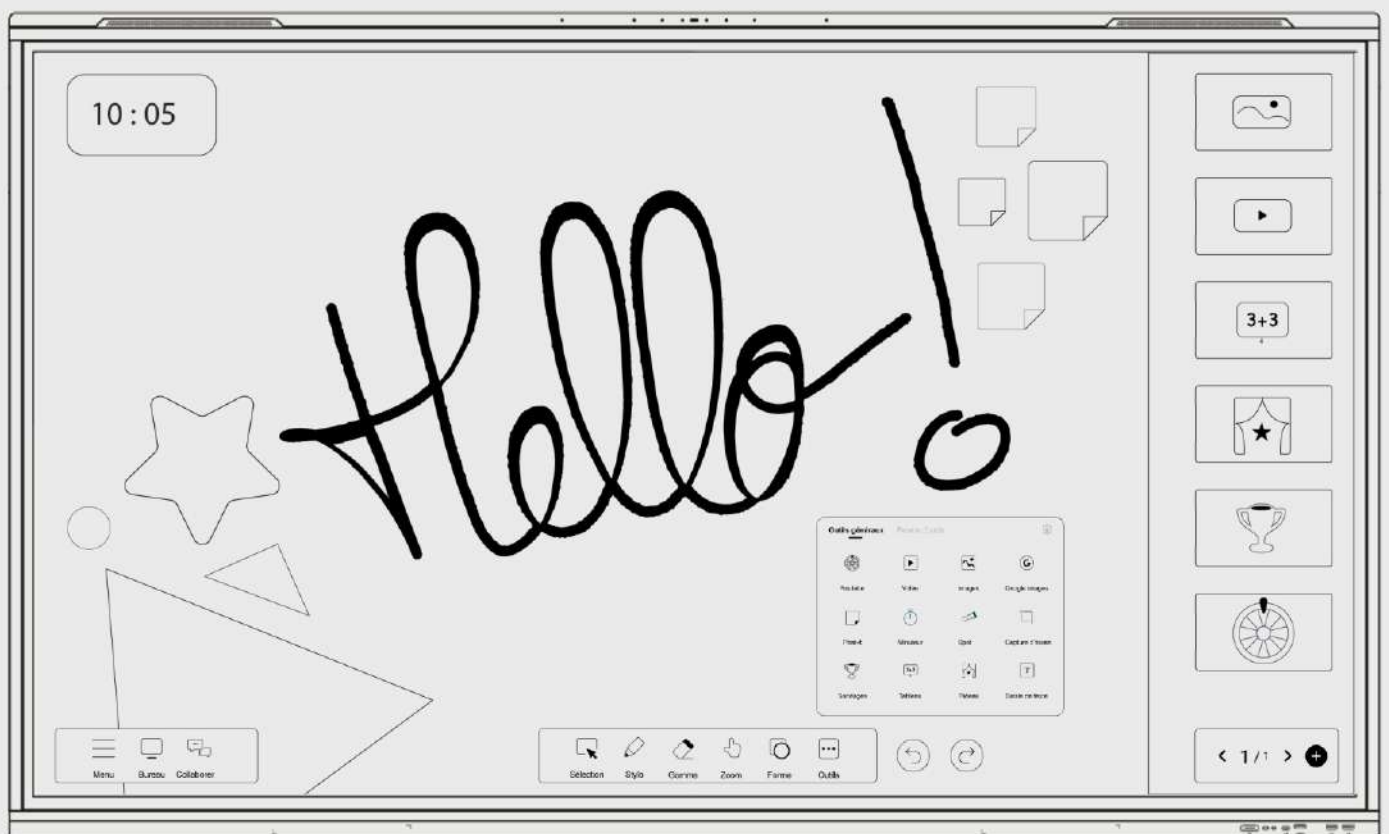




lolaos

GUIDE DE L'UTILISATEUR



Sommaire

1. Installation et désinstallation	6
1.1. Activation	6
1.1.1. Clé de licence	6
1.1.2. Démarrage	6
1.2. Exigences en matière d'installation	6
1.2.1. Exigences matérielles minimales	6
1.2.2. Configuration matérielle recommandée	7
1.2.3. Exigences relatives à l'environnement du système	7
1.3. Installation	7
1.4. Désinstallation	7
2. Espace de travail	8
3. Fichiers	9
3.1. Nouveau dossier	9
3.2. Enregistrer le fichier	9
3.3. Insérer un fichier	9
3.4. Gestionnaire de documents	10
3.5. Ouvrir un fichier	10
3.5.1. Fichiers récents	11
4. Éléments de conception	12
4.1. La toile	12
4.2. Le contexte	12
4.3. Itinérance de la toile	12
4.4. Pages	13
4.5. Aperçu de la page	14
4.5.1. Exportation de pages	14

4.5.2. Sélectionner un élément	14
4.5.3. Boîte de sélection	14
4.5.4. Options communes	15
4.6. Rédaction	15
4.6.1. Stylo	15
4.6.2. Reconnaissance de l'écriture manuscrite	16
4.6.3. Gomme	16
4.6.4. Effacement de la paume	16
4.7. Formes	17
4.8. Réglage de la forme	17
4.9. Combiner les formes	18
4.10. Texte	18
4.10.1. Ajouter un texte	18
4.10.2. Modifier le texte	19
4.10.3. Lecture immersif	20
4.11. Dossier	20
4.12. Image	20
4.13. Audio et vidéo	21
4.13.1. Documents	22
4.14. Autres éléments	22
4.14.1. Tableau	22
4.15. Carte heuristique	23
4.16. Graphique	24
4.17. Tableau d'édition	24
4.18. Post-it	25
4.19. Structure atomique	25
4.20. Géométrie	26
4.21. Formes 3D	27
5. Outils généraux	28
5.1. Personnaliser la boîte à outils	28
5.2. Roue de la chance	28
5.3. Intégrer la vidéo	29
5.4. Les images	29

5.5. Minuterie	30
5.6. Lampe	30
5.7. Capture d'écran	31
5.7.1. Tableau blanc de l'assistant	32
5.8. Rideau	33
5.9. Clavier	33
5.10. Horloge	34
5.11. Appareil photo	35
5.12. Enregistreur	36
5.13. Calendrier	37
5.14. Capsule de fichiers	37
5.15. Ajouter un fichier	38
5.15.1. Supprimer le fichier	38
5.15.2. Ouvrir des fichiers	38
5.16. Plus d'informations	38
5.16.1. Chronologie	40
5.17. Dés	41
5.18. Convertisseur	42
5.18.1. Score	42
5.18.1. Fêtes	43
5.19. Feu de circulation	43
5.20. Carte mémoire	44
6. Outils thématiques	45
6.1. Règle et rapporteur	45
6.2. Compas	46
6.3. Formules	46
6.4. Image fonctionnelle	48
6.5. Calculatrice	48
6.6. Tableau périodique	49
6.7. Équations chimiques	49
6.8. Système solaire	50

6.9. Arithmétique	51
6.10. Divisions	52
6.11. Fraction	52
7. Mode bureau	53
8. Menu	54
8.1. Sortie	54
8.1.1. Paramètres	54
9. Outils interactifs	56
9.1. Salle de classe interactive	56
9.1.1. Sélectionner une classe	56
9.1.2. Classe	56
9.1.3. Rejoindre la classe	57
9.1.4. Étudiants au hasard	58
9.1.5. Commentaire en direct	59
9.1.6. L'évaluation	59
10. Plus d'informations	60
10.1. Gestes	60
10.2. Raccourcis	60

1. Installation et désinstallation

1.1. Activation

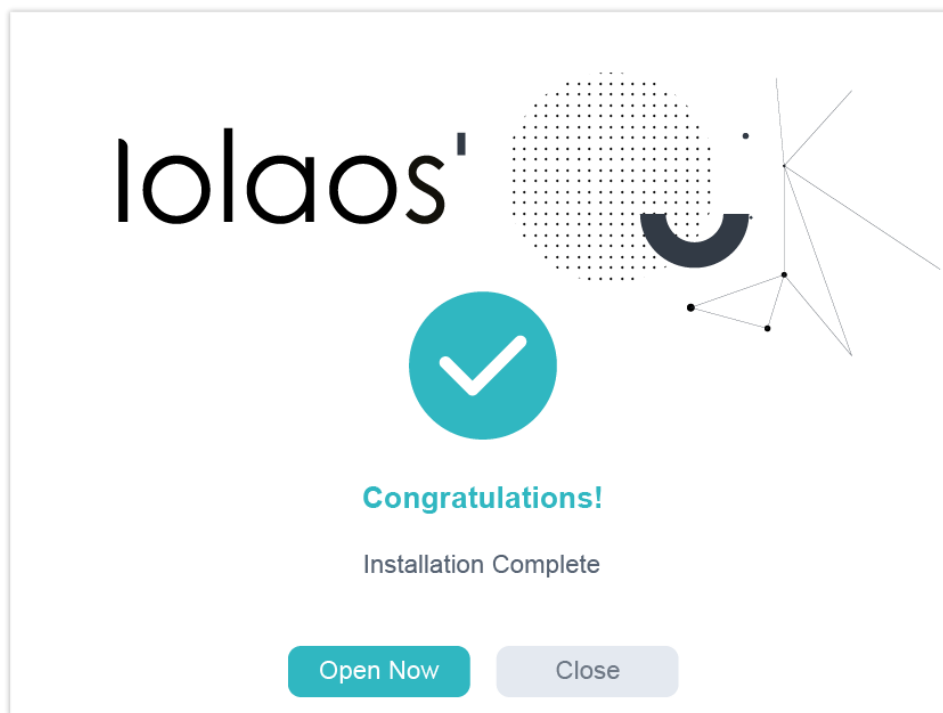
1.1.1. Clé de licence

- Lors de la première installation du logiciel, vous devez saisir un code de licence pour commencer à l'utiliser. Pour vérifier que le code de licence est valide, vous devez vous assurer que le réseau est correctement connecté.
- Si vous désinstallez le logiciel après l'avoir activé sur votre appareil, une connexion réseau vérifiera automatiquement si votre appareil est activé et tentera de l'activer lorsque vous l'installerez à nouveau.

Remarque : Si le matériel de votre appareil a changé ou si la carte réseau a été désactivée, l'activation peut ne pas fonctionner. Dans ce cas, essayez de réactiver la carte réseau.

1.1.2. Démarrage

L'activation du logiciel est réussie ! Bienvenue sur le logiciel lolaos. Cliquez sur **Démarrer** pour commencer à utiliser le logiciel.



1.2. Exigences en matière d'installation

1.2.1. Exigences matérielles minimales

- CPU : Intel Core i3
- Mémoire : 4 Go
- Résolution : 1366*768
- Disque dur : 1GB+




1.2.2. Configuration matérielle recommandée

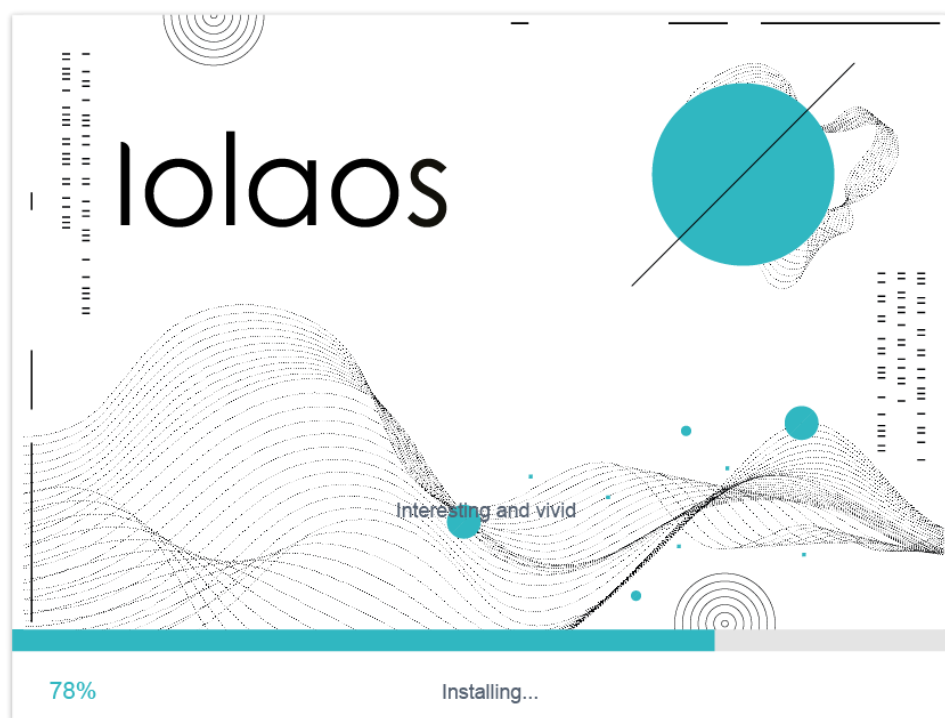
- CPU : Intel Core i5
- Mémoire : 8G
- Résolution : 1920*1080
- Disque dur : 1GB+

1.2.3. Exigences relatives à l'environnement du système

- Windows7 sp1 et supérieur
- Net Framework 4.5 et plus
- Microsoft Media Player 10.0 et plus

1.3. Installation

1. Double-cliquez sur  pour lancer le programme d'installation.
2. Veuillez lire attentivement l'accord de licence d'utilisation. Si vous acceptez le contenu de l'accord de licence utilisateur, veuillez sélectionner **Accepter et continuer**.
3. Sélectionnez le chemin d'installation et les options d'installation pour lolaos. Cliquez sur **One-key Install** pour une installation rapide sur le lecteur C ; ou sélectionnez **Custom Install** pour choisir le chemin d'installation.
4. Attendez que l'installation du logiciel soit terminée et vous pourrez commencer à l'utiliser.

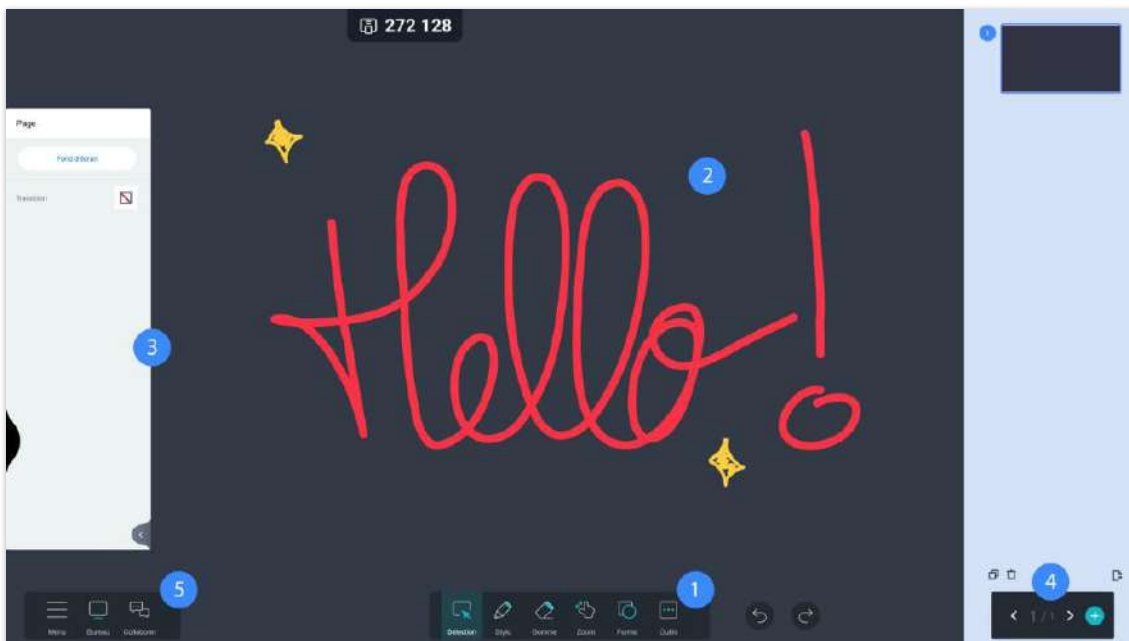


1.4. Désinstallation

- **Paramètres Windows** → **Apps** → **Apps et fonctionnalités** → **Désinstaller**



2. Espace de travail



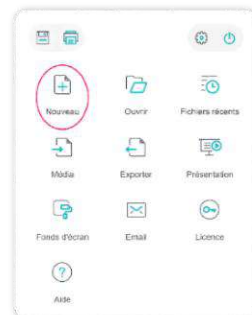
	OPTIONS	DESCRIPTION
1	Barre d'outils	La barre d'outils permet d'accéder rapidement aux outils importants que vous utilisez fréquemment dans le logiciel. Vous pouvez personnaliser la barre d'outils en utilisant le bouton droit de la souris ou le doigt pour faire un appui long sur le bord de la barre d'outils.
2	Toile / Canevas	Le canevas est la zone de votre création où vous pouvez ajouter et disposer comme vous le souhaitez.
3	Panneau de propriétés	Lorsque vous devez ajuster les priorités d'un élément sur le canevas, utilisez l'outil Sélection pour sélectionner l'élément et vous pouvez ajuster ses propriétés, sa mise en page et ses paramètres d'animation dans l'outil Panneau des propriétés .
4	Pages	Dans la liste des pages, vous pouvez prévisualiser toutes les pages, en ajouter, en supprimer et les déplacer pour réorganiser le document.
5	Menu	Voici les paramètres les plus courants du logiciel, le bureau et les outils interactifs.

3. Fichiers

3.1. Nouveau dossier

A chaque démarrage, le logiciel va créer un nouveau tableau vide.

Vous pouvez également créer un nouveau fichier lors de la modification des fichiers en utilisant l'option **Nouveau** dans le menu.

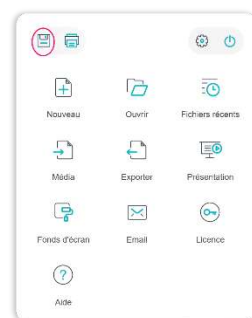


3.2. Enregistrer le fichier

Cliquer sur l'icône **Enregistrer** dans le coin gauche du Menu pour enregistrer le fichier.

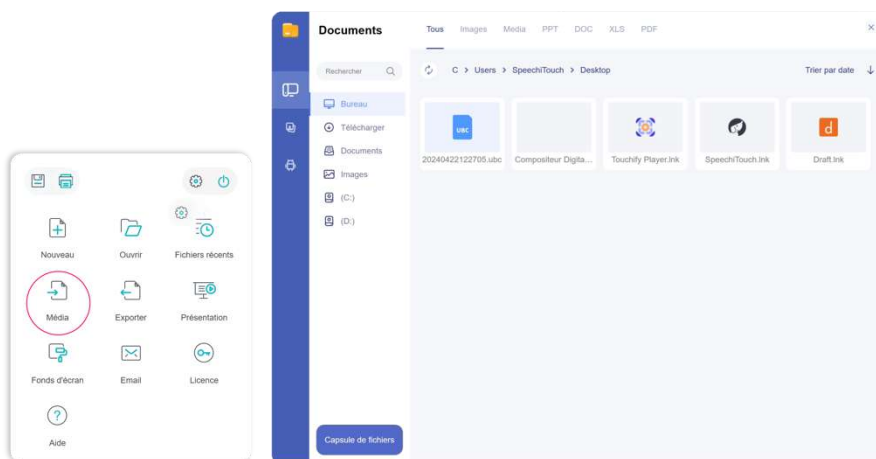
Les fichiers non enregistrés apparaîtront dans une fenêtre contextuelle vous demandant d'enregistrer le fichier lorsque vous essayez de fermer le logiciel.

Les fichiers enregistrés écraseront les modifications apportées au fichier original.



3.3. Insérer un fichier

Cliquez sur **Média** dans le menu inférieur gauche pour ouvrir le gestionnaire de documents. Sélectionnez le fichier à insérer, cliquez sur l'icône d'insertion ou faites glisser le fichier vers le canevas pour terminer l'insertion ; il est possible d'insérer des images, des fichiers audio et vidéo, des documents Office et d'autres formats.



3.4. Gestionnaire de documents

Dans la liste des fichiers, si vous double-cliquez sur un fichier, il s'ouvrira dans la visionneuse de fichiers. Les options de la visionneuse de fichiers varient partiellement en fonction des différents formats.

- › **Audio et vidéo** - Prise en charge de la pause / lecture, de la barre de progression, de la rotation, de l'écriture, de l'effacement, du plein écran et d'autres opérations.



- › **PPT / Word / Excel** - Prise en charge du retournement de page, de l'annotation, de l'ouverture avec des programmes externes.

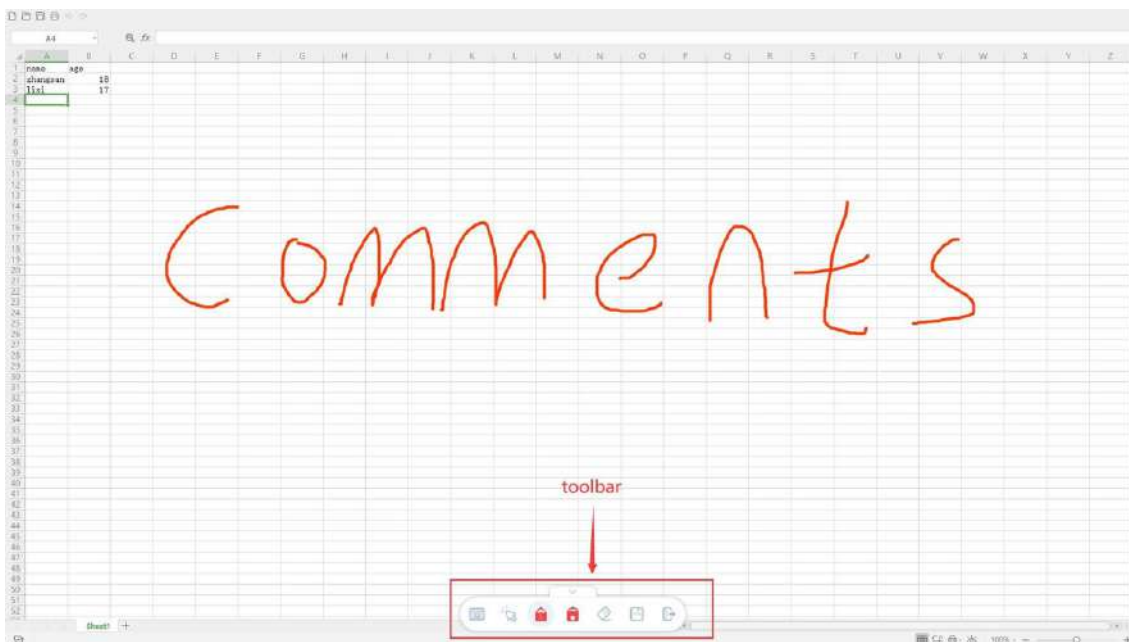
3.5. Ouvrir un fichier

Cliquez sur l'option **Ouvrir un fichier** dans le **Menu** pour ouvrir les fichiers locaux dans le tableau blanc. Les formats pris en charge sont les suivants : **.ppt, .pptx, .docx, .xlsx, .ubc, IWB, notebook, flipchart, enbx, etc.** Les fichiers **.ppt** sont importés sous formes d'image, les fichiers **.docx** et **.xlsx** sont ouverts dans le visualiseur de documents. Une fois ouverts, les fichiers peuvent être édités et annotés dans le visualiseur et les modifications seront enregistrées.

Remarque :

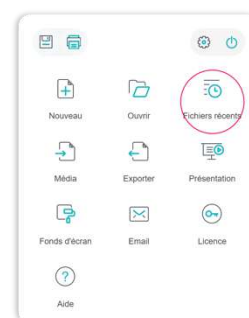
- › **Pour importer des fichiers Office, vous devez installer office 2010 et plus sur votre ordinateur.**
- › **Lors de l'importation de fichier .ppt, il peut être nécessaire de fermer le logiciel antivirus.**
- › **Lors de l'importation de fichiers .xlsx / .docx, le document s'ouvrira dans le visualiseur de documents.**





3.5.1. Fichiers récents

Affiche une liste de fichiers récemment ouverts, et cliquez sur le nom dans la liste pour ouvrir le fichier correspondant.



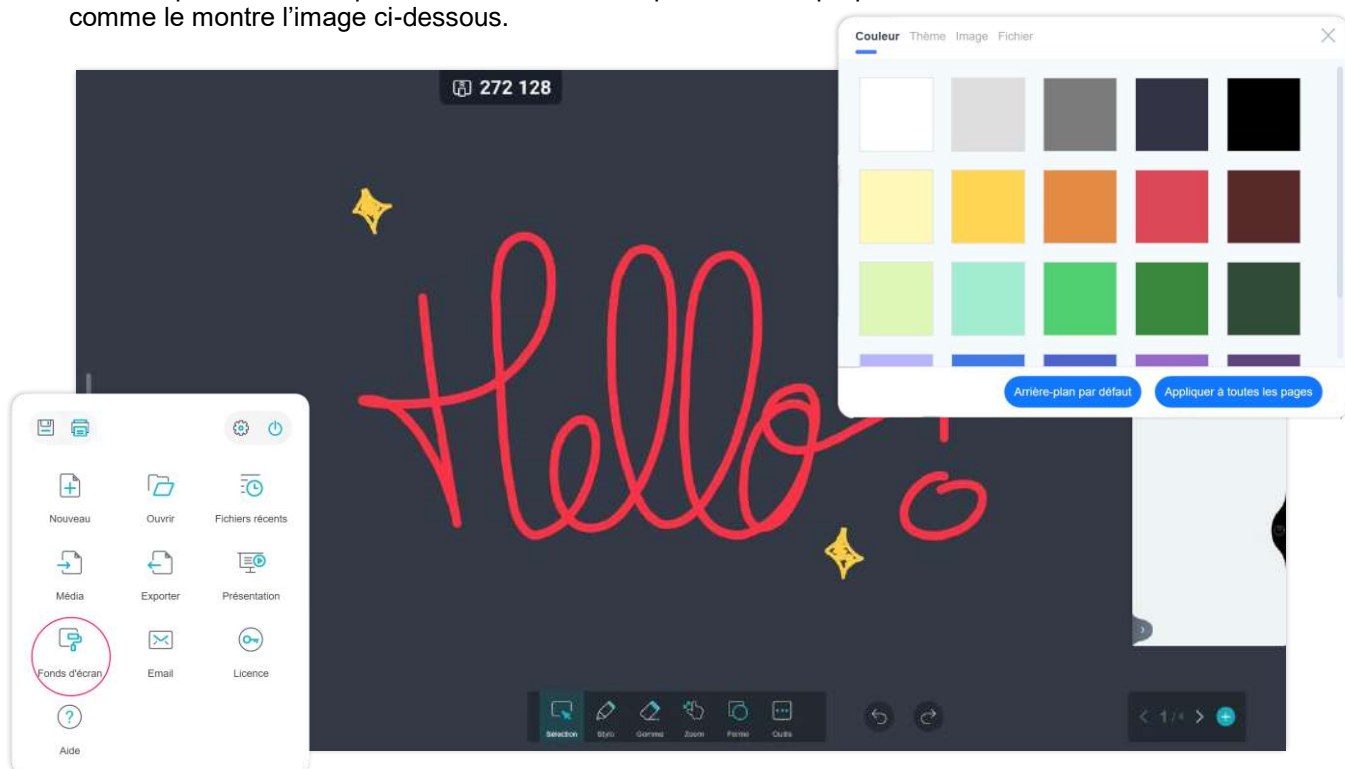
4. Éléments de conception

4.1. La toile

La toile ou canevas est la base de tout. Lorsque vous ouvrez le logiciel, une toile vierge est créée et vous pouvez définir l'arrière-plan de chaque toile.

4.2. Le contexte

L'arrière-plan de la toile peut être modifié dans le panneau des propriétés ou dans le Menu, comme le montre l'image ci-dessous.



Vous pouvez définir l'image et la couleur fournies avec le logiciel comme fond d'écran ou vous pouvez télécharger l'image depuis votre ordinateur.

- > Cliquez sur **Définir par défaut** pour définir l'arrière-plan sélectionné comme arrière-plan par défaut, et toutes les nouvelles pages utiliseront cet arrière-plan.
- > Cliquez sur **Appliquer à tous** pour appliquer l'arrière-plan actuel à toutes les pages que vous avez créées.

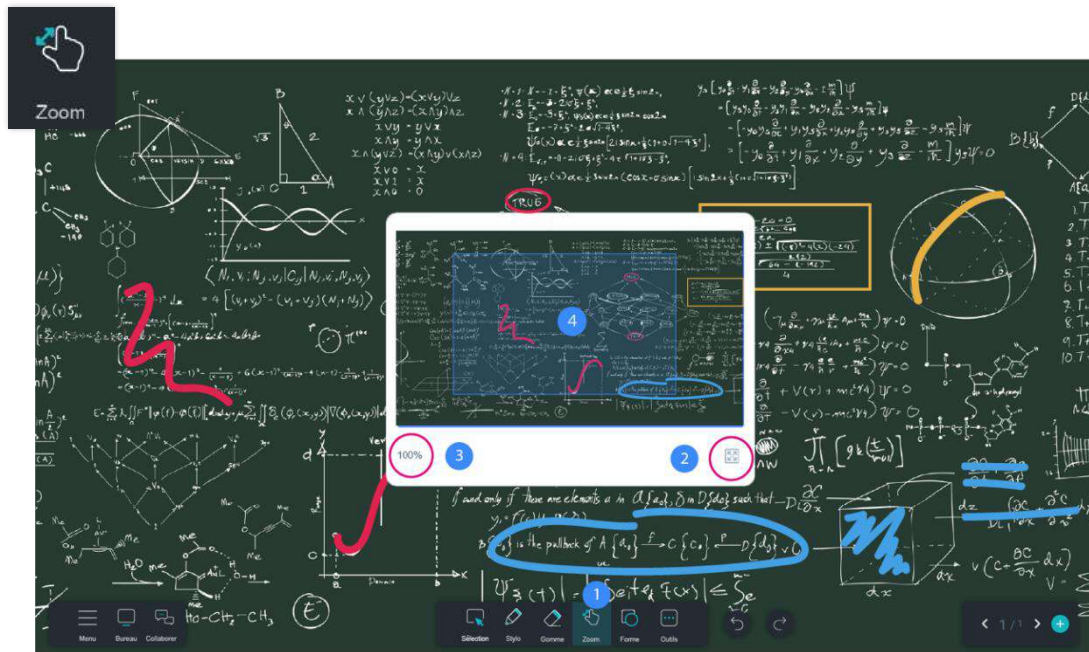
4.3. Itinérance de la toile

La toile est infinie, et vous pouvez zoomer et déplacer la toile après avoir sélectionné **l'outil de déplacement**.

- > **Zoom du canevas** - Le taux de zoom par défaut du canevas est de 100 %. En mode itinérant, vous pouvez utiliser la molette de la souris ou le geste de pincement avec deux doigts pour effectuer un zoom avant ou arrière sur le canevas.



- **Déplacement du canevas** - Appuyez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé ou faites glisser le doigt pour déplacer le canevas dans la direction souhaitée.
- **Retour à l'échelle par défaut** - En cliquant à nouveau sur itinérance, on obtient l'écran suivant :

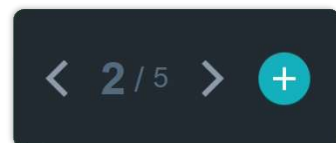


	OPTIONS	DESCRIPTION
1	Outil d'itinérance	Cliquez pour entrer en mode itinérance, cliquer à nouveau pour faire apparaître la fenêtre de prévisualisation de l'itinérance.
2	Restaurer	Restaurez le canevas à 100% et revenir à la position initiale.
3	Rapport d'échelle	Affichez le rapport de zoom actuel de la toile
4	Aperçu de l'itinérance	Position relative de la zone visible actuelle dans la zone de contenu, que vous pouvez faire glisser pour la déplacer rapidement.

4.4. Pages

La zone illustrée ci-dessous, est la zone des pages. Vous pouvez ajouter un nombre illimité de pages dans un fichier.

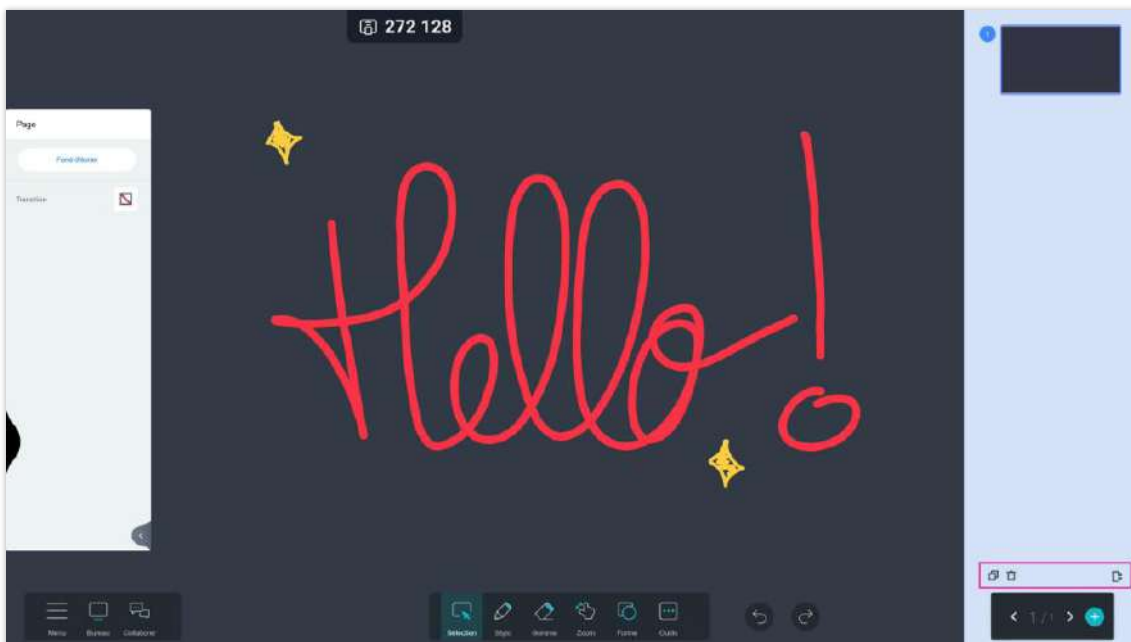
Cliquez sur les **flèches gauche / droite** pour tourner les pages ; la zone des numéros indique le numéro de la page en cours ainsi que le nombre total de pages, cliquez dessus pour ouvrir l'aperçu de toutes les pages ; cliquez sur l'icône **+** sur le côté droit pour ajouter une page vierge après le page en cours..





4.5. Aperçu de la page


L'aperçu de la page s'ouvre comme indiqué ci-dessous et peut être fermée en cliquant sur n'importe quelle zone vide.

L'ordre des pages peut être modifié en faisant glisser les vignettes sur l'aperçu de la page avec la souris ou le doigt.



Cliquez sur  pour créer une copie de la page actuelle et cliquez sur  pour supprimer la page actuelle.

4.5.1. Exportation de pages

Cliquez sur  pour passer en mode sélection, vous pouvez sélectionner quelques pages et les enregistrer dans un fichier individuel.

4.5.2. Sélectionner un élément

Lorsque vous sélectionnez un élément sur le canevas, la boîte de sélection de l'élément et quelques options de base apparaissent.

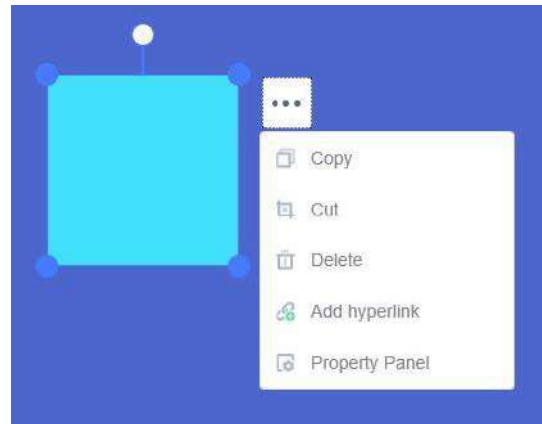
4.5.3. Boîte de sélection

La boîte de sélection apparaît lorsque l'élément est sélectionné, et vous pouvez faire glisser le point d'ajustement pour redimensionner l'élément, ou faire glisser le point de rotation pour faire pivoter l'élément.



4.5.4. Options communes

Lorsque l'élément est sélectionné, l'icône ... apparaît à côté de la boîte de sélection, qui, lorsqu'elle est cliquée, affiche les options communes de l'élément.



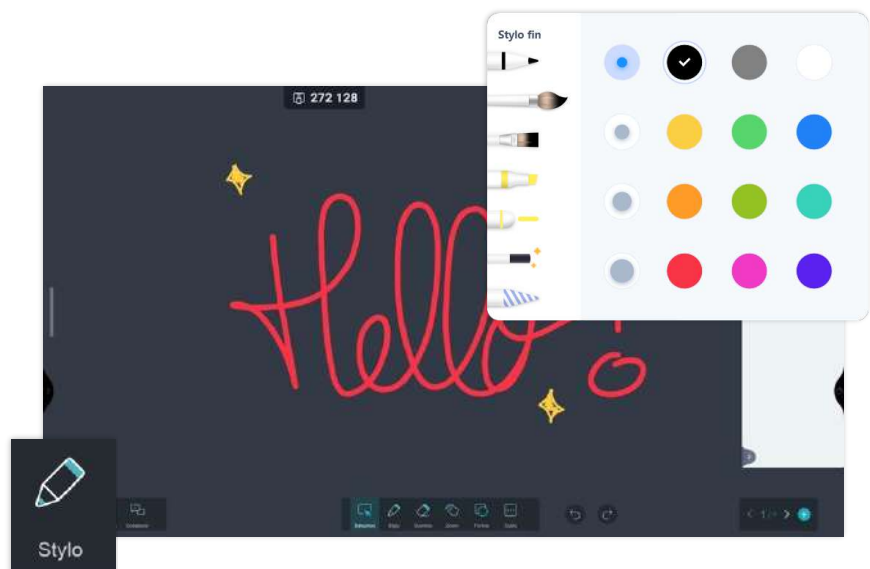
OPTIONS	DESCRIPTION
Copier	Copiez l'élément sélectionné
Couper	Copiez et supprimez l'élément sélectionné
Supprimer	Supprimez l'élément sélectionné
Ajouter un lien hypertexte	Ajoutez un numéro de page, un lien web, un fichier à l'élément sélectionné. Le lien ajouté apparaîtra sous la forme d'un icône d'hyperlien, qui ouvrira le lien défini lorsqu'on cliquera dessus.
Panneau de propriétés	Ouvrez le panneau de propriétés

4.6. Rédaction

4.6.1. Stylo

Sélectionnez l'outil stylo pour dessiner sur la toile. Vous pouvez modifier le type, la couleur et l'épaisseur du stylo.

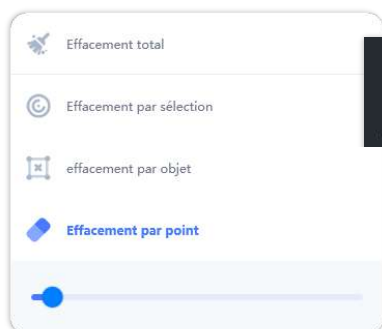
Chaque caractère dessiné est un élément distinct, et vous pouvez utiliser l'outil de sélection pour les sélectionner ou les déplacer.



4.6.2. Reconnaissance de l'écriture manuscrite

Sélectionnez l'encre manuscrite sur le canevas et, dans le **Panneau de propriétés**, vous pouvez choisir de reconnaître l'écriture manuscrite comme un texte ou une forme.

4.6.3. Gomme



L'outil **Gomme** permet d'effacer les annotations sur la toile, et l'effet varie légèrement selon les différents types de gomme.

Nom	Description
Effacer tout	Effacez toute l'écriture sur la page actuelle.
Effaceur de points	Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé ou utilisez un doigt sur l'écran tactile pour effacer le texte qui passe dans la zone, en fonction de la taille de la gomme définie.
Effaceur en cercles	Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé ou utilisez un doigt sur l'écran tactile pour effacer une page, et toutes les annotations à l'intérieur de la page seront supprimées.
Effaceur d'objets	Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé ou utilisez un doigt sur l'écran tactile, l'objet entier sera supprimé.
Taille	Permet de régler le rayon d'effacement du point.

4.6.4. Effacement de la paume

Déplacez votre paume sur la toile de l'écran tactile et une gomme de la taille d'une paume apparaîtra pour effacer rapidement les éléments situés sur la toile.

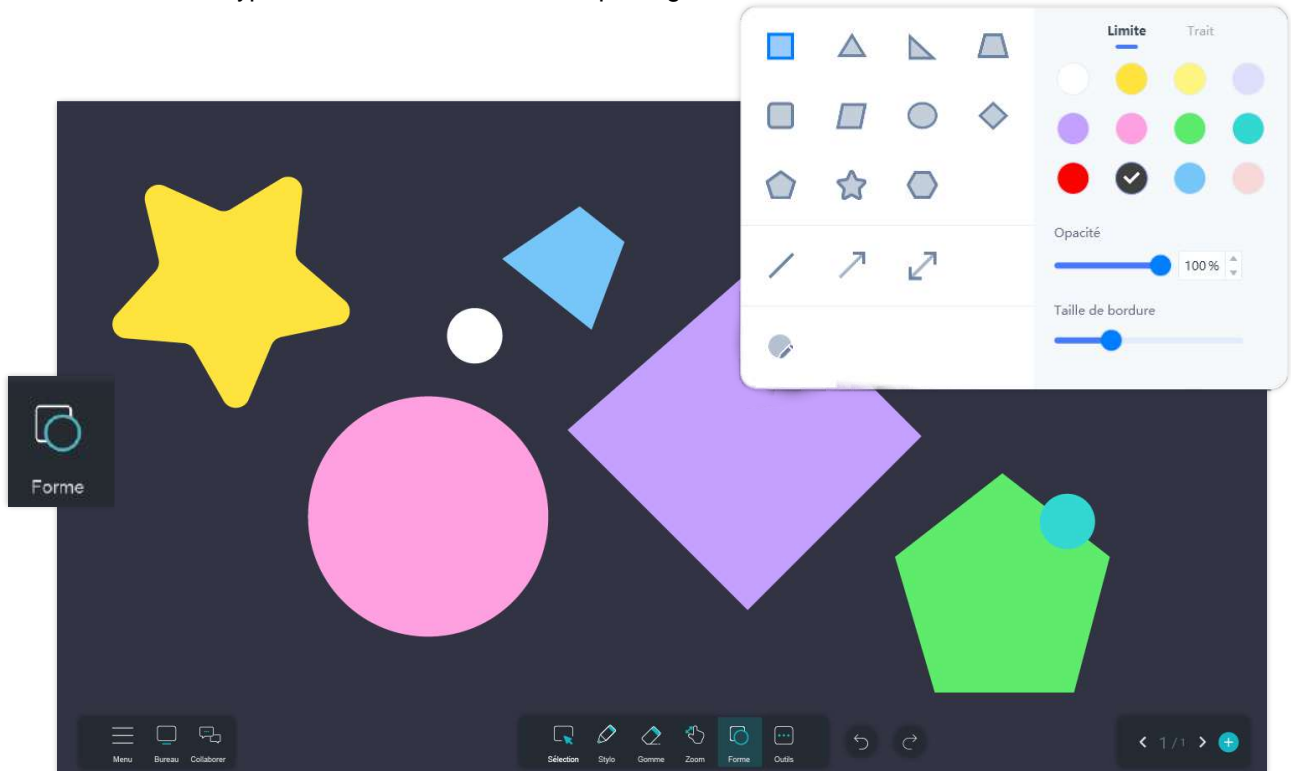
Si vous ne pouvez pas utiliser l'option effacement de la paume, assurez-vous que :

Menu > Réglages > Mode encre et l'option **Encre de l'appareil** sont dans le même état (activé ou désactivé).



4.7. Formes

En cliquant sur l'icône de la forme, le menu de la forme s'affiche, dans lequel vous pouvez sélectionner le type de forme, le trait, et le remplissage.



Une fois l'outil **Forme** sélectionné, vous pouvez utiliser le bouton gauche de la souris ou votre doigt pour cliquer ou faire glisser une forme. Dans cet état, vous pouvez dessiner la forme sélectionnée en continu.

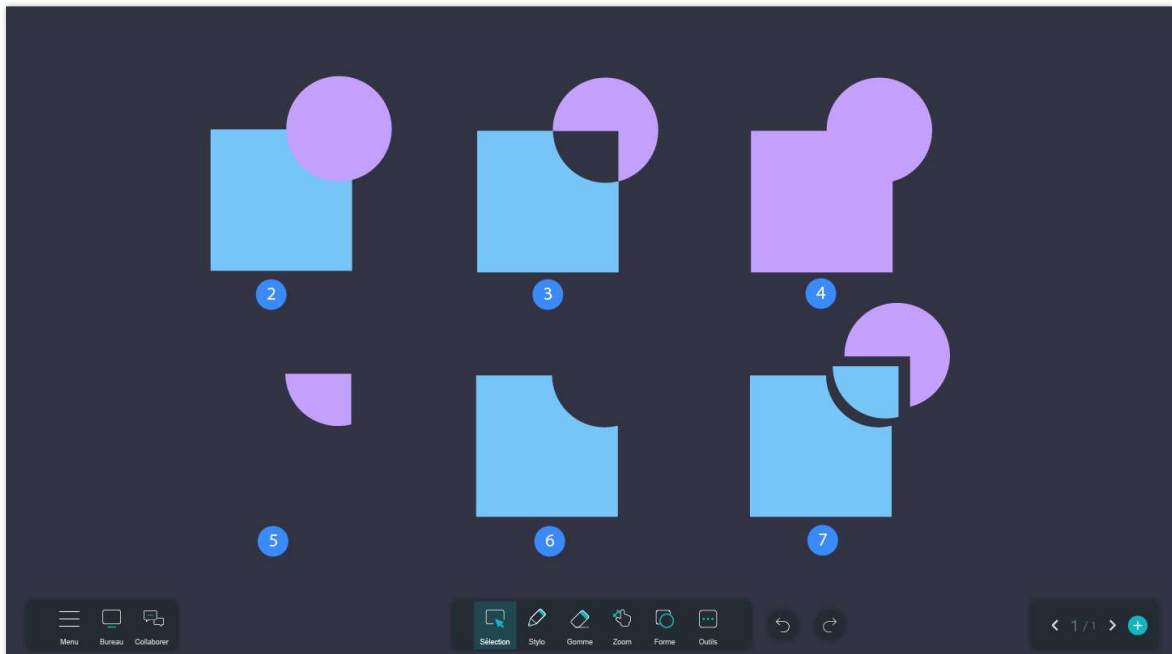
4.8. Réglage de la forme

Les propriétés de la forme peuvent être ajustées dans le panneau des propriétés après une sélection unique ou multiple. Faites glisser les quatre points de contrôle de la boîte de sélection pour modifier la taille de la forme et faites glisser le point de rotation pour faire pivoter la forme sélectionnée.



OPTIONS	DESCRIPTION
Taille	Ajustez la largeur et la hauteur de la forme sélectionnée.
Remplir	Définissez la couleur de remplissage et l'opacité.
Trait	Définissez la couleur, l'épaisseur et l'opacité du trait.
Opacité du calque	Définissez l'opacité de l'ensemble de la forme, qui peut être superposée à l'opacité du remplissage et du contour de la forme.

4.9. Combiner les formes



Sélectionnez deux formes ou plus comme **la sélection 2** dans l'illustration, et passez à la disposition dans le panneau des propriétés dans **Shape Combine**, les effets de combinaison sont illustrés ci-dessus.

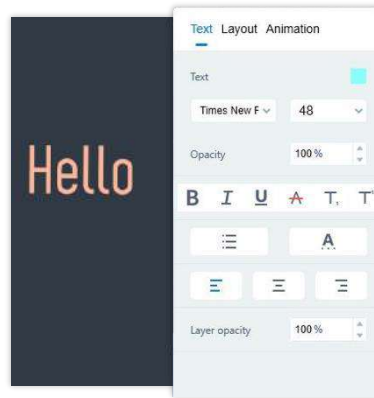
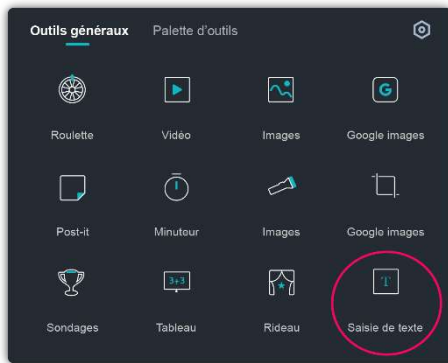
	OPTIONS	DESCRIPTION
3	Combiner	Combinez les formes sélectionnées en une seule, et soustrayez les parties qui se croisent.
4	Grouper	Combinez toutes les formes en une seule.
5	Intersection	Seules deux formes sont supportées, conservez la partie qui s'intersecte et coupez le reste des deux formes initiales.
6	Couper	Seules deux formes sont prises en charge, la forme inférieure sera conservée et coupera la forme supérieure ainsi que la partie commune.
7	Diviser	Seules deux formes sont prises en charge, ce qui permet de diviser les formes en plusieurs formes par l'intersection des limites.

4.10. Texte

4.10.1. Ajouter un texte

Boîte à outils > Outils généraux > Texte, sélectionnez-le et cliquez n'importe où sur le canevas pour ajouter une zone de texte. Si aucun texte n'est saisi, la zone de texte sera automatiquement supprimée lorsqu'elle perdra le focus.





4.10.2. Modifier le texte

Lorsque vous utilisez l'**outil de sélection**, sélectionnez la zone de texte et cliquez à nouveau pour modifier rapidement le texte.

Propriétés du texte :

OPTIONS	DESCRIPTION
Texte	Définissez la couleur du texte, la police de caractères, la taille de la police.
Opacité	Définissez l'opacité du texte.
	Mettez le texte en gras, en italique, en souligné, en barré, en indice et en exposant.
	Définissez le numéro de série du texte et le Wordart.
	Définissez l'alignement du texte.
Opacité du calque	Opacité de l'ensemble du contenu de la zone de texte.

4.10.3. Lecture immersif

La lecture immersive affiche le contenu du texte, dans la zone de texte sous la forme d'un outil de lecture immersive qui peut lire automatiquement le texte à haute voix. Le lecteur immersif, n'est disponible que lorsque la connexion réseau fonctionne.

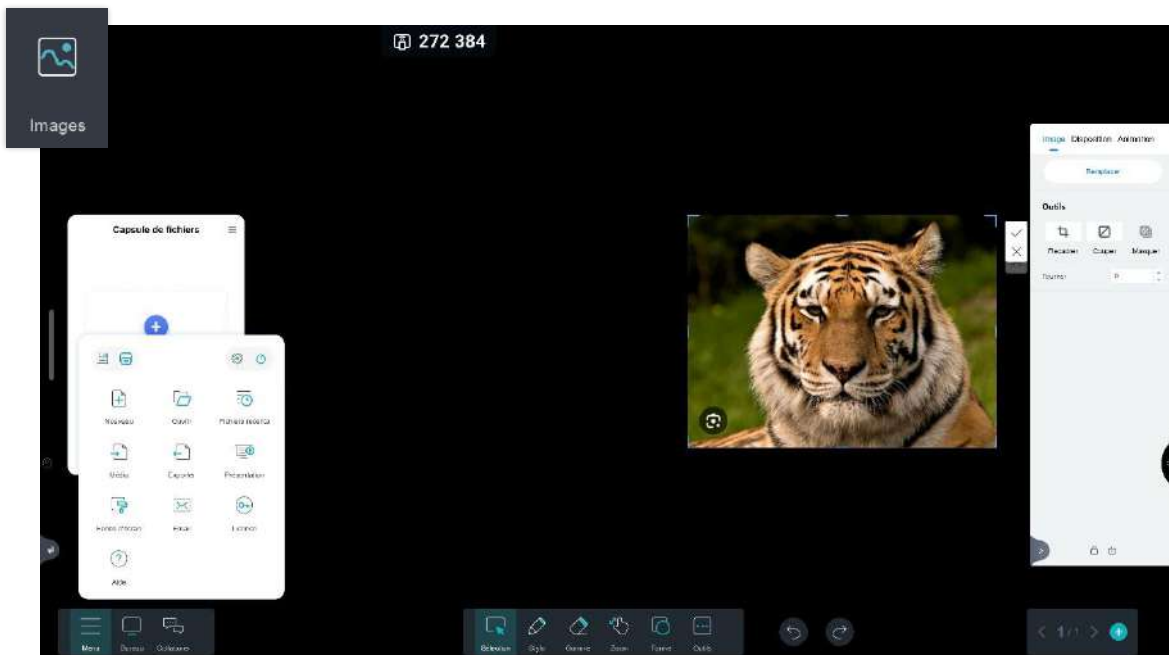


4.11. Dossier

Tous les fichiers peuvent être ajoutés au canevas via le menu **Insérer**. Pour plus de détails, voir **Fichier > Insérer un fichier**.

4.12. Image

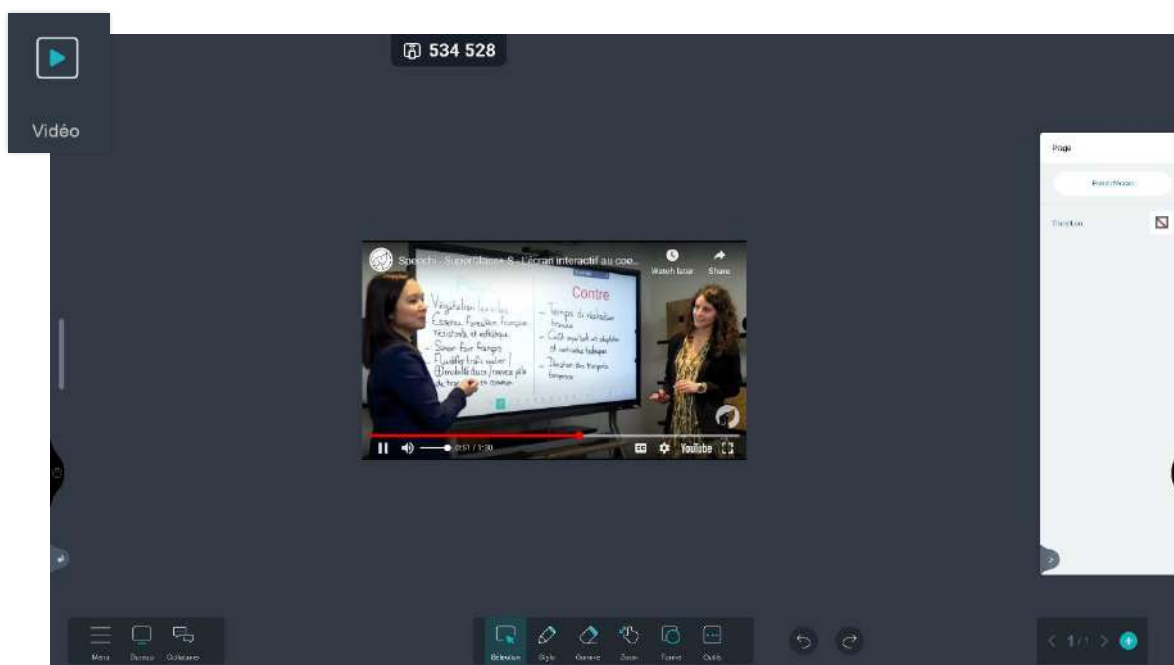
Le panneau des propriétés de l'image vous permet de modifier et de faire pivoter l'image.



OPTIONS	DESCRIPTION
Recadrage	Entrez dans le mode de recadrage pour conserver une partie d'une grande image à l'écran.
Découpage	Cliquez sur un point de l'image et échantillonnez la couleur de ce point. Le fait de maintenir la touche enfoncée et de la faire glisser, rendra transparent la zone autour de ce point dont la couleur est similaire.
Masque	Ajoutez un masque pour masquer l'image. Le masque peut être effacé à l'aide de l'outil Gomme .

4.13. Audio et vidéo

Après avoir inséré des fichiers audio et vidéo, vous pouvez contrôler le démarrage, la pause, la progression de la lecture, le volume et d'autres options de l'audio et de la vidéo dans la barre de contrôle.




Le fichier source de l'audio et de la vidéo sélectionné peut être remplacé dans le panneau de propriétés.

OPTIONS	DESCRIPTION
Boucle	Reprend automatiquement depuis le début lorsque la lecture audio / vidéo se termine.
Lecture automatique	Lorsque vous passez à la page où se trouve l'audio ou la vidéo, la lecture commence automatiquement sans qu'il soit nécessaire de cliquer manuellement sur Démarrer .
Lecture à travers les pages	Permet de lire les fichiers audio et vidéo en arrière-plan, même après avoir tourné la page, et ne s'arrêtera pas avant d'avoir atteint la page spécifiée.



4.13.1. Documents

Vous pouvez insérer des fichiers au **format PPT/Word/Excel** dans le canevas en tant qu'éléments. Comme d'autres éléments, les documents peuvent être redimensionnés et déplacés.

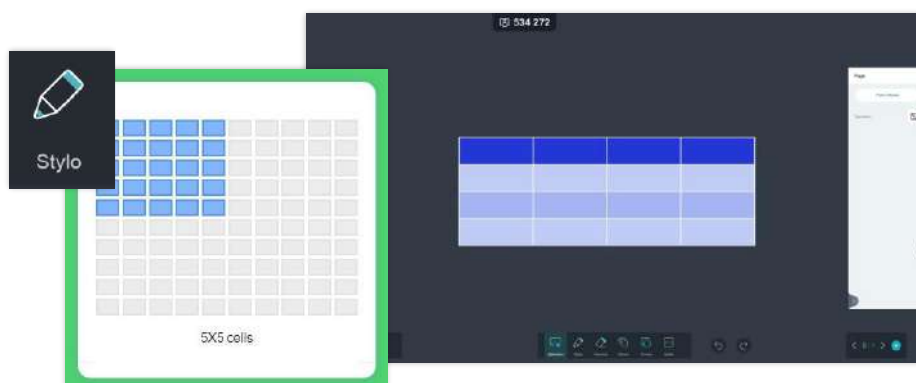
- › **Power Point** - Lorsqu'un PPT est sélectionné, deux boutons de page tournante apparaissent, sur lesquels il est possible de cliquer pour tourner les pages du PPT.
- › **Word/Excel** - Si vous souhaitez parcourir ces documents, cliquez d'abord sur  pour passer en mode défilement, puis utilisez le glisser-déposer ou la molette de la souris pour faire défiler les pages vers le haut ou vers le bas.

4.14. Autres éléments

4.14.1. Tableau

Cliquez sur **Boîte à outils > Outils généraux > Tableau** pour insérer un tableau. Une fenêtre s'ouvre pour définir la taille du tableau, utilisez le curseur ou le doigt pour sélectionner la taille requise, puis un tableau est automatiquement généré.

Cliquez sur une cellule du tableau pour passer en mode saisie, la hauteur de la ligne s'adapte au contenu du texte.

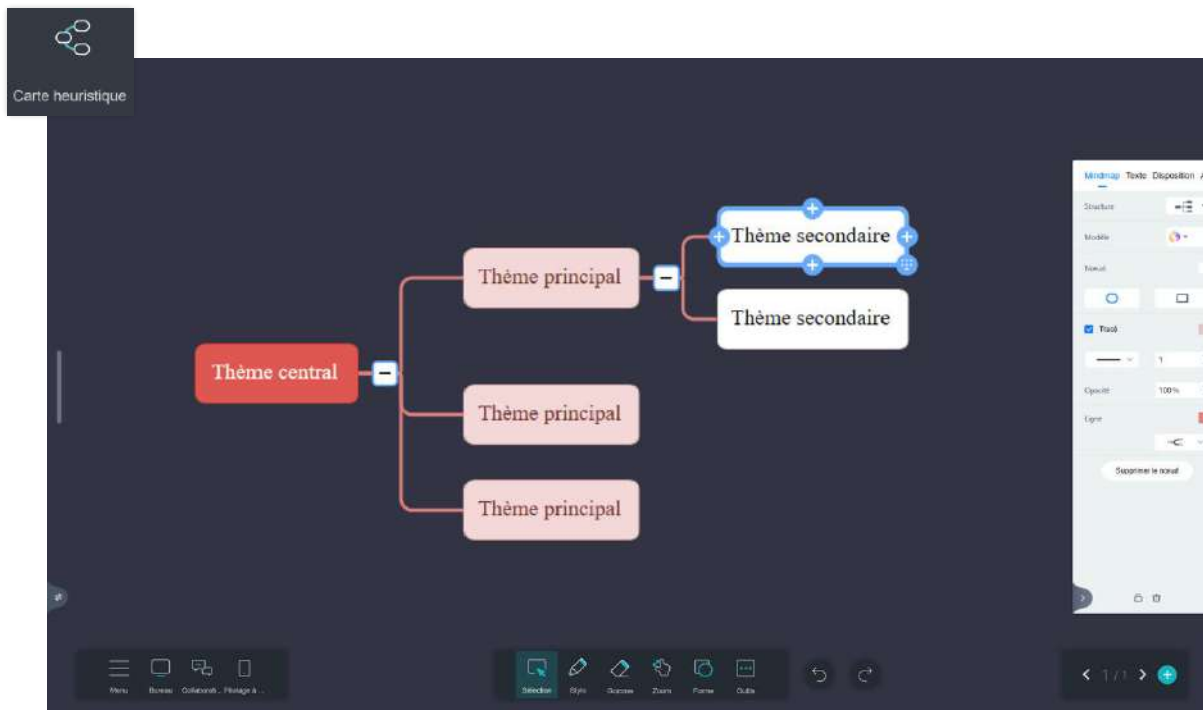




OPTIONS	DESCRIPTION
	Définissez le style de base du tableau
	Définissez le thème du tableau
Couleur des cellules	Modifiez la couleur de la cellule sélectionnée
	Liste à puces et Wordart
	Définissez les contours du tableau
	Ajoutez des lignes / colonnes dans les quatre directions
	Supprimez la ligne / colonne où se trouve la cellule sélectionnée.
	Ajustement adaptatif de la largeur et de la hauteur des cellules.

4.15. Carte heuristique

Sélectionnez **Styles** et ajoutez **Mind Map** dans **Outils > Outils généraux** 

La sélection d'un nœud fait apparaître des options permettant de réduire / développer, d'ajouter un nœud et d'ouvrir le clavier. Chaque nœud de la carte heuristique peut être déplacé librement pour en ajuster l'ordre et la position.



OPTIONS	DESCRIPTION
	Sélectionnez le style de base du Mind Map.
	Sélectionnez un thème.
Noeud	Définissez la forme et la couleur du nœud sélectionné.
Thème central	Définissez la couleur et l'épaisseur du trait du noeud sélectionné.
Ligne	Définissez le style des lignes de connexion de la carte heuristique.
Supprimer un noeud	Supprimez les nœuds sélectionnés.

4.16. Graphique

Dans **Outils > Outils généraux**, sélectionnez le style et ajoutez graphique. Voici un exemple de graphique à barres. Après l'ajout, vous pouvez ajuster la taille et la position du graphique.



4.17. Tableau d'édition

En cliquant sur l'option **Modifier le graphique** dans le panneau des propriétés, vous ferez apparaître un tableau dans lequel vous pourrez modifier les catégories et les données du graphique, puis cliquez sur **Confirmer** lorsque vous avez terminé pour appliquer les données au graphique.

Type/Séries	Séries1	Séries2	Séries3	Séries4	Séries5	Séries6	Séries7	Séries8	Séries9
Type1	10	20	30						
Type2	15	65	42						
Type3	83	25	38						
Type4									
Type5									
Type6									
Type7									
Type8									
Type9									

Buttons: Confirmer, Annuler



4.18. Post-it

Cliquez sur **Post-it** dans **Outils > Outils généraux** pour afficher la fenêtre d'édition des post-it. Vous pouvez définir la couleur de la note en cliquant sur la zone supérieure droite de la fenêtre. La taille du texte de la note sera ajustée en fonction de la quantité de contenu.

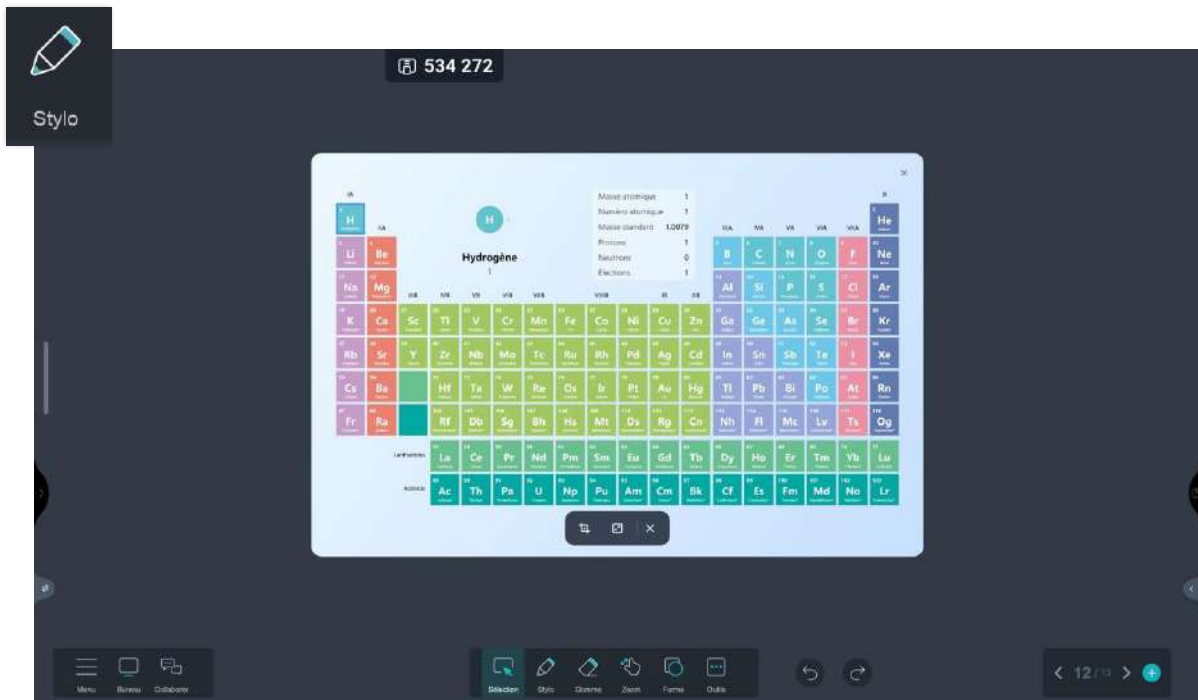
Les post-it ajoutés au canevas peuvent être modifiés en cliquant sur **Modifier** dans le panneau propriétés.



4.19. Structure atomique

En cliquant sur **Structure atomique** dans **Outils > Palette d'outils**, vous obtiendrez un tableau périodique des éléments.

En cliquant sur un élément du tableau périodique, la structure atomique de cet élément est ajoutée au canevas.

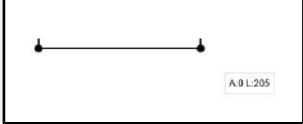
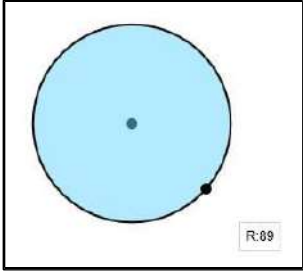
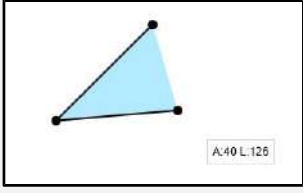
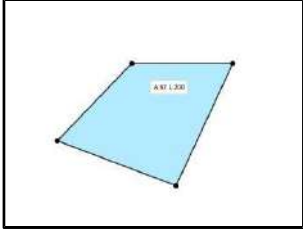
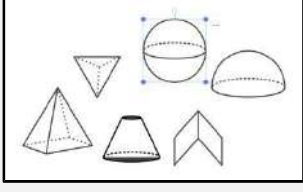


La vérification de la structure atomique permet de changer d'élément et de modifier la couleur du texte dans le panneau de propriétés.



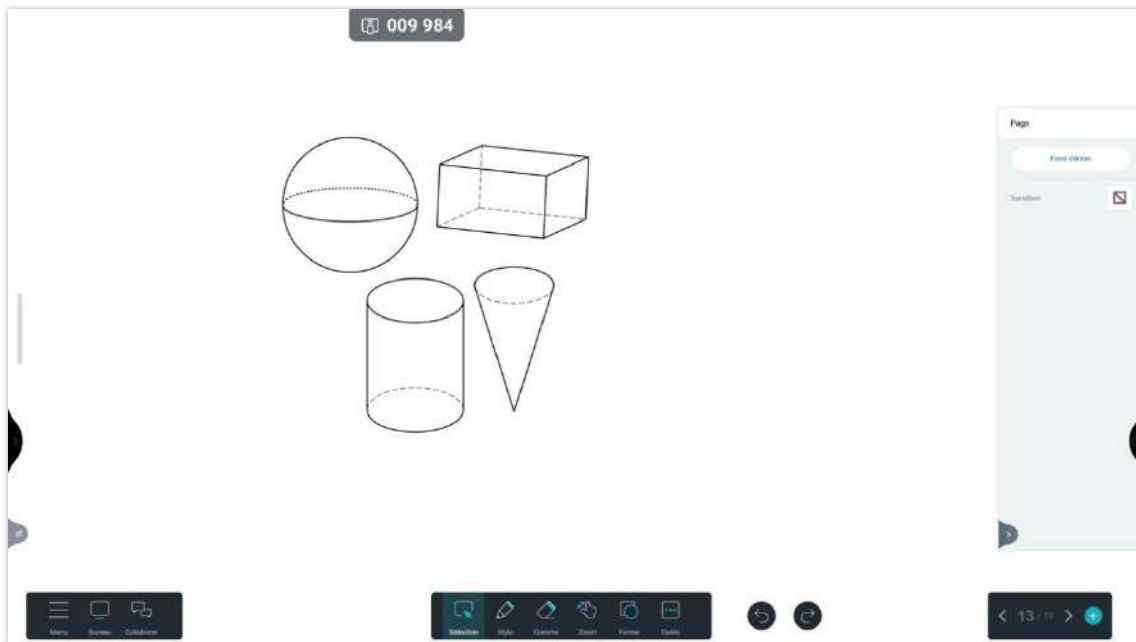
4.20. Géométrie

Vous pouvez ajouter des formes tridimensionnelles dans **Outils > Outils généraux > Géométrie**.

OPTIONS	DESCRIPTION
 A horizontal line segment with arrows at both ends. A small box in the bottom right corner contains the text "A:0 L:205".	<p>Segment de ligne, vous pouvez visualiser la longueur et l'angle lorsque vous dessinez.</p>
 A light blue shaded circle with a central black dot. A small box in the bottom right corner contains the text "R:09".	<p>Cercle, vous pouvez voir le rayon lorsque vous dessinez.</p>
 A light blue shaded triangle with three black dots at its vertices. A small box in the bottom right corner contains the text "A:40 L:126".	<p>Angles, vous pouvez visualiser l'angle et la longueur lorsque vous dessinez.</p>
 A light blue shaded quadrilateral (trapezoid) with four black dots at its vertices. A small box in the top center contains the text "A:0 L:30".	<p>Formes libres, vous pouvez dessiner des polygones librement.</p>
 A collection of various 3D geometric shapes including a pyramid, a cone, a cylinder, and a sphere, all rendered in a simple line-art style.	<p>D'autres formes peuvent être dessinées en appuyant sur la touche et en la faisant glisser.</p>

4.21. Formes 3D

Les formes 3D peuvent être agrandies et rétractées, y compris les rectangles, les cylindres et les cônes.



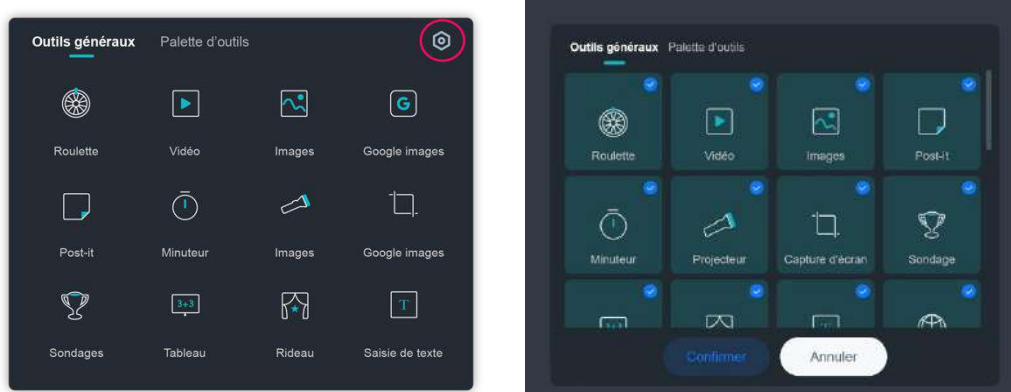
Les formes 3D ne peuvent être redimensionnées qu'en cliquant sur le bouton correspondant dans le panneau des propriétés pour ajuster la longueur des côtés, la hauteur et la rotation. La rotation et le redimensionnement ne sont pas autorisés lorsque vous cliquez sur **Développer**.



5. Outils généraux

5.1. Personnaliser la boîte à outils

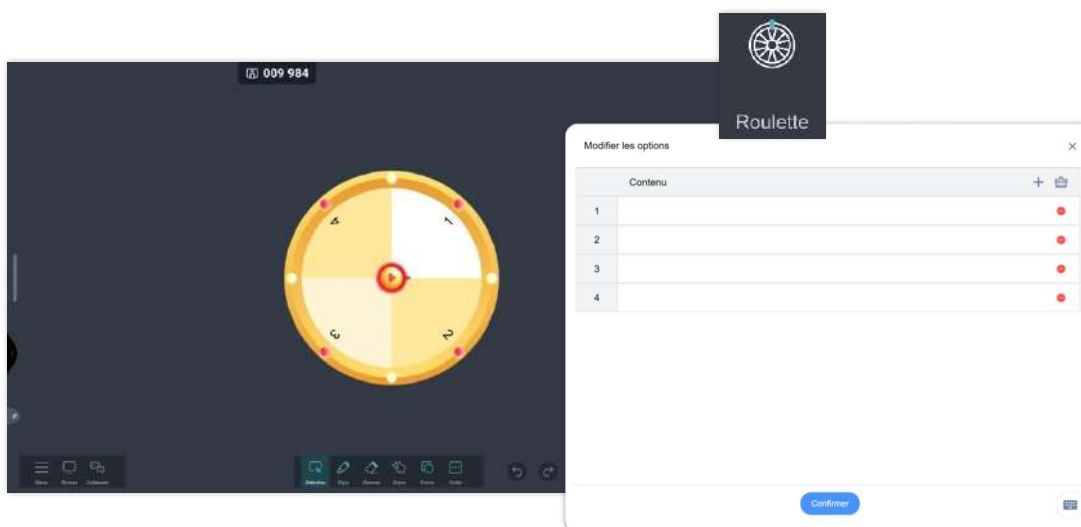
La boîte à outils propose un grand nombre d'outils. Pour faciliter l'accès à vos outils favoris, vous pouvez personnaliser la boîte à outils en cliquant sur le coin supérieur droit du menu des outils pour accéder aux paramètres personnalisés.



Dans les paramètres personnalisés, vous pouvez cliquer sur décocher pour masquer certains outils que vous n'avez pas besoin d'utiliser. Si vous devez les utiliser à nouveau, revenez à cette page, cochez-les et sauvegardez en cliquant sur **Confirmer**.

5.2. Roue de la chance

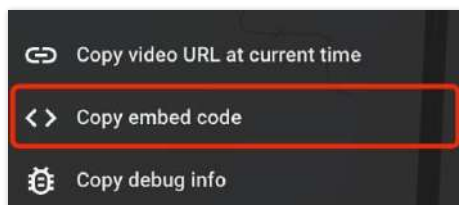
L'outil roue de la chance peut être utilisé pour définir plusieurs options de texte et effectuer des sélections aléatoires. Cliquez sur le **bouton central** pour lancer l'exécution.



Vous pouvez définir et modifier les options en sélectionnant **Modifier l'option** dans le panneau des propriétés.

5.3. Intégrer la vidéo

Permet de générer des vidéos en ligne sur le tableau en entrant le code d'intégration de la vidéo en ligne. La manière de l'obtenir peut varier d'une plateforme vidéo à l'autre, mais les plus courantes sont les suivantes. Faites un clic droit sur la vidéo que vous souhaitez insérer et sélectionnez **Copier le code d'intégration**.



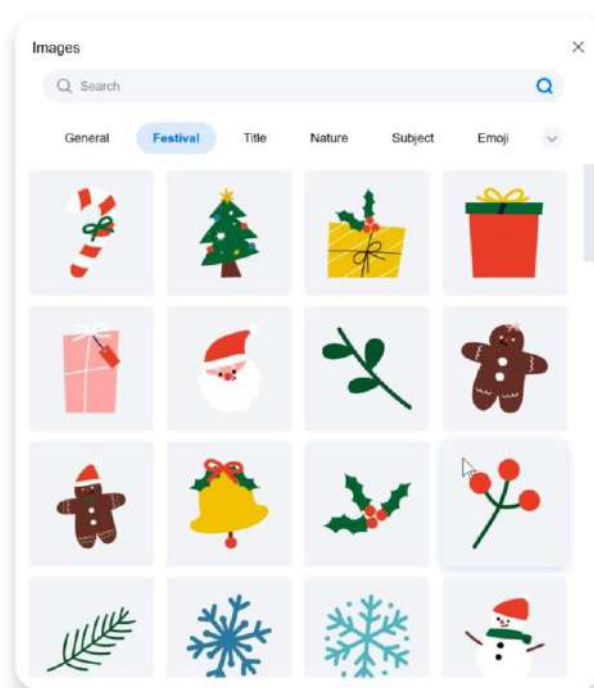
Ou copier le code d'intégration dans les options de partage de la vidéo.



En entrant le code et en le confirmant, la vidéo est ajoutée au canevas actuel.

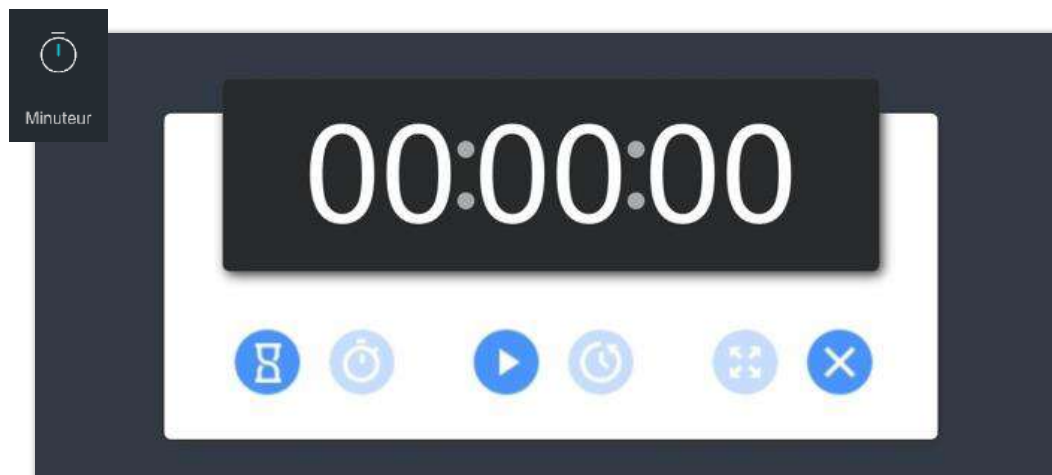
5.4. Les images

Le logiciel dispose d'éléments graphiques intégrés que vous pouvez insérer dans le tableau en double-cliquant dessus ou en les faisant glisser.









5.5. Minuterie

L'outil de minuterie peut être utilisé pour chronométrer et lancer un compte à rebours lors de vos présentations.



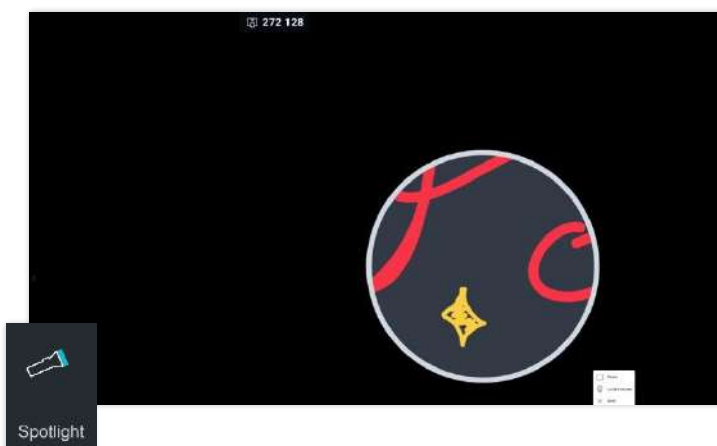
Les paramètres du compte à rebours :

OPTIONS	DESCRIPTION
	Démarrage / pause, de la minuterie.
	Réinitialisation de la minuterie.
	Mode plein écran.
	Passage au compte à rebours / chronométrage.
	Ponctuer le temps et envoyer l'heure actuelle au canevas.
	Fermer.

5.6. Lampe

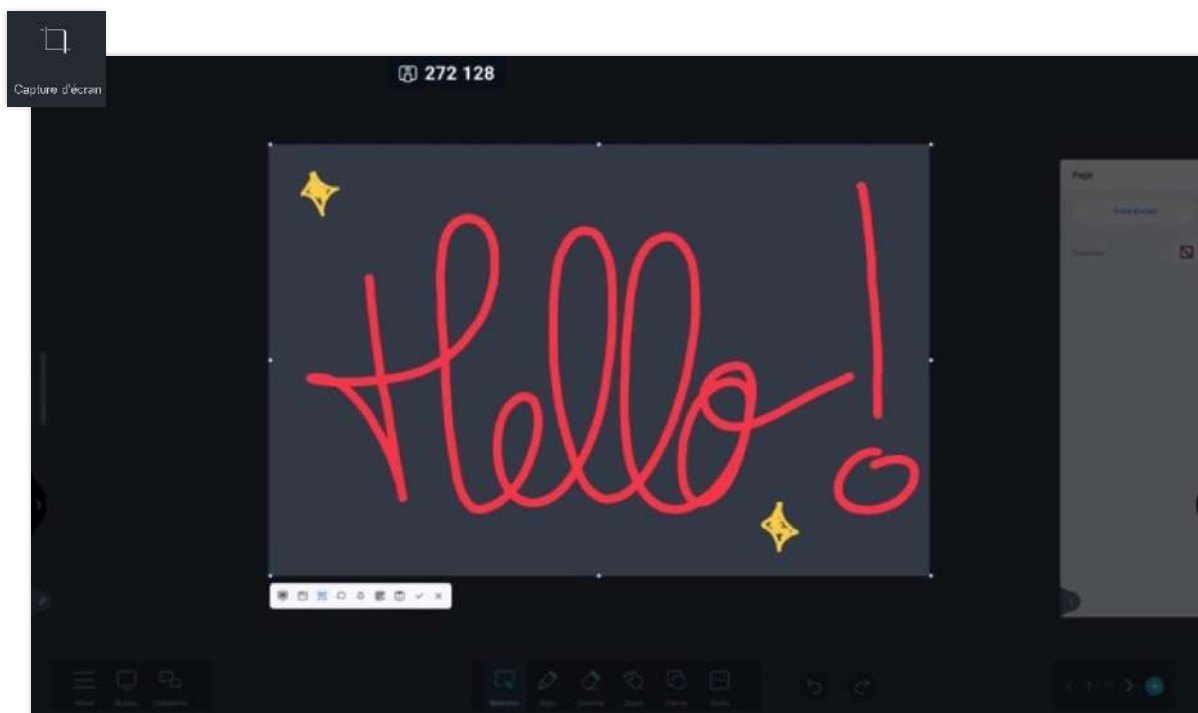
L'outil **Spotlight** combine les fonctionnalités d'un projecteur et d'une loupe. Utilisez la molette de défilement ou un geste à deux doigts pour zoomer sur le contenu dans la zone éclairée du spot.










Vous pouvez également choisir de ne pas afficher le contenu en dehors du **Spotlight** ou de transformer la zone focalisée en carré.



5.7. Capture d'écran

Vous pouvez utiliser l'outil de **Capture d'écran**.

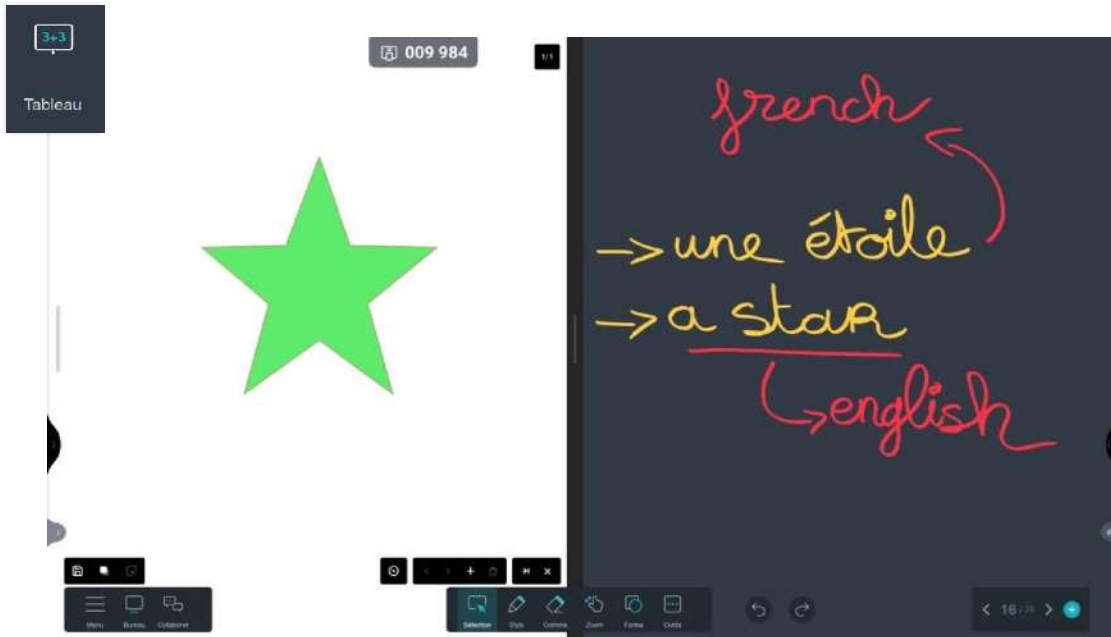









OPTIONS	DESCRIPTION
	Passez en mode bureau.
	Sélectionnez le plein écran.
	Mode dessin libre, vous pouvez sélectionner une zone et prendre une capture d'écran d'après la sélection, la capture d'écran sera affichée sous la forme d'une "épingle" après la sélection.
	L'option Épingler permet de prendre une capture d'écran de la zone sélectionnée et de la faire apparaître dans une fenêtre contextuelle en haut du tableau blanc.
	Vous pouvez ajouter plusieurs captures d'écran épinglées pour faciliter la comparaison, ou enregistrer, insérer dans le tableau blanc, copier dans le presse-papiers, etc. pour les captures d'écran épinglées.
	Insérez une capture d'écran de la zone sélectionnée dans le tableau blanc.
	Effectuez une capture d'écran de la zone sélectionnée et l'enregistrer sur l'ordinateur local. Copiez la capture d'écran de la zone sélectionnée dans le presse-papiers.
	Fermez la capture d'écran.
	Validez la capture d'écran.

5.7.1. Tableau blanc de l'assistant

Cliquez sur l'icône du **petit tableau blanc** dans la **Outils > Tableau blanc** pour faire apparaître le petit tableau blanc sur le côté gauche de l'écran ; le petit tableau blanc offre une fonction d'écriture d'annotations simples, une fonction d'effacement, une fonction de basculement de l'arrière-plan et une fonction d'enregistrement ; une zone est prévue pour écrire et expliquer sans affecter la mise en page existante.

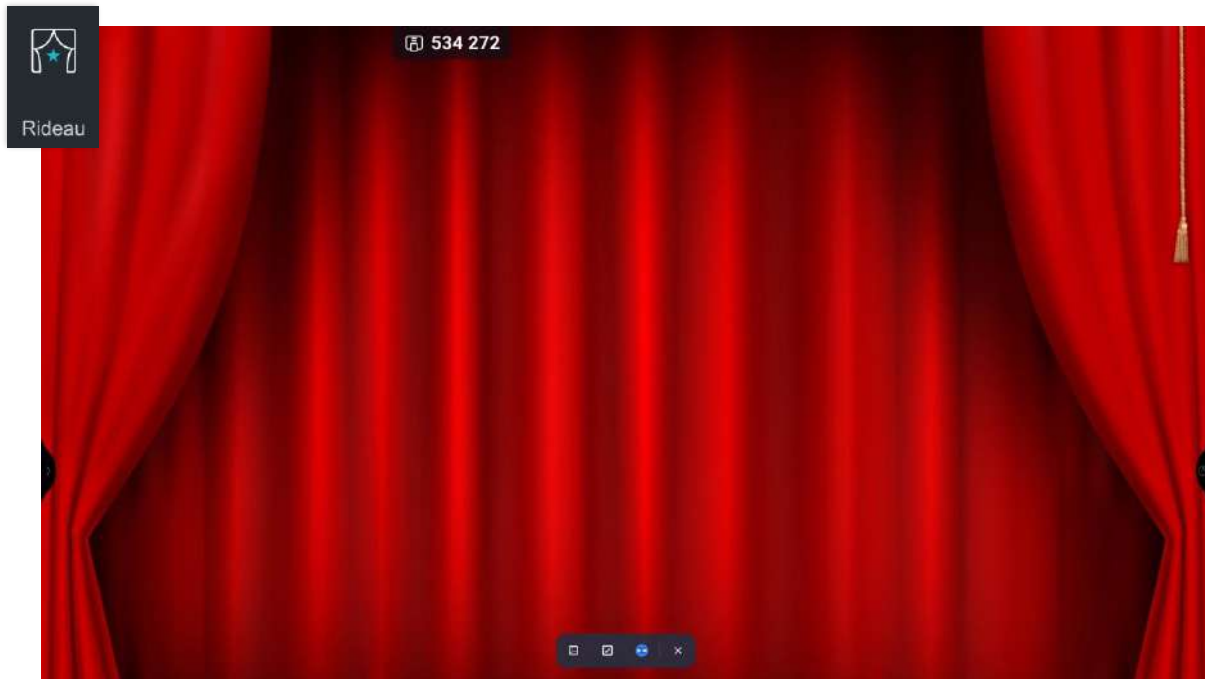
Les outils ou éléments de la barre inférieure, tels que la sélection, le pinceau, la forme et le texte, sont communs à la toile principale et au tableau blanc de l'assistant.



OPTIONS	DESCRIPTION
	Faites glisser la bordure noire pour modifier la largeur du tableau blanc.
	Changez la couleur de l'arrière-plan du petit tableau en blanc.
	Nouvelle page
	Effacez la page actuelle.
	Tournez la page.
	Exportez des pages du tableau blanc sous forme d'image.
	Fermez

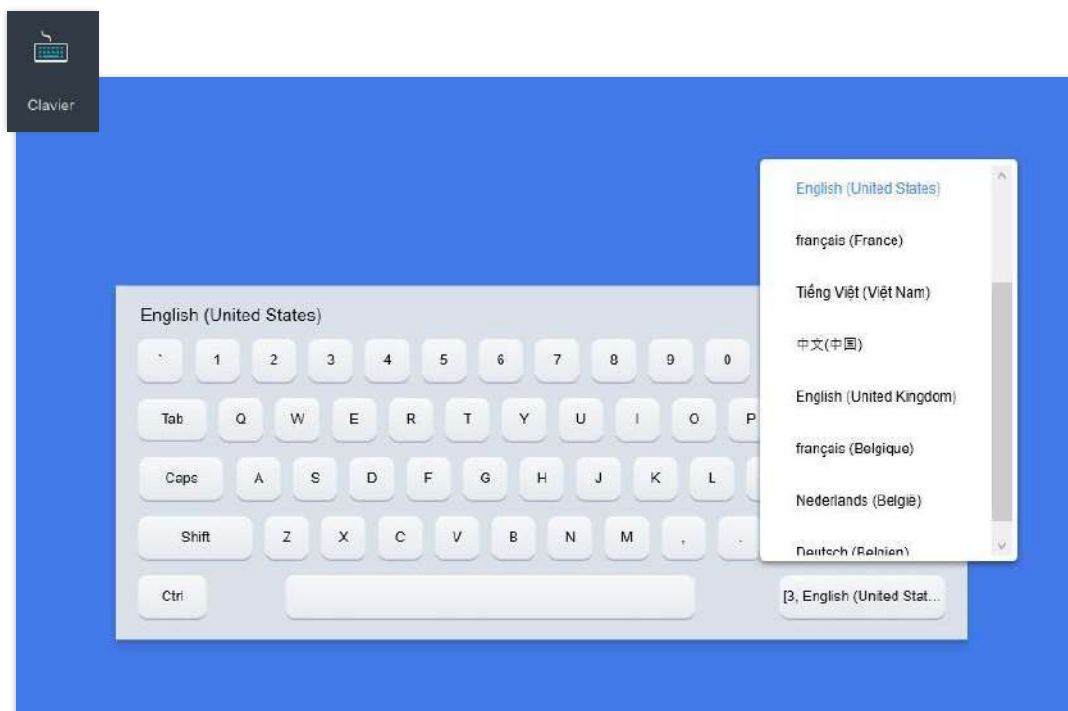
5.8. Rideau

Vous pouvez utiliser l'outil de **Rideau** pour couvrir le contenu que vous n'avez pas besoin d'afficher pour le moment, et vous pouvez activer / désactiver le rideau en cliquant sur la corde dans le coin supérieur droit ou sur le bouton **Ouvrir** dans la barre d'outils.



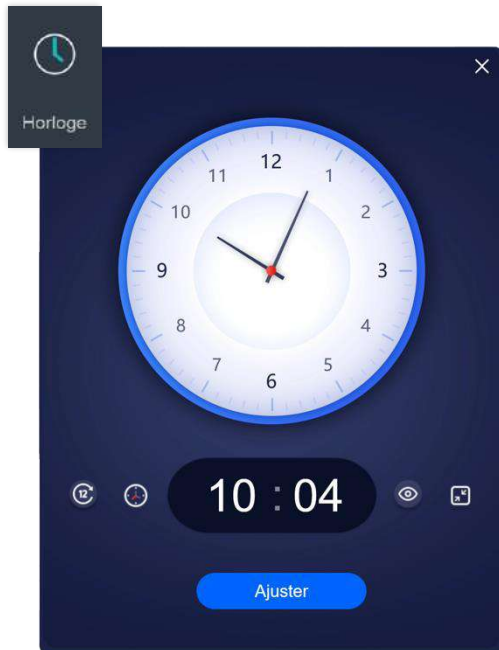
5.9. Clavier





Le clavier intégré peut afficher la disposition correspondante en fonction de la langue actuelle de votre système, et vous pouvez choisir manuellement de passer à la disposition linguistique souhaitée en cliquant sur le bouton situé dans le coin inférieur droit du clavier.



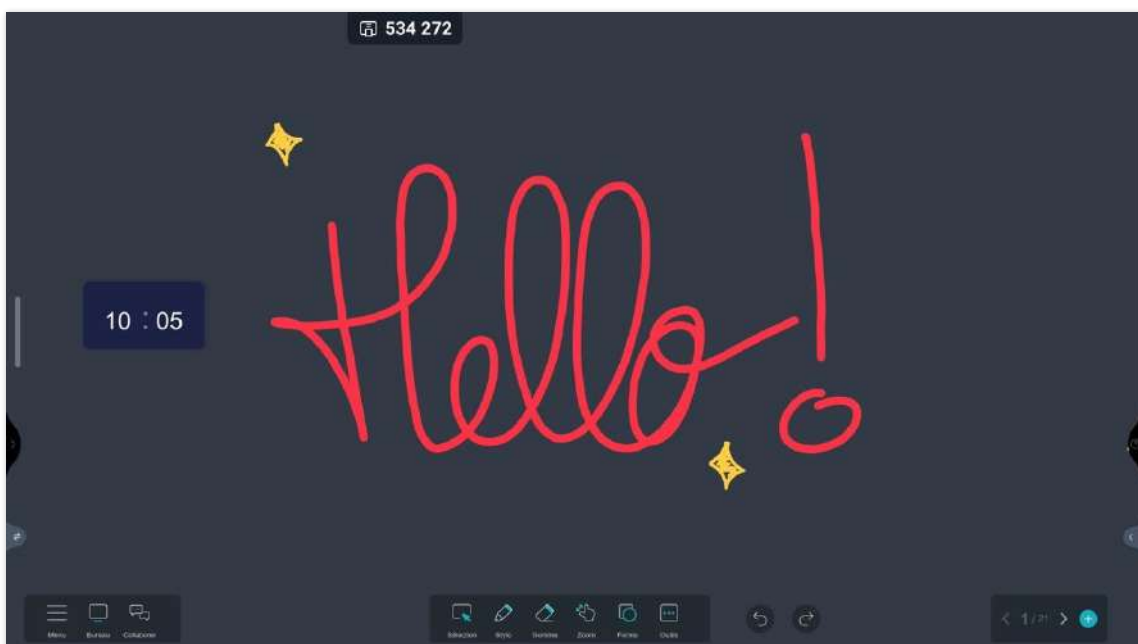
5.10. Horloge

L'outil horloge permet d'afficher l'heure actuelle, de régler manuellement les aiguilles et de définir les options d'affichage.



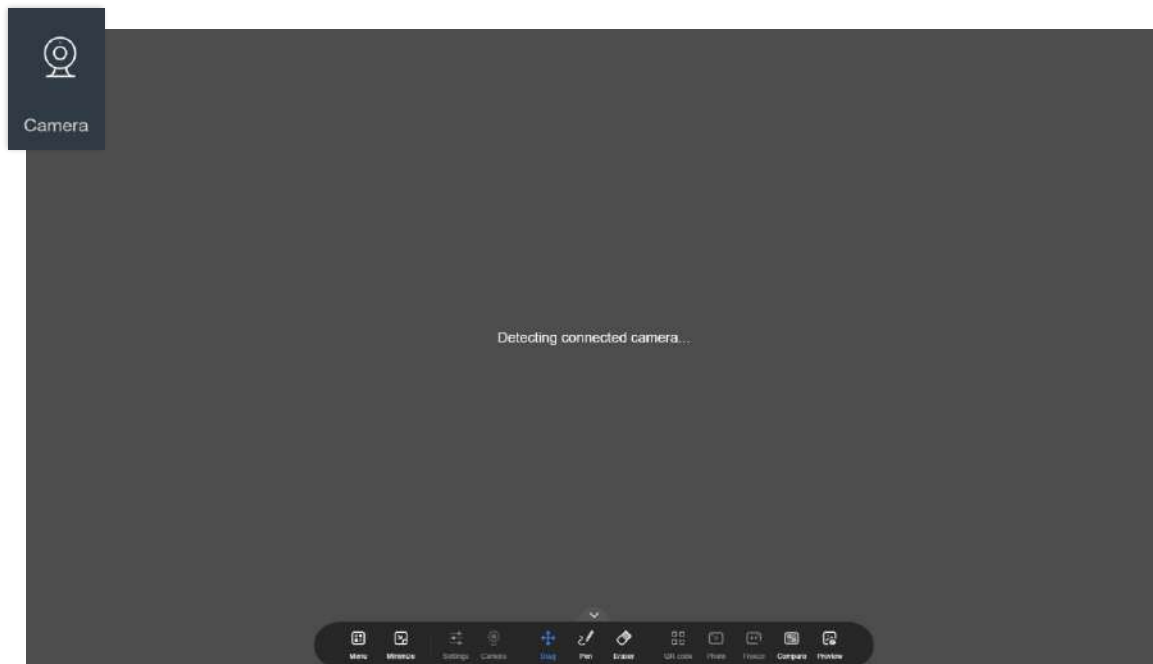
Nom	Description
	Réduire
	Passage de l'affichage numérique au système 12/24 heures
	Masquer/afficher l'affichage numérique
	Ajuster la position du pointeur
Ajuster	Entrer dans le mode de réglage, le pointeur est immobile pendant le réglage
Exécuter	Exécuter avec le temps ajusté
Temps réel	Retour à l'heure du système










Style de minimisation de l'horloge :



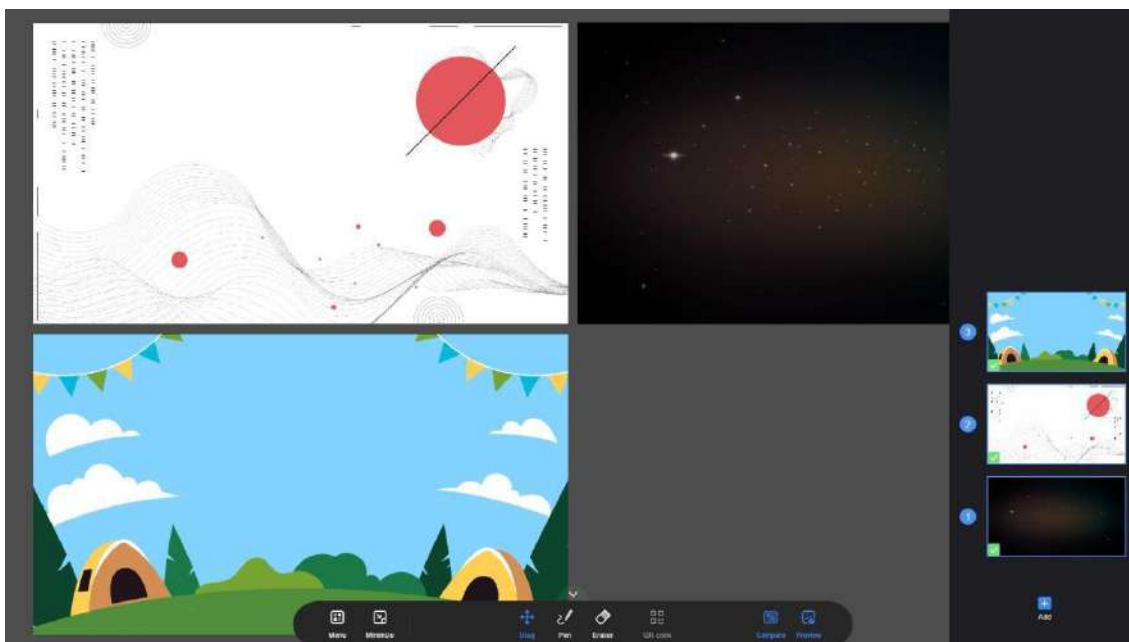
5.11. Appareil photo

Avant d'utiliser l'outil caméra, assurez-vous que votre appareil est connecté à une caméra disponible.



Nom	Description
	Menu, vous pouvez effectuer des tests de matériel et de logiciel, visualiser le manuel et quitter le manuel.
	Réduire la barre des tâches.
	Réglage de l'image de la caméra : retourner, zoomer.
	Sélection de la caméra.
	Déplacer, annoter, effacer.
	Scanner et reconnaître un QR code sur l'écran actuel.
	Prendre une capture d'écran et l'ajouter à l'aperçu.
	Mode Freeze, mettre en pause l'image.
	Aperçu, ouvrir la liste d'aperçu, vous pouvez ajouter des images.

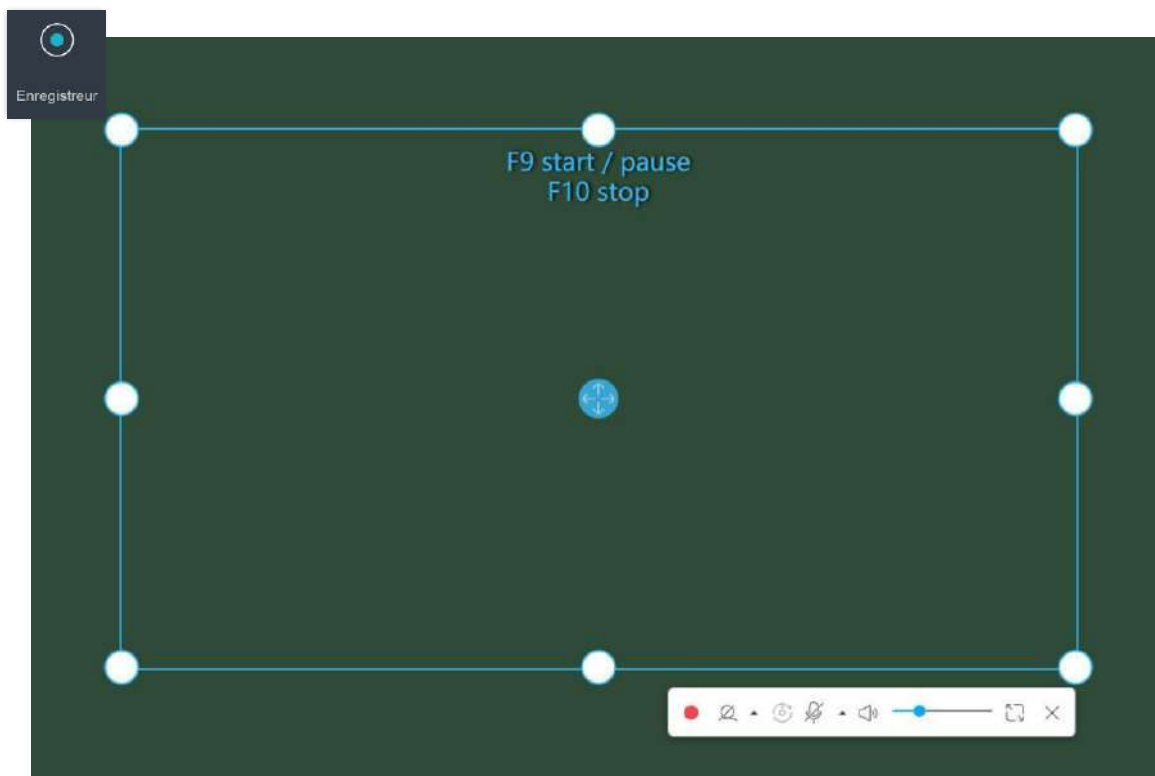
En **mode écran partagé**, vous pouvez vérifier le contenu que vous souhaitez afficher à partir de la liste de prévisualisation, et vous pouvez basculer entre 2 et 4 fenêtres de partage.



5.12. Enregistreur

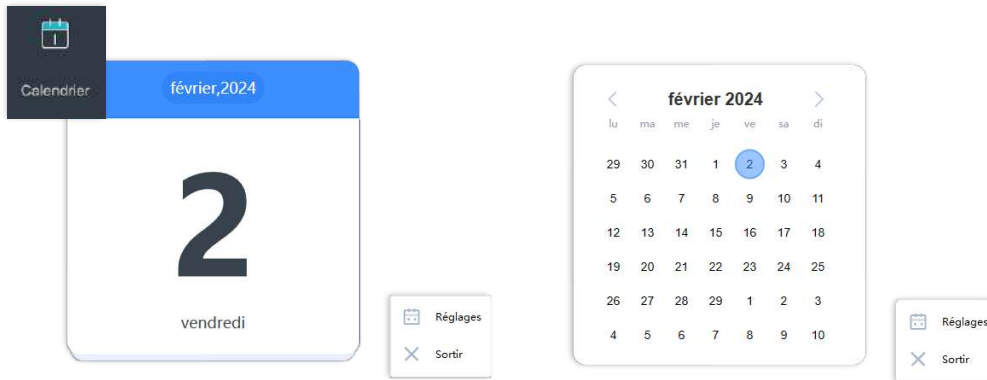
Utilisez les raccourcis clavier ou la barre d'outils pour l'enregistrement d'écran, et vous pouvez définir les options de la caméra, du microphone et du son.

À la fin de l'enregistrement, une fenêtre de prévisualisation s'affiche et vous pouvez choisir de sauvegarder l'enregistrement ou de le fermer.



5.13. Calendrier


L'outil Calendrier permet d'afficher la date du jour ou de passer à n'importe quelle date.



5.14. Capsule de fichiers

L'emplacement par défaut de la capsule de fichiers se trouve sur le côté gauche du canevas. Vous pouvez ajouter les fichiers dont vous avez besoin à la capsule de fichiers, et les fichiers à l'intérieur de la capsule peuvent être sauvegardés avec le fichier de tableau blanc lolaos.

Cliquez sur l'icône de la boîte à outils ou sur la barre verticale située à gauche du canevas pour ouvrir la capsule de fichiers.

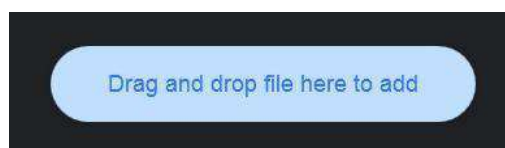
Cliquez sur  pour fermer la capsule.



5.15. Ajouter un fichier


Cliquez sur **+** au milieu de la capsule de fichiers pour sélectionner les fichiers locaux.

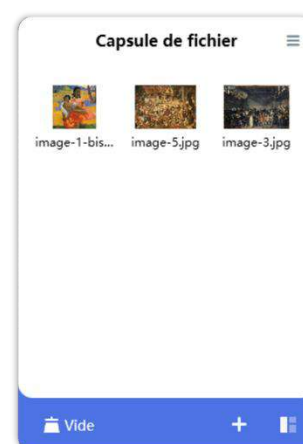
Faites glisser un fichier depuis le bureau ou un dossier en mode bureau et relâchez-le lorsque la barre d'outils du mode bureau passe à cet état pour l'ajouter à la capsule de fichiers.



5.15.1. Supprimer le fichier

Lorsque vous faites glisser un fichier à l'intérieur de la capsule, une zone de suppression rouge apparaît. Faites glisser le fichier jusqu'à cette zone et relâchez-la pour supprimer le fichier correspondant.

Si vous avez des fichiers, cliquez sur  pour vider la capsule de fichiers.



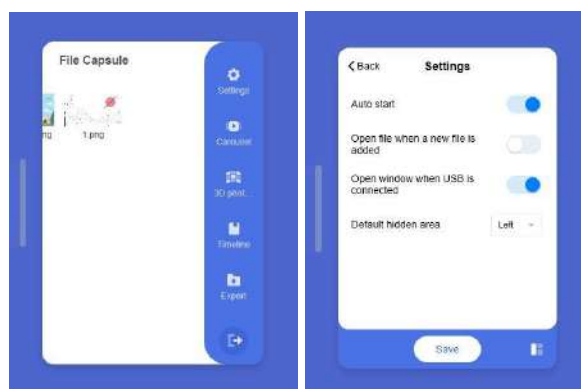
5.15.2. Ouvrir des fichiers

Le fait de faire glisser un fichier dans le canevas permet d'insérer le fichier en tant qu'élément. Un double-clic sur un fichier dans la capsule de fichiers l'ouvre dans la **visionneuse de documents** ou dans le programme par défaut (voir Insérer un fichier - Visionneuse de documents pour plus de détails).

5.16. Plus d'informations

Cliquez sur  dans le coin supérieur droit pour voir d'autres options.

- › **Paramètres** - Vous pouvez définir les options d'affichage par défaut de la capsule de fichiers et la position par défaut de la barre de fonctions.
- › **Carrusel** - Générez une nouvelle page pour les fichiers carrousel qui ont été ajoutés à la capsule de fichiers, ce qui permet de visualiser facilement plusieurs fichiers et d'effectuer d'autres opérations correspondantes.





OPTIONS	DESCRIPTION
Commutateur	Passez à l'affichage en mode mur de photos 3D
Arrangement	Réorganisez le contenu du canevas
Masquer	Supprimez la barre latérale dans le carrousel.

- › **Mur de photos 3D** - Générez une nouvelle page pour afficher les fichiers qui ont été ajoutés à la capsule de fichiers sous la forme d'un mur de photos.

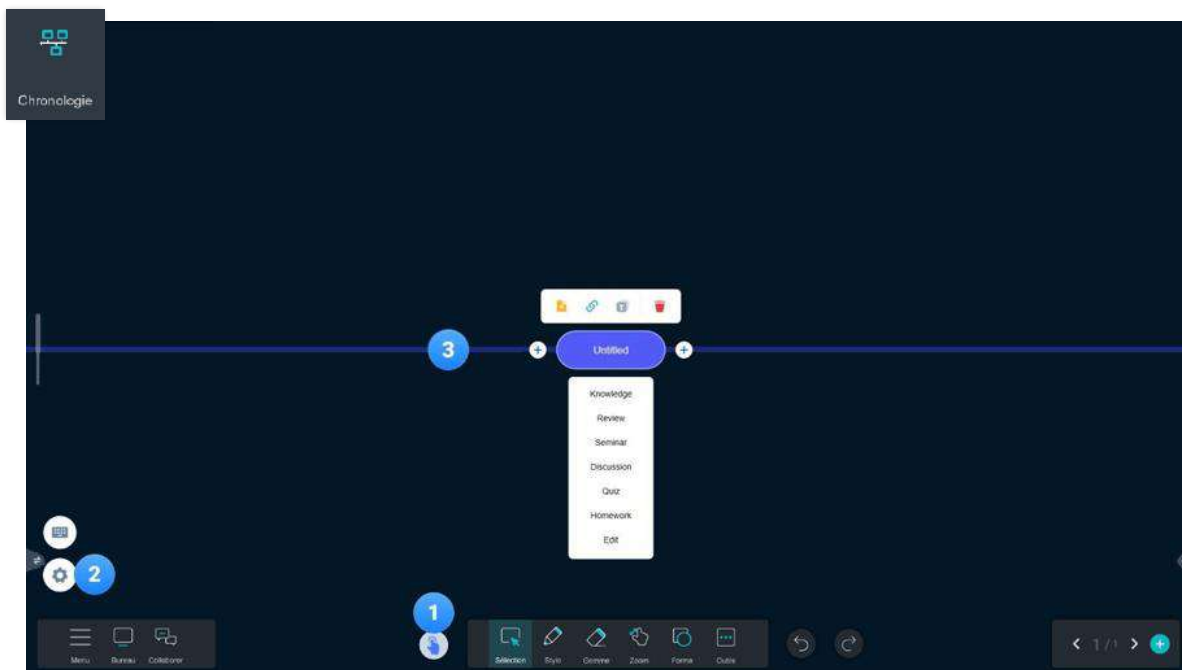







- › **Ligne de temps** - Créez une nouvelle page pour l'outil de ligne de temps.
- › **Exporter** - Téléchargez les fichiers contenus dans la capsule sous la forme d'un fichier zip dans votre espace local.



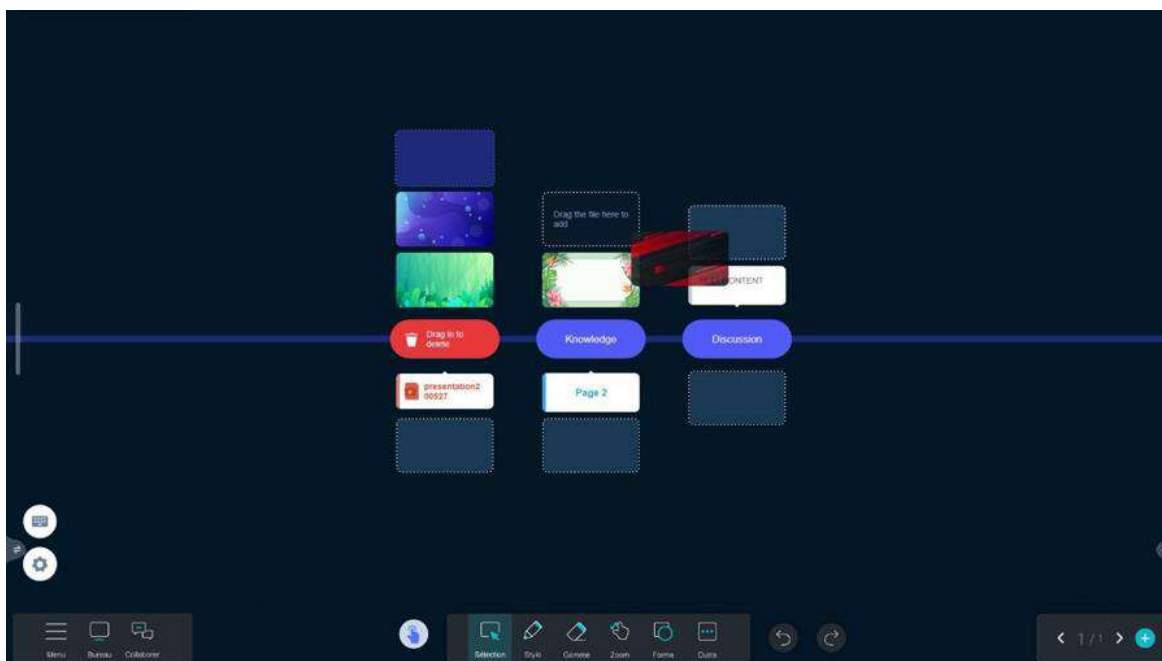
5.16.1. Chronologie

Vous pouvez utiliser l'outil de chronologie pour construire votre flux d'enseignement, vos points de connaissances et d'autres contenus. Vous pouvez ajouter des titres et des pièces jointes à chaque nœud.



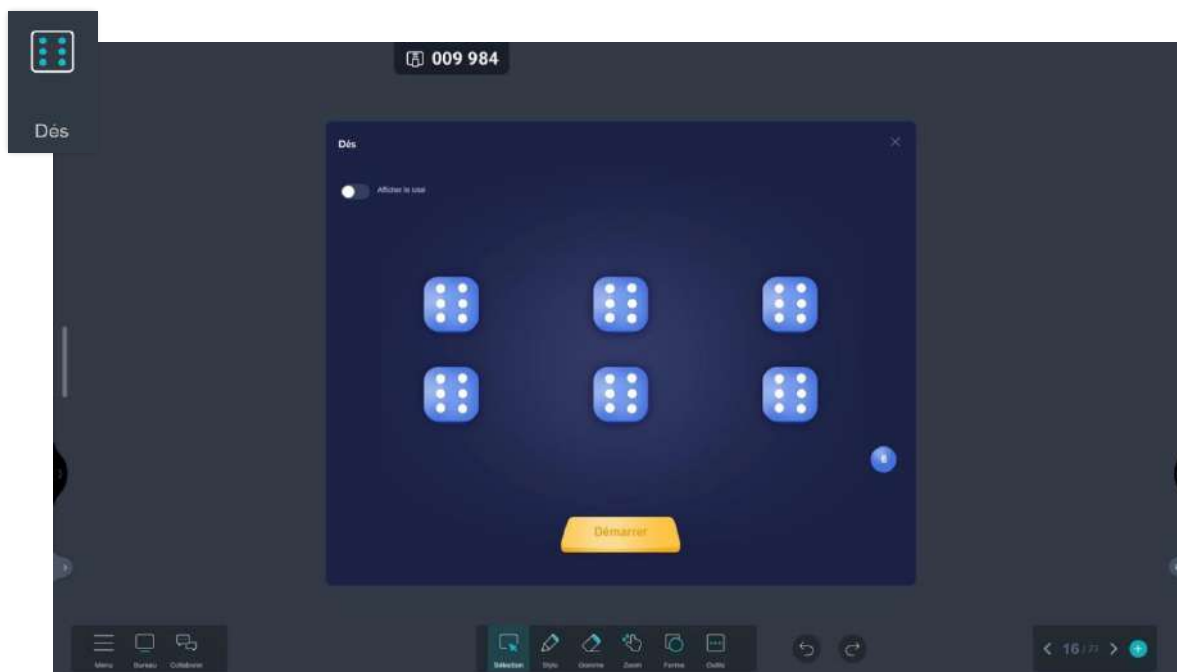
OPTIONS	DESCRIPTION
1	En mode d'opération, sélectionnez ce bouton avant de pouvoir déplacer, zoomer et d'autres opérations sur la ligne de temps.
2	Clavier souple et boutons de réglage pour définir la couleur de la toile et le niveau de zoom.
3	Ligne principale, tous les nœuds resteront sur la même ligne.
	Ajoutez des fichiers locaux.
	Ajoutez une un lien
	Ajoutez un texte
	Supprimez des nœuds et des pièces jointes.
	Ajoutez un nœud vide du même côté.
Glisser le nœud	Faites glisser la pièce jointe pour ajuster sa position et la supprimer

Mode édition :



5.17. Dés

L'outil de dés est utilisé pour générer un nombre spécifié de nombres aléatoires de 1 à 6, jusqu'à 6 dés peuvent être définis.

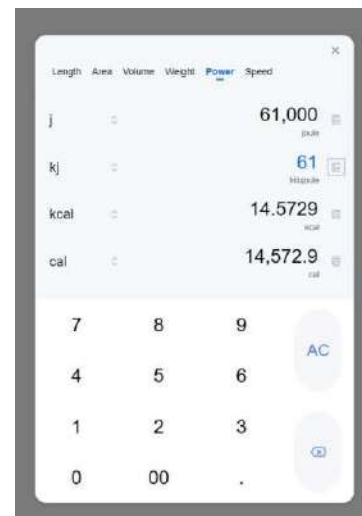


5.18. Convertisseur

Vous pouvez utiliser le convertisseur d'unités pour convertir les unités de longueur, de surface, de volume et d'autres types.

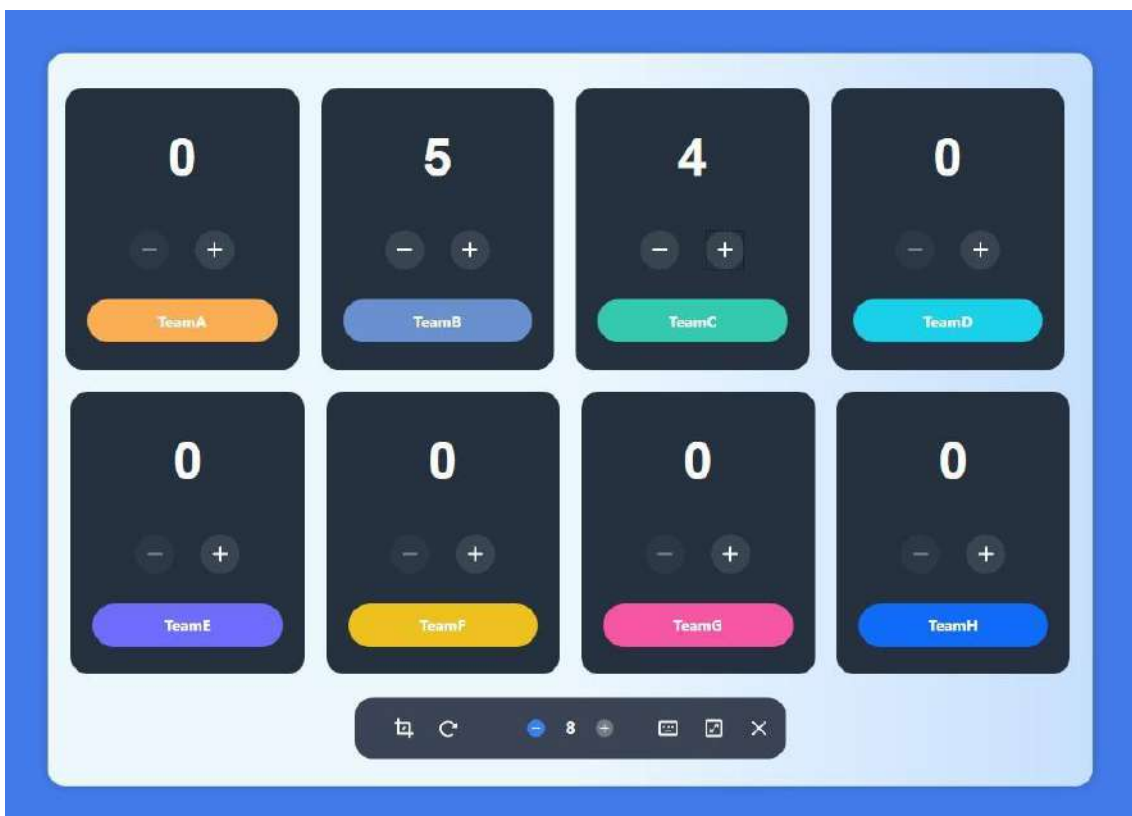
Il est possible de sélectionner jusqu'à 4 unités pour la conversion. Le changement d'unité modifie la valeur des autres unités en temps réel.

En cliquant sur le bouton situé à droite d'une valeur, vous ajoutez cette valeur et cette unité au canevas.



5.18.1. Score

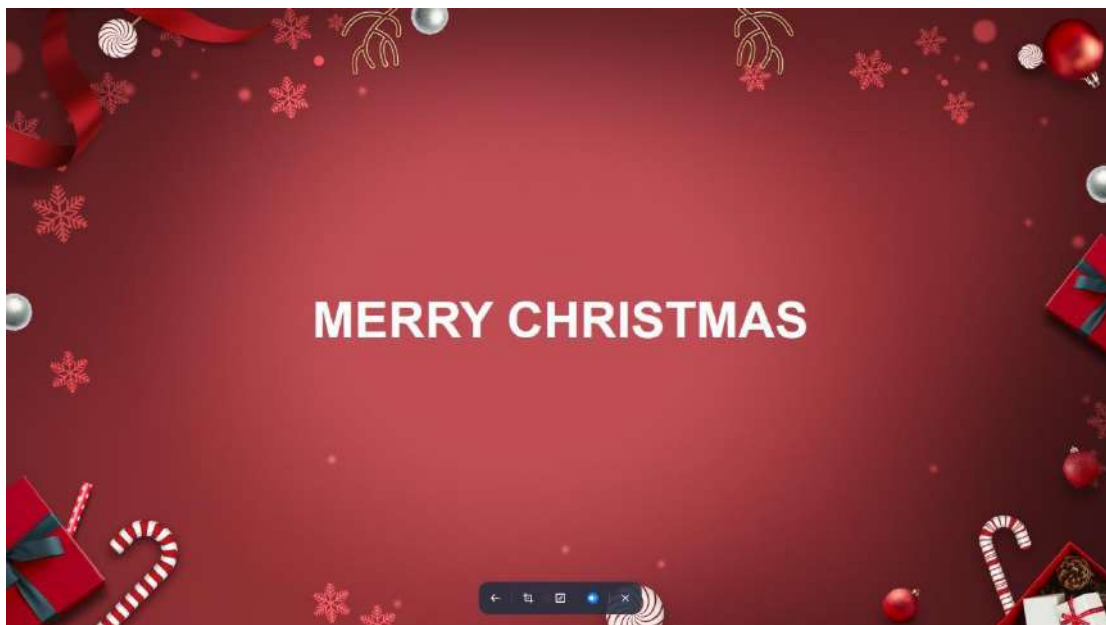
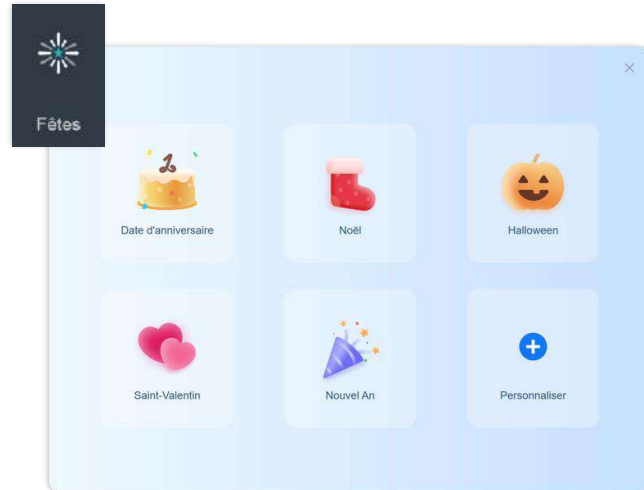
Vous pouvez définir 2 à 8 tableaux d'affichage et ajouter ou déduire manuellement des points pour chaque tableau de score. La zone de nom peut être modifiée en cliquant dessus.



5.18.1. Fêtes

L'outil **Fêtes** vous aide à renforcer l'esprit de célébration en sélectionnant un jour spécial et en créant une ligne d'objet d'entrée pour commencer la lecture.

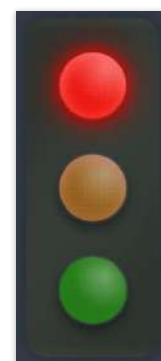
Chaque jour férié est accompagné d'une musique de fond et d'une image, et vous pouvez choisir de désactiver la musique manuellement.



5.19. Feu de circulation

L'outil des **feux de circulation** peut vous aider à enseigner des connaissances connexes.

Cliquez sur les différentes zones de couleur pour changer la position de l'éclairage, et nous vous proposons plusieurs thèmes.

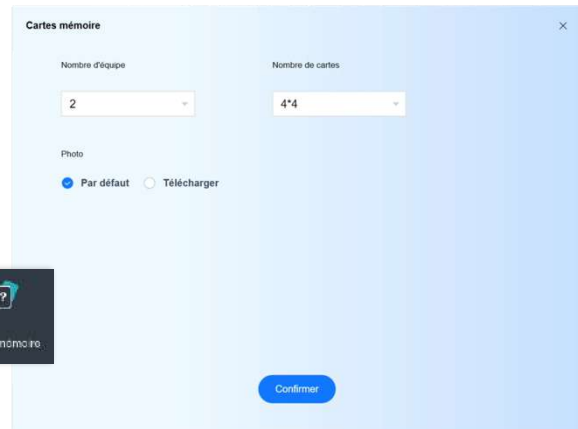
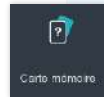


5.20. Carte mémoire

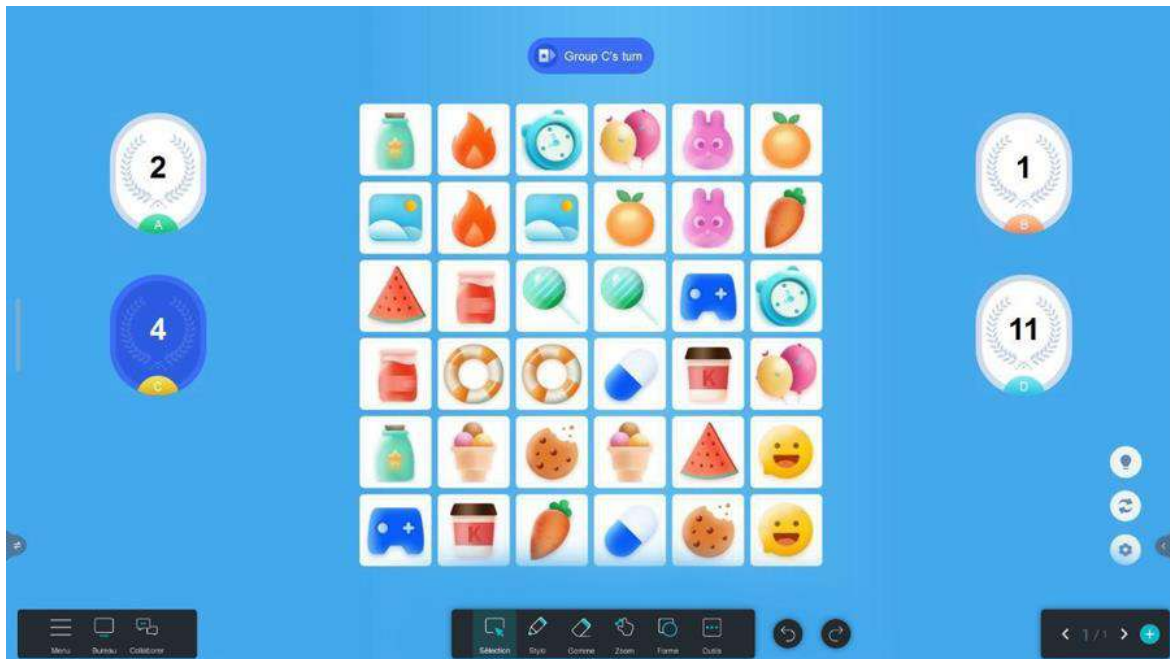
Les cartes mémoire peuvent être utilisées pour des activités interactives de mémorisation en classe.

Nous fournissons le contenu de la carte par défaut, ou vous pouvez personnaliser le contenu en téléchargeant des images, et le nombre d'équipes.

Chaque équipe a deux chances d'ouvrir la carte pour chaque réponse, et si le contenu est le même deux fois, l'équipe reçoit un point et les deux cartes ne peuvent pas être sélectionnées à nouveau.



Chaque équipe reçoit un point pour une réponse correcte et peut continuer à retourner les cartes. Le jeu se termine lorsque toutes les cartes sont retournées et l'équipe qui obtient le score le plus élevé gagne.

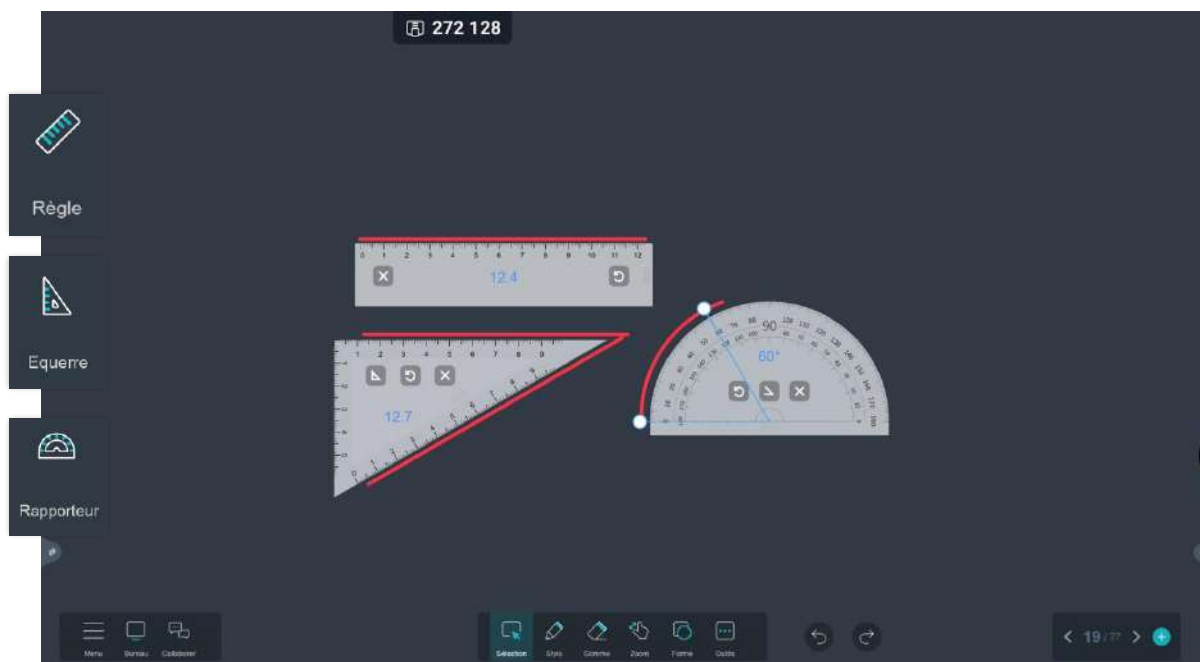


OPTIONS	DESCRIPTION
	Prévisualisez toutes les cartes, cliquez à nouveau pour passer au mode réponse.
	Interrompez la position de la carte en cours et redémarrez le jeu.
	Modifiez les paramètres de la carte mémoire.

| 6. Outils thématiques







6.1. Règle et rapporteur

Les outils **Règle**, **équerre** et **rapporteur** sont utilisés pour aider à tracer des lignes droites ou des angles sur la toile.



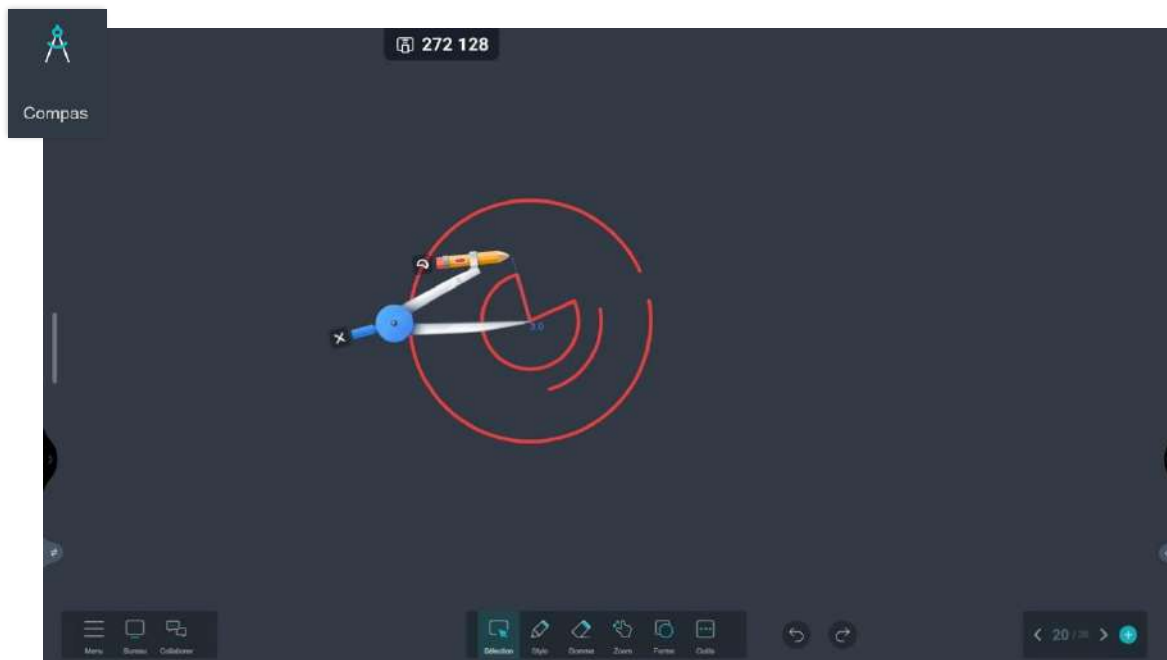
L'utilisation du stylo dans la zone d'échelle de **l'outil règle** permet de tracer des lignes droites le long des bords.

L'ajustement des deux points de contrôle du **rapporteur** permet d'ajuster les degrés de l'angle.

OPTIONS	DESCRIPTION
	Outil de rotation
	Fermer l'outil
	Passer au triangle équilatéral
	Angle de rotation actuel
	Ajoutez des marques de crayons sur les deux côtés du rapporteur.
	Faites glisser pour ajuster la taille des outils de mesure.

6.2. Compas

L'outil **Compas** est utilisé pour dessiner un cercle ou un arc avec un point central et un rayon spécifiés.

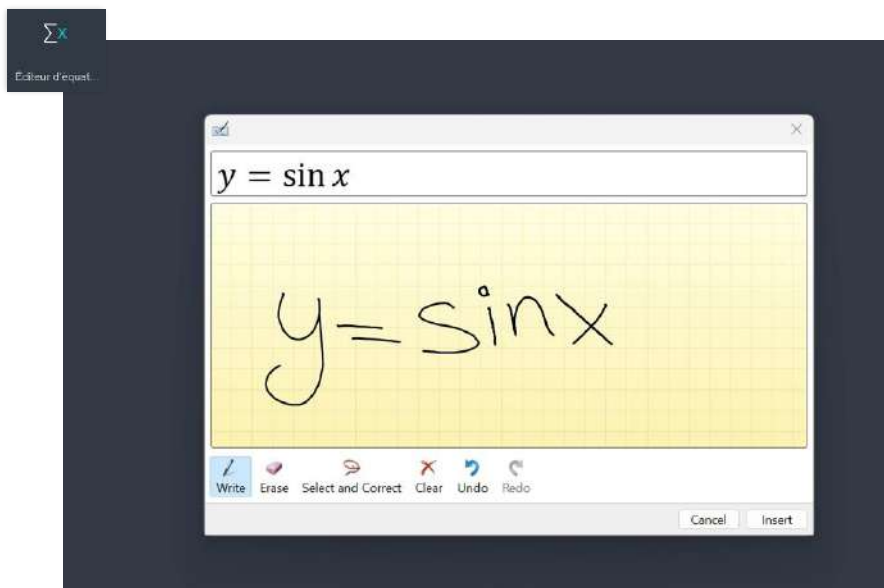






OPTIONS	DESCRIPTION
1	Déplacez le compas
2	Réglez la taille du rayon
3	Définissez la couleur du tracé
4	Tapez et faites glisser pour commencer à dessiner
5	Passez d'un tracé en arc à un tracé en secteur
6	Fermez
7	Affichez le rayon et l'angle actuels

6.3. Formules

Utilisez la souris ou le doigt pour écrire des formules dans la zone d'écriture jaune, et le résultat de la reconnaissance s'affichera dans la barre de formule ci-dessous. La taille de la fenêtre de l'outil s'agrandit de manière adaptative au fur et à mesure que le contenu de l'écriture augmente. La langue d'affichage de la fenêtre suit la langue du système.

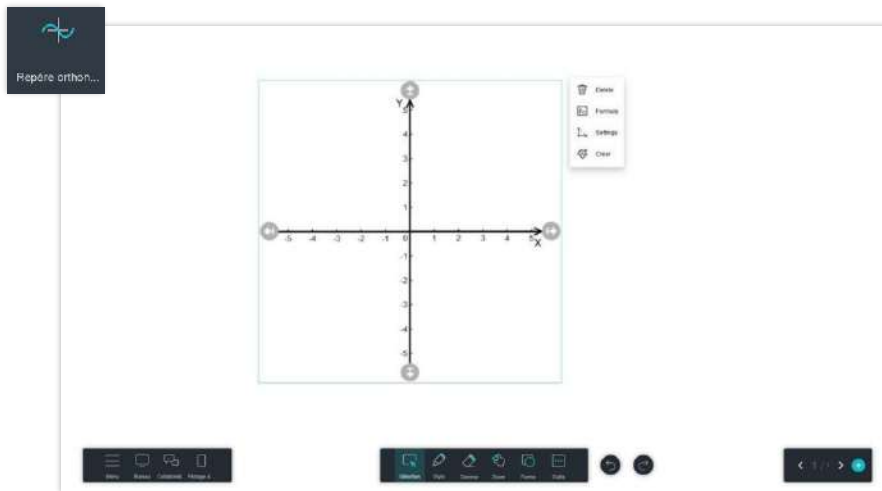








OPTIONS	DESCRIPTION
	L'écriture peut se faire dans l'espace de reconnaissance
	Effacez le contenu écrit
	Cliquez pour corriger le contenu affiché de manière incorrecte dans la fenêtre de prévisualisation.
	Cliquez pour effacer le contenu de la zone d'écriture.
Insérer	Insérez le résultat de la reconnaissance dans le canevas actuel

6.4. Image fonctionnelle

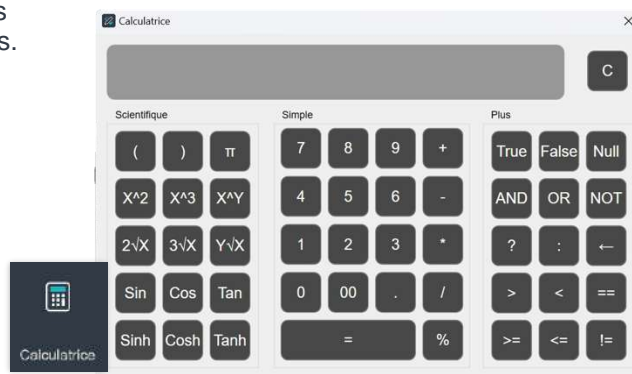
Selon des formules mathématiques courantes, il est possible de dessiner directement sur le canevas des images de fonctions couramment utilisées (par exemple : fonctions trigonométriques, fonctions quadratiques, fonctions exponentielles, etc.)



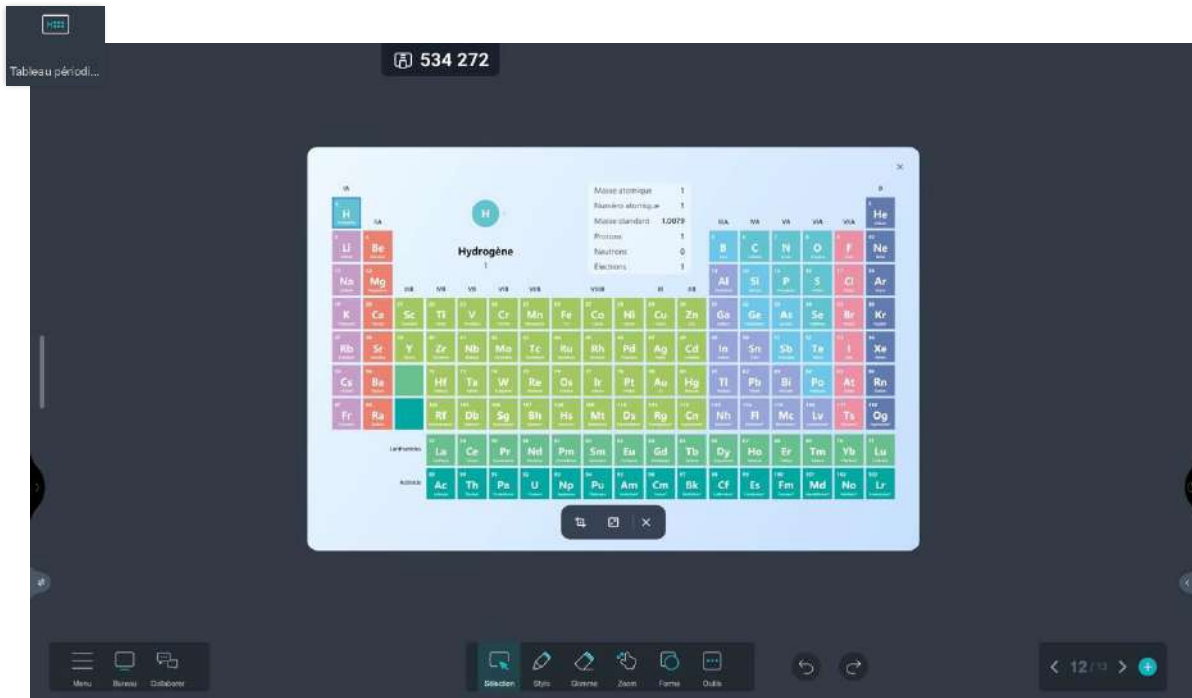
OPTIONS	DESCRIPTION
	Supprimer
	Définir la formule de la fonction
	Définir des options pour les axes, les échelles, les grilles, etc.
	Effacer toutes les images de fonctions dessinées

6.5. Calculatrice

Utilisez la calculatrice pour effectuer des calculs scientifiques et d'autres fonctions.



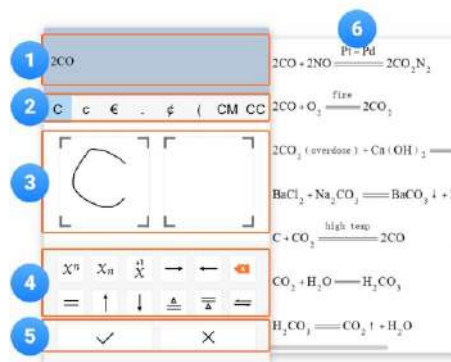
6.6. Tableau périodique



OPTIONS	DESCRIPTION
1	Structure atomique de l'élément sélectionné
2	Détails de l'élément
3	Capture d'écran, plein écran, fermeture

6.7. Équations chimiques

Les symboles et formules courants sont fournis pour faciliter la saisie des équations chimiques par les utilisateurs. Les équations ajoutées au canevas peuvent être modifiées en cliquant sur **Modifier** dans le panneau des propriétés.



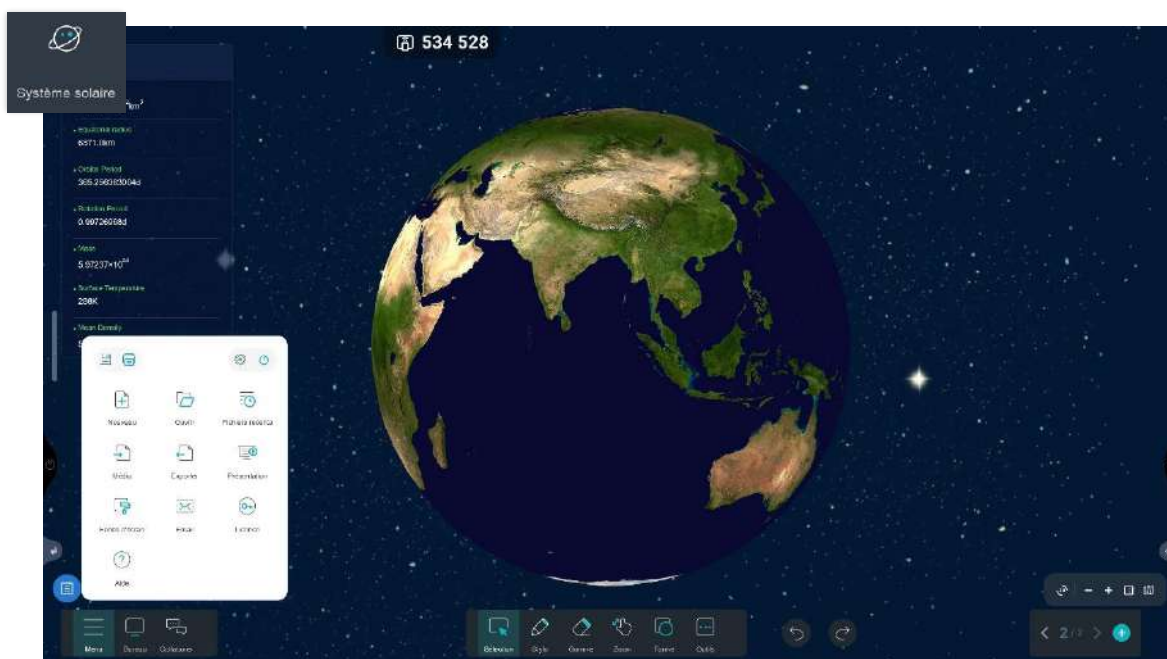
OPTIONS	DESCRIPTION
1	Zone de saisie pour la saisie manuelle ou la reconnaissance de l'écriture manuscrite
2	La zone de reconnaissance énumère automatiquement les résultats de la reconnaissance de l'écriture manuscrite.
3	Zone d'écriture, chaque case peut contenir une lettre, si vous avez fini d'écrire et que vous écrivez ensuite dans une autre case, le contenu de la case précédente sera automatiquement reconnu et ajouté à la saisie.
4	Zone de symboles, fournissant des symboles pour les formules chimiques courantes.
5	OK : insérer le contenu de la zone de saisie dans le canevas ; Close : Fermer la fenêtre et effacer le contenu.
6	Zone de recommandation, en fonction du contenu de l'entrée recommandée couramment utilisée les équations, le clic sera ajouté à la zone de saisie

6.8. Système solaire

Ouvrez le menu **Outils > Palette d'outils > Système solaire** et cliquez sur la planète que vous souhaitez afficher pour générer une nouvelle page affichant le modèle et les informations de la planète.

Après avoir ajouté une planète, vous pouvez faire défiler le modèle 3D de la planète en utilisant la souris ou en faisant glisser avec votre doigt ; vous pouvez zoomer sur la planète en utilisant la molette de la souris ou en faisant un geste avec deux doigts.

- > **Système solaire** - En cliquant sur une planète de la page Système solaire, une nouvelle page sera créée à la suite de la page actuelle pour afficher la planète sélectionnée.



OPTIONS	DESCRIPTION
1	Zone de contrôle : passage à la 2D / 3D, zoom avant, zoom arrière, adaptif, plus de cartes.
2	Paramètres de la planète
3	Afficher / masquer les paramètres de la planète

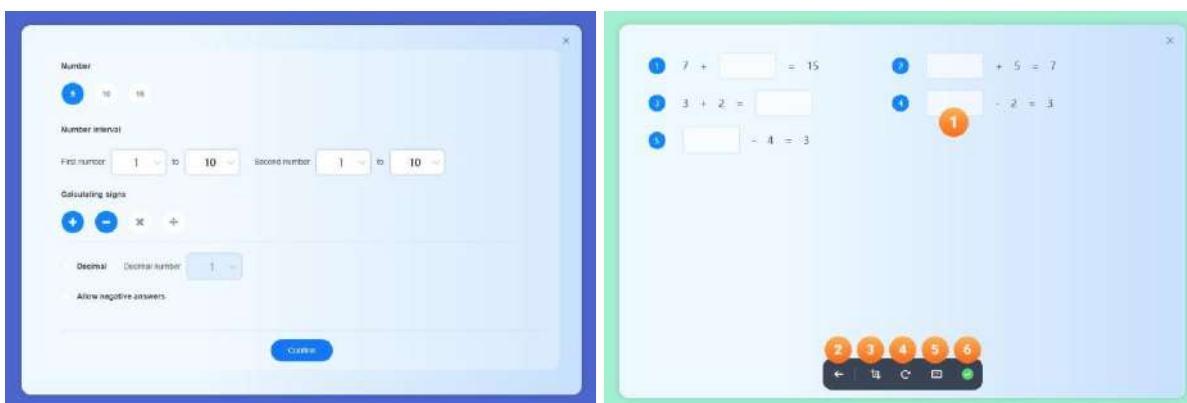
6.9. Arithmétique

Vous pouvez utiliser l'outil de questions arithmétiques pour générer des équations quadratiques à deux nombres et vous devez remplir les blancs pour y répondre.

Mise en place :

OPTIONS	NOMBRE DE THEMES A GENERER
Intervalle de numéro	Définissez une plage de deux nombres, les nombres seront générés de manière aléatoire dans les limites de la gamme.
Symbole	Le type d'opération que vous souhaitez générer, vous pouvez en sélectionner plusieurs.
Décimal	Que l'opération contienne des décimales, la multiplication et la division ne peuvent pas être effectuées. Vérifiez ceci.
Autoriser les réponses négatives	Autoriser ou non le résultat de l'opération à être négatif, la division ne peut pas être effectuée.

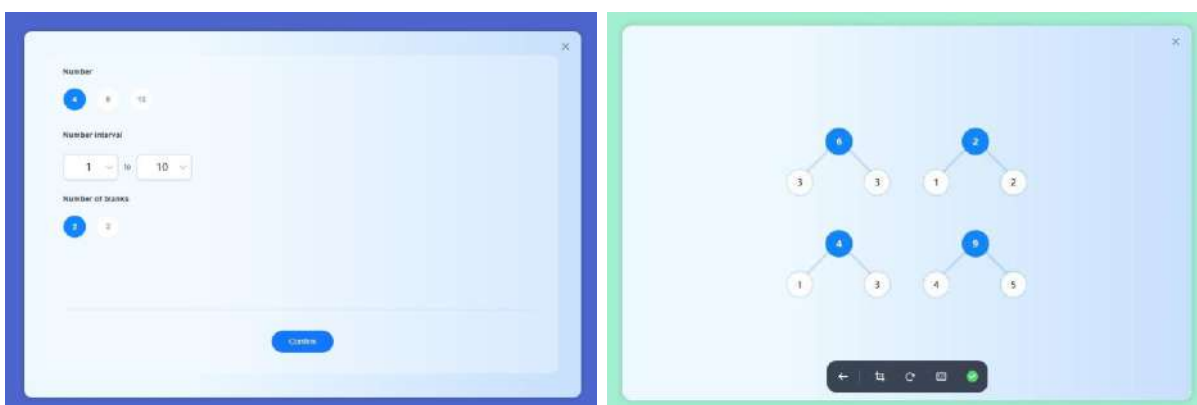
L'écran de réponse après avoir généré les questions et réponses :



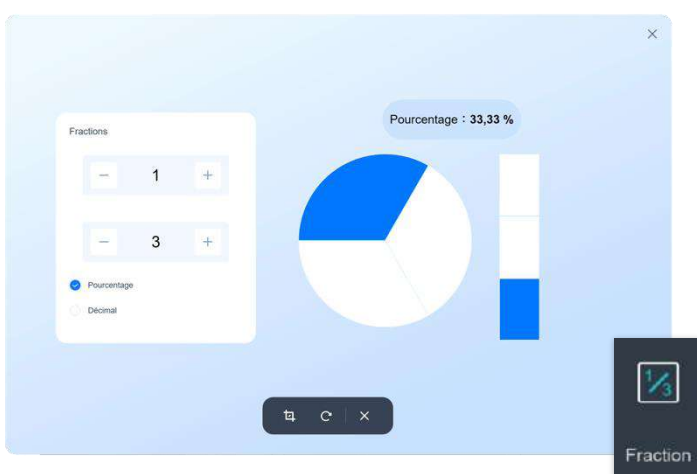
1	Boîte de saisie des réponses
2	Retour à l'édition
3	Faire une capture d'écran et l'insérer dans le canevas
4	Générer à nouveau des questions aléatoires
5	Afficher le clavier
6	Soumettre une validation

6.10. Divisions

Vous pouvez générer un nombre spécifié de numéros à trous pour générer un nombre dans une fourchette spécifiée, et l'utilisateur doit remplir des nombres dont la somme est la même que le nombre généré.



6.11. Fraction



Vous pouvez utiliser l'outil de **Fraction** pour enseigner les fractions simples sous forme de graphique.



| 7. Mode bureau

Lorsque vous passez en mode bureau, le logiciel se réduit et conserve une barre d'outils qui peut être déplacée.

Le mode bureau vous permet d'annoter le contenu du bureau de l'ordinateur à l'aide des outils d'annotation fournis par **lolaos**.

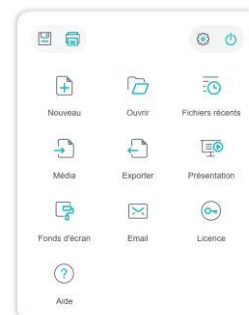
Le mode bureau offre aux utilisateurs 4 applications courantes : **Sélection, Stylo, Gomme et Outils**.

La boîte à outils permet aux utilisateurs d'ajouter des outils fréquemment utilisés ou des raccourcis locaux, et d'ajouter manuellement des outils tels que Spotlight, Captures d'écran, Règle, Equerre, Compas, Rapporteur, Minuteur, Calculatrice, etc.




8. Menu


En cliquant sur l'icône **Menu** dans le coin inférieur gauche de l'espace de travail, vous ouvrez le panneau de Menu, où se trouvent les principaux paramètres du logiciel.

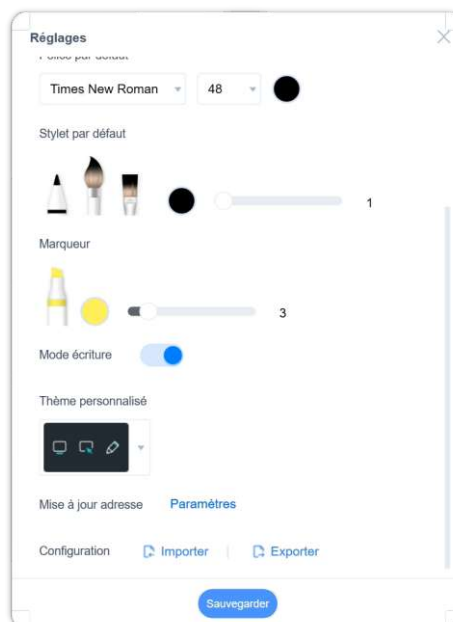
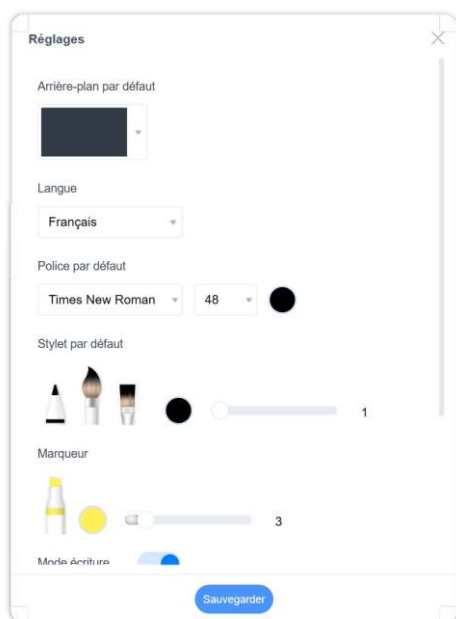


8.1. Sortie

Cliquez sur  pour fermer **lolaos**. Si votre fichier a un contenu non sauvegardé, une fenêtre pop-up vous invitera à le sauvegarder.

8.1.1. Paramètres

Cliquez sur  pour ouvrir les paramètres.



OPTIONS	DESCRIPTION
Arrière-plan par défaut	Sélectionnez l'arrière-plan par défaut pour le canevas, et la nouvelle page utilisera l'arrière-plan sélectionné ici par défaut après l'enregistrement.
Langue	Sélectionnez la langue d'affichage du logiciel
Taille de police par défaut	Styles de police par défaut de l'outil de texte
Couleur stylo par défaut	Styles par défaut de l'outil plume
Mode écriture	Dans des circonstances normales, cette option doit être maintenue activée, sinon l'effacement gestuel risque de ne pas être disponible. Certains appareils offrent une meilleure expérience d'écriture lorsque le mode encre est activé.
Stylo dynamique	Des modèles spécifiques de stylos dynamiques peuvent être connectés et configurés ici. Une fois connecté et configuré, vous pouvez utiliser le bouton du stylo pour ouvrir rapidement les outils.
Thème personnalisé	Changement du style du thème de l'interface utilisateur principale.
Adresse de mise à niveau	Définissez l'adresse du serveur pour que le logiciel reçoive les mises à jour, il n'est pas nécessaire de définir l'adresse du serveur.
Configuration	Sauvegardez les paramètres actuels. Les fichiers peuvent être importés sur des appareils qui doivent utiliser la même configuration.

* Tous les changements de paramètres ne prendront effet qu'après le prochain redémarrage du logiciel.



9. Outils interactifs

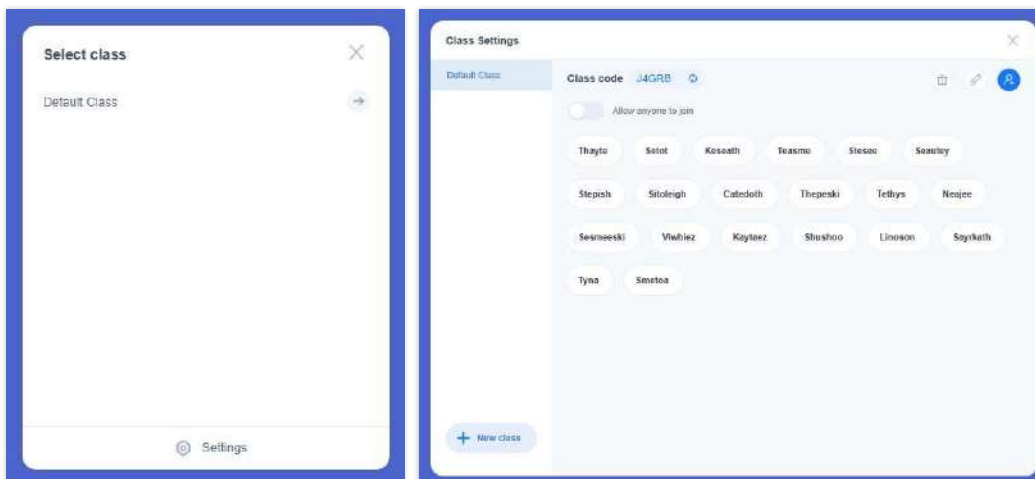
9.1. Salle de classe interactive

Le module de classe interactive est principalement utilisé par les enseignants pour interagir avec les étudiants en classe, facilitant la communication et l'échange entre les enseignants et les étudiants, par le biais du vote.


Le module est utilisé pour renforcer l'interactivité et le plaisir d'enseigner par le biais de votes, de quiz et d'autres activités en classe.

9.1.1. Sélectionner une classe

Cliquez sur **Collaborer** pour ouvrir la fenêtre de la classe interactive et sélectionnez une classe dans la liste des classes pour interagir depuis ce groupe. Si vous n'avez pas encore créé de classe, cliquez sur **Paramètres** en bas de la fenêtre pour entrer dans la gestion de la classe.



- > **Nouvelle classe** - Définir un nom de classe pour créer une nouvelle classe.

Cliquez sur  pour ajouter un nom à une liste de classe. La liste de classe est utilisée pour permettre aux élèves de sélectionner leur nom dans la liste pour rejoindre la classe.

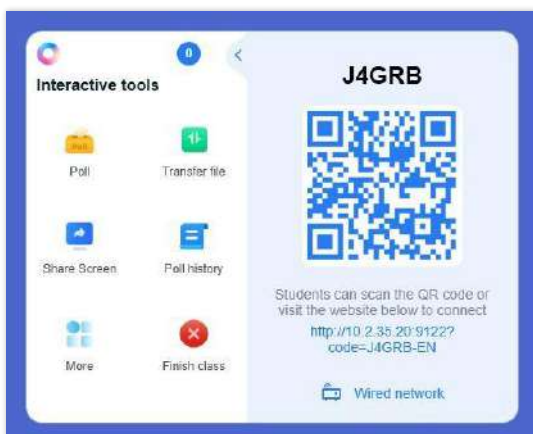
À partir de la page de la classe, vous pouvez modifier le code de la classe et gérer les membres de la classe, ainsi que définir les paramètres d'utilisation pour configurer les autorisations pour les utilisateurs de rejoindre la classe.

9.1.2. Classe

Sélectionnez la classe à l'extrémité du tableau blanc et passez à l'état de conférence. La fonction interactive se trouve sur le côté gauche de la fenêtre, et le côté droit de la fenêtre affiche des informations telles que le code de classe, le QR code de connexion et le lien.



Les élèves peuvent se connecter au même réseau du côté du tableau blanc à l'aide de leurs téléphones portables ou de leurs tablettes :



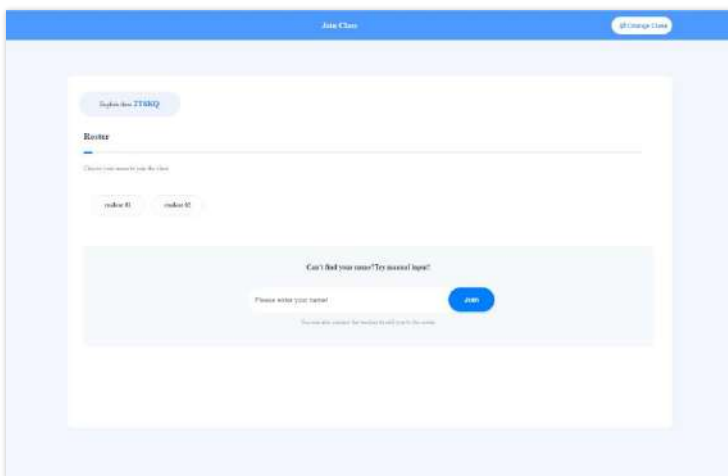


Scannez le QR code et entrez le code de la classe pour vous connecter.

À l'aide d'un navigateur, saisissez l'adresse du lien dans la barre d'adresse pour vous connecter. Une fois le code scanné, il interagit avec le tableau blanc sous la forme d'une page web.

OPTIONS	DESCRIPTION
	Cliquez pour réduire la fenêtre et faites-la glisser.
	Affichez le nombre de personnes actuellement connectées, cliquez pour voir les détails de la personne connectée.
Sondage	Sélectionnez différents types de questions interactives pour interagir.
Transférer le fichier	Envoyez des fichiers aux personnes connectées.
Écran de partage	Envoyez la capture d'écran actuelle aux élèves.
Historique du sondage	Accédez au registre des sondages.
Plus d'informations	Commentaires en direct, quiz, étudiant aléatoire et autres fonctions.
Classe d'arrivée	La leçon se termine et tous les appareils connectés sont déconnectés.

9.1.3. Rejoindre la classe



Dans l'écran **Rejoindre la classe**, vous pouvez choisir de vous inscrire en tant que personne figurant sur la liste ou de personnaliser le nom que vous saisissez pour vous inscrire.



9.1.3.1. Sondage

OPTIONS	DESCRIPTION
Tableau blanc	Les élèves peuvent écrire sur une toile vierge, saisir un texte, ajouter des formes etc.
QCM	Les questions à choix multiples, classées par ordre alphabétique, peuvent être définies comme simple / multiples choix.
Texte	Les élèves peuvent saisir du texte dans une zone de texte.

Envoyez différents types de questions aux étudiants, qui peuvent soumettre leurs réponses et établir des statistiques après avoir répondu aux questions.

ToF	Sélectionnez « vrai » ou « faux ».
Score	Sélectionnez un score.

Une fois les réponses soumises, les enseignants peuvent voir la progression de la soumission sur le côté du tableau blanc, et cliquez sur **Arrêter** pour mettre fin à ce sondage et afficher la page des résultats du sondage.

A la fin de l'activité, les planches de dessins soumises aux élèves seront exposées.

9.1.3.2. Envoyer le fichier

En choisissant d'envoyer un fichier, vous pouvez sélectionner le fichier dans le répertoire local et l'envoyer à tous les appareils connectés, et l'élève peut télécharger le fichier via le navigateur.

9.1.3.3. Historique du sondage

Pour consulter les enregistrements des activités de vote, cliquez sur n'importe quelle session d'activité pour afficher les détails et l'envoi.

9.1.3.4. Réponse course

La course aux réponses enverra un bouton de sonnerie du côté des élèves, et la première personne qui cliquera sur le bouton sera sélectionnée.

Une fois la course aux réponses terminée, les statuts du côté de l'enseignant et du côté de l'élève sont affichés séparément.

9.1.4. Étudiants au hasard

Sélectionnez au hasard un nombre déterminé de personnes dans la liste de la classe.

Les résultats de la sélection s'affichent immédiatement, avec le statut correspondant du côté de l'enseignant et du côté de l'élève.

Une invitation s'affiche lorsque l'élève est sélectionné.



9.1.5. Commentaire en direct

Lorsque le commentaire en direct est activé, les étudiants peuvent envoyer du contenu textuel du côté de l'étudiant, qui sera affiché sur le tableau blanc dans un format défilant après soumission.


Remarque : vous devez fermer le commentaire en direct avant d'utiliser d'autres fonctions du tableau blanc.

9.1.6. L'évaluation

Vous pouvez noter les performances des élèves en classe et évaluer leurs performances en classe sur une certaine période.

Cliquez sur le nom de l'élève, sélectionnez les points en plus ou en moins dans la fenêtre contextuelle et validez.

Le tableau d'honneur classe les étudiants en fonction de leur score actuel.

Cliquez sur  pour terminer le cours.



10. Plus d'informations

10.1. Gestes

Tourner la page par le geste ne fonctionne qu'en mode sélection.

- > 3/4/5 doigts glissent vers la gauche pour passer à la page suivante
- > 3/4/5 doigts glissent vers la droite pour passer à la page précédente

10.2. Raccourcis

Opération correspondante	Touche de raccourci
Copier les éléments	CTRL+C
Couper les éléments sélectionnés	CTRL+X
Coller les éléments sélectionnés	CTRL+V
Sélectionner tous les éléments du canevas	CTRL+A
Annuler l'opération	CTRL+Z
Refaire la dernière opération	CTRL+Y
Supprimer l'élément sélectionné	Supprimer
Arrêter le logiciel	ALT+F4
Zoom avant / arrière de la toile	CTRL+Roue de la souris
Enregistrer le document	CTRL+S
Page précédente	Haut de page
Page suivante	Bas de page
Quitter l'enseignement pour passer au mode de préparation des leçons	CES
Entrer dans le mode lecture	F5
Retour à la première page	Domicile
Passer à la dernière page	Fin



