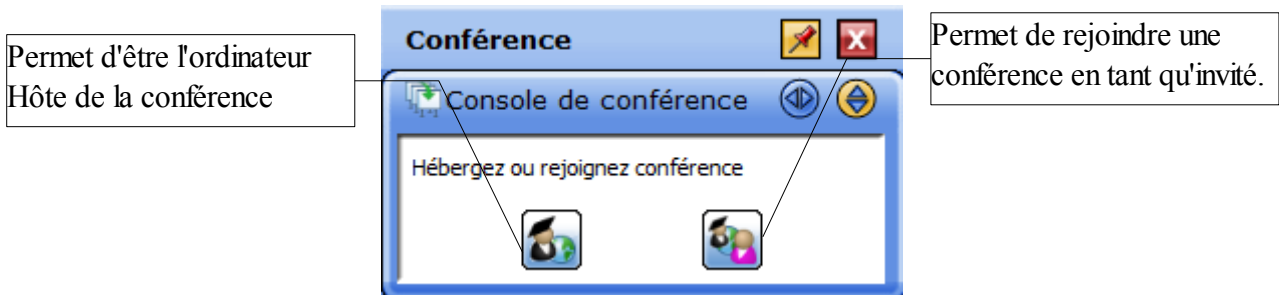
Afficher les lignes de la grille

Caler sur les lignes de la grille

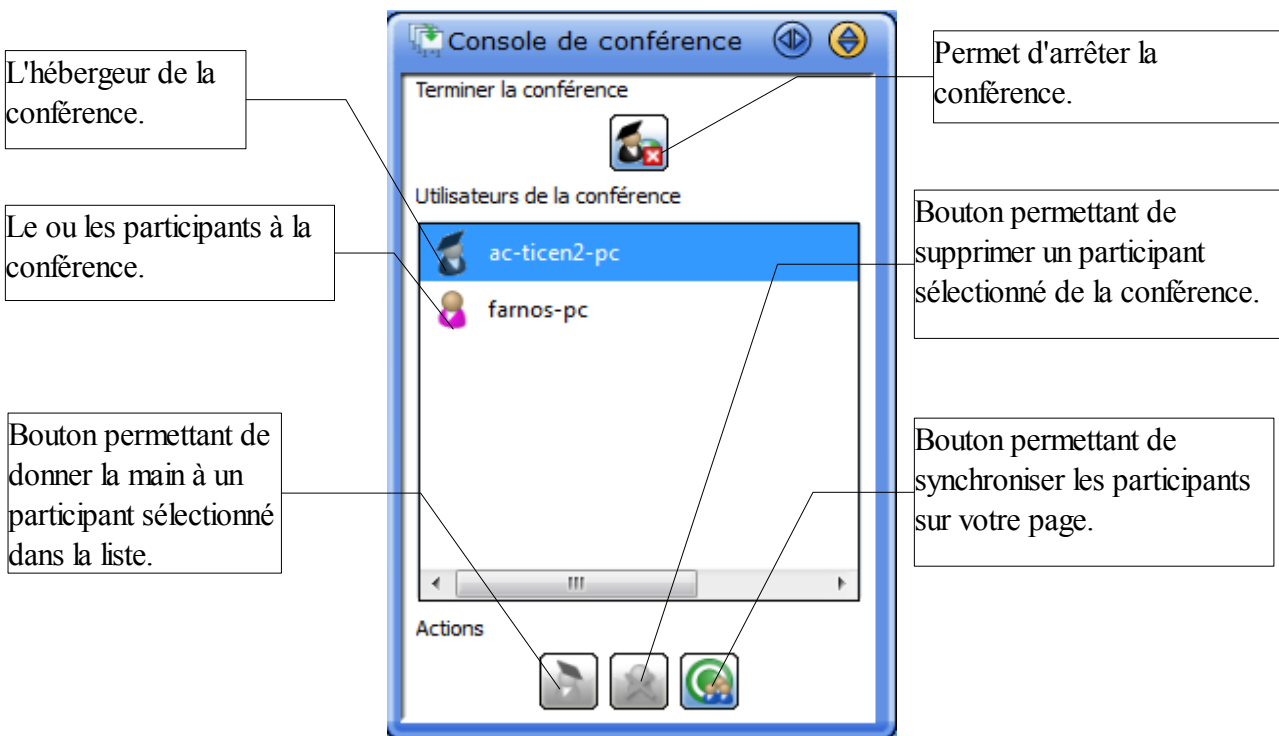
Ajuster la position de la ligne

18/ L'onglet conférence :

C'est à partir de cet onglet que vous pourrez animer ou rejoindre une conférence entre plusieurs TBI Hitachi. Cette fonctionnalité permet de partager un même tableau entre 2, 3 ou 4 TBI connectés à internet et beaucoup plus si ce sont des TBI connectés au réseau de l'école.



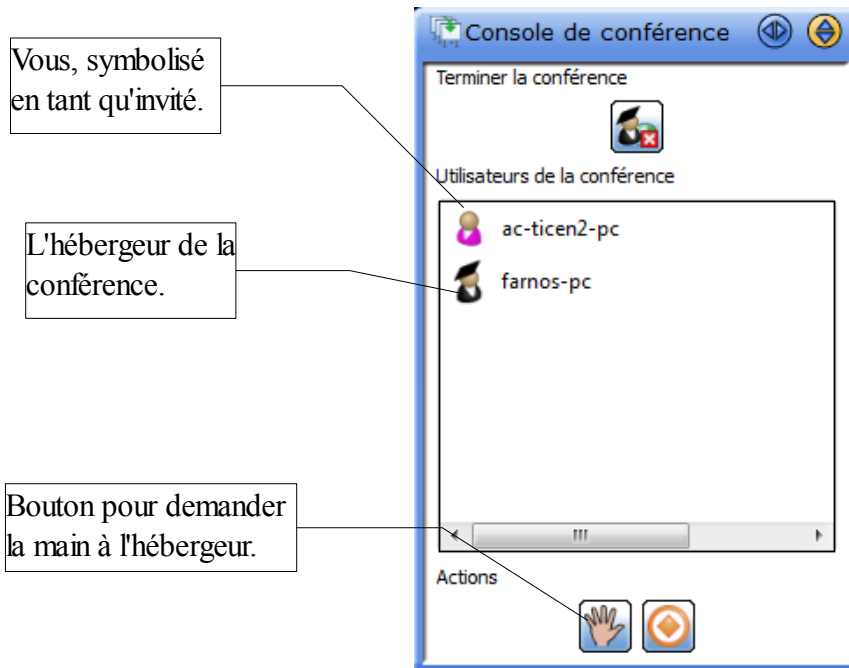
Lorsque vous cliquez sur le bouton « hébergez la conférence » vous obtenez la fenêtre suivante :



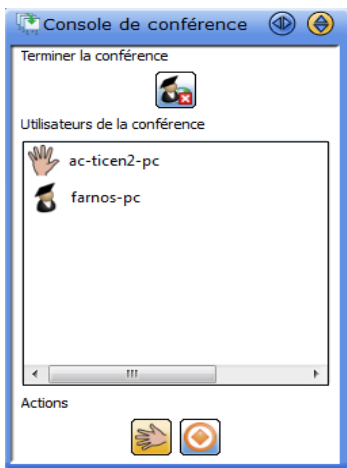
Si vous cliquez sur rejoindre un tableau partagé vous obtenez la fenêtre suivante :



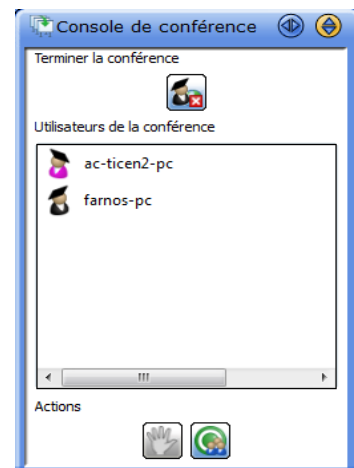
Une fois connecté vous obtenez la fenêtre suivante :



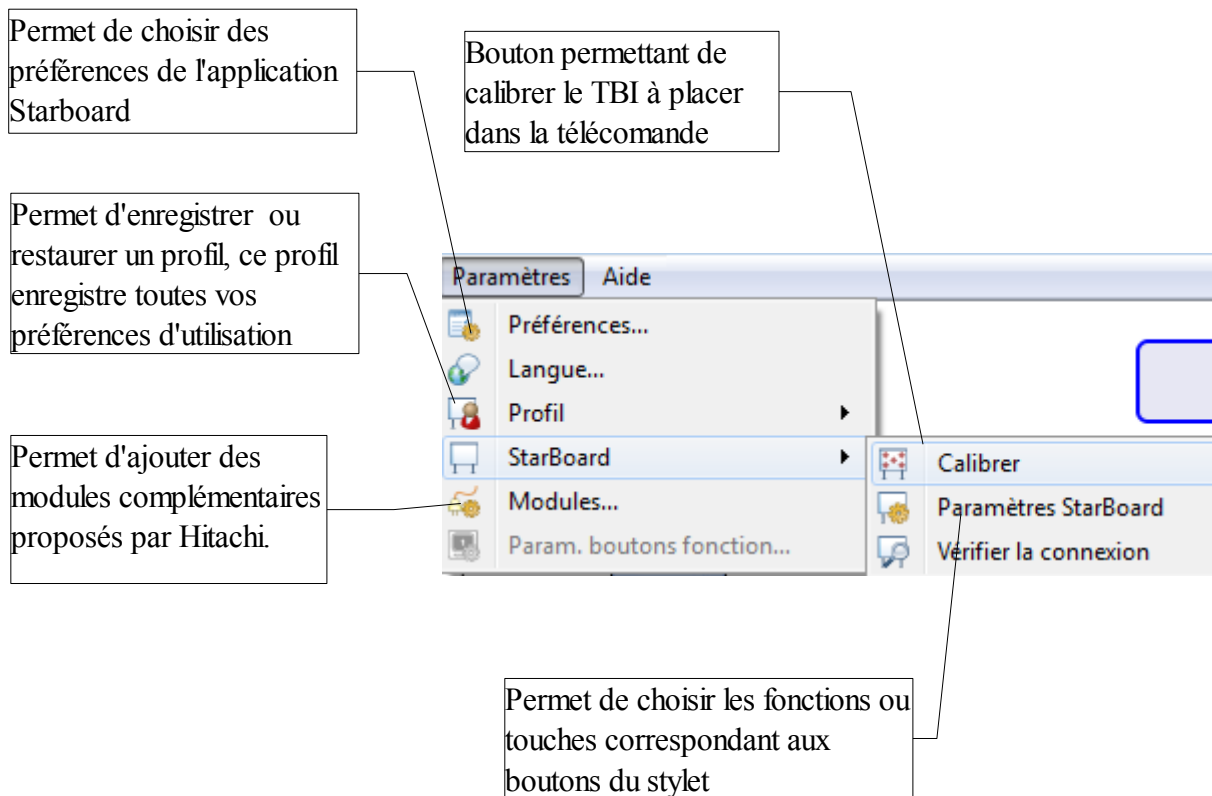
Lorsque un invité lève la main l'hébergeur de la conférence voit une main en face du correspondant et peut le sélectionner pour lui donner la main.




Une fois que l'invité a pris la main il porte le chapeau du maitre et peut intervenir sur le tableau commun




19/ Le menu paramètres :




20/ Pour les TBI FX DUO, TRIO et LINK EZ :

Ces tableaux interactifs intègrent la possibilité d'agir sur le tableau à plusieurs 2 utilisateurs simultanés pour le DUO et 3 utilisateurs simultanés pour le TRIO et le LINK EZ. Pour activer la fonction il faut aller dans le menu « Outils » et cliquer sur l'icône multi-action  Multi-action , le tableau se partage en deux ou trois parties égales dans le sens de la largeur avec la possibilité pour chaque utilisateur d'écrire en même temps sur le TBI, il est possible pour chacun de changer de couleurs et de gommer. Quand le travail est terminé en fermant l'outil les annotations sont collées dans le tableau.

Un autre outil est disponible dans la version 9.4 c'est le DUAL PEN  Dual-Pen il permet à tous les TBI tactiles de travailler à deux en même temps sur toute la surface du tableau.

21/ La fonction « fusionner » :

C'est une fonction disponible à partir du menu « Fichier »  Fusionner... , elle permet comme son nom l'indique de fusionner rapidement un autre fichier .yar à la suite de celui déjà ouvert.

Cette fonction est aussi disponible en sélectionnant dans le menu « Fichier » le raccourci « documents récents » avec l'avantage d'avoir un visuel des pages du documents avant de les fusionner.

Table des matières

1/ Organisation de l'espace de la page dans Starboard :	2
2/ La télécommande :	3
a/ Le stylet intelligent :	4
b/Le stylet laser :	5
4/ L'outil sélection :	5
5/ Menu d'un objet ou d'une annotation sélectionné :	6
a/ Menu d'une annotation :	6
b/ Menu d'une forme :	6
c/ Menu d'une image :	7
6/ L'outil gomme :	7
7/ L'outil remplissage :	8
8/ Le bouton souris :	8
9/ L'outil forme :	8
10/ Reconnaissance d'écriture et outil texte :	9
a/ La méthode indirecte sous Starboard :	10
b/ La méthode directe avec le crayon texte sous Starboard :	10
c/ La méthode directe avec My script stylus :	10
11/ La reconnaissance vocale :	11
12/ Les accessoires :	12
a/ Le compas :	12
b/ La règle :	12
c/ Le blocage d'écran ou rideau :	13
d/ Le projecteur :	13
e/ Le chronomètre :	14
f/ L'enregistreur d'écran :	14
g/ Possibilité d'ajouter d'autres accessoires :	15
13/ La boîte à outils matières :	15
a/ Géographie :	15
b/ Langues étrangères :	15
c/ Sciences :	15
d/ Maths, Maths toolbox :	15
14/ insérer des objets :	16
A/ Des images :	16
I/ Par simple copier-coller :	16
II/ Copies d'écran avec l'accessoire capture d'écran :	17
III/ A partir de la galerie :	17
IV/ A partir d'un périphérique TWAIN :	18
V/ A l'aide de la webcam :	19
b/ Des objets flash :	19
15/ L'onglet Documents :	19
16/L'onglet propriétés :	20
17/ L'onglet affichage :	20
18/ L'onglet conférence :	21
19/ Le menu paramètres :	23
20/ Pour les TBI FX DUO, TRIO et LINK EZ :	23
21/ La fonction « fusionner » :	23