

Que é Open sankoré



Open-Sankoré é un programa para Encerados Dixitais Interactivos (EDI) libre e gratuito compatible con calquera proxector e lápiz óptico.

Empregar un programa “xenérico” para encerado dixital interactivo facilita a labor dos docentes que atopan varias marcas de EDIs nas aulas.

“OPEN SANKORÉ” naceu no 2010 dende un programa da ONU que tiña como obxectivo a loita contra o analfabetismo no mundo, un dos principais obxetivos do Milenio. O seu nome ven dunha das máis antigas universidades do mundo, fundada en Tombuctú (Malí) no século XV.

Open-sankoré, é un programa para EDI aberto para todos os docentes para la creación, edición, difusión e posta en común de recursos educativos (OER – REA) libres. A “*communauté de partage de tous les enseignants*” (comunidad de intercambio de todos os docentes) é un espazo web gratuito no que podes de atopar recursos para Open Sankoré.

Opens Sankoré non xestiona a interactividade do encerado, para que o noso encerado sexa dixital sempre teremos que ter no noso ordenador instalados os drivers da marca específica do noso EDI.

Usar un programa “genérico” para pizarra digital interactiva puede por exemplo facilitar la labor de aquellos docentes que se encuentran con varias marcas de PDI en sus aulas. Eso sí, siempre hará falta instalar en nuestro ordenador los controladores o “drivers” de la pizarra utilizada. “OPEN SANKORÉ” es actualmente la mejor aplicación libre para pizarra digital interactiva. Ha nacido en el 2010 desde un programa de la ONU cuya meta es la lucha contra el analfabetismo en el mundo, uno de principales objetivos del Milenio. Su nombre viene de una de las más antiguas universidades del mundo, fundada en Tombuctú (Malí) en el siglo XV. - See more at: <http://lapizarradigital.es/open-sankore-programa-libre-para-pdi/#sthash.9LVOgx2W.dpuf>

Compatibilidade

Open-sankoré é un programa multiplataforma dispoñible para Linux, Mac e windows.

Como podo probalo?

Accedemos ao enlace de descarga de Open-sankoré aparecerá un formulario simple que non é necesario cumprimentar (Skip this step) e aparecerán os links para descarga.

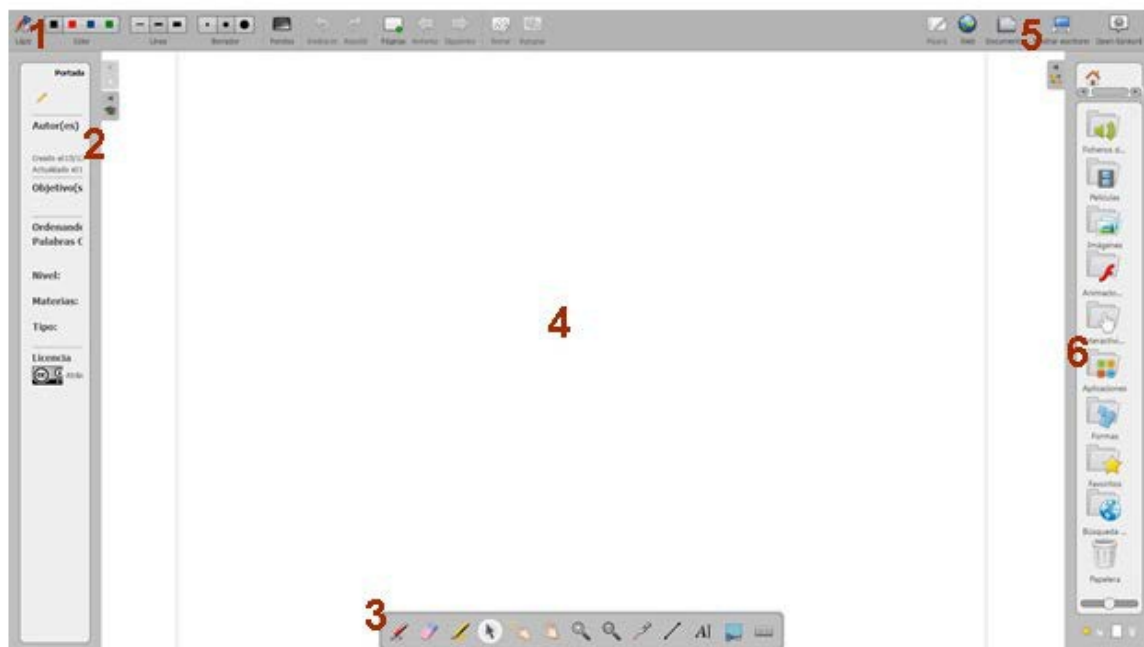
Download the software

For Mac | Linux | Windows



Inicio do programa

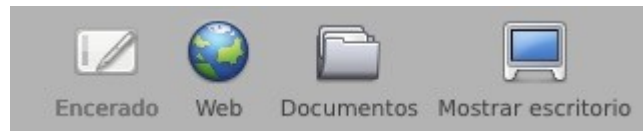
Para iniciar a aplicación, en linux. **aplicativos -> educación -> *Open-*Sankoré**.
Unha vez cargada a aplicación, deberíamos ver esta pantalla:



1. A barra de ferramentas na parte superior esquerda da pantalla contén os axustes relacionados co lapis e os seus diferentes estilos, fondos, moverse entre as diapositivas da presentación, engadir páxinas, agrupar e borrar obxectos.
2. Aquí atopamos a Guía de Datos e o *visor de diapositivas. A partir de aquí, tamén pode pasar dunha diapositiva a outra na presentación. É posible duplicar, eliminar ou cambiar a orde das páxinas directamente nela.
3. Esta barra contén diferentes ferramentas que se poden utilizar mentres se interactúa co encerado. Tes pluma, borrador, marcador, interactuar cos elementos, mover páxina, *Zoom, liñas, texto, etc.
4. O encerado interactivo na que imos realizar o traballo.
5. Onde atopamos os Modos de Traballo, contén diferentes opcións explicadas ao longo desta guía
6. A Biblioteca, que contén diferentes cartafóles con recursos que se poden utilizar mentres se traballa co encerado (sons, imaxes, vídeos, flash, aplicacións, interactividades, procura Web, etc). Basta con arrastrar e soltar na páxina para o seu

uso. A navegación realízase mediante os cartafolios da biblioteca.

Os modos de traballo



A aplicación permite 4 modos de traballo:

Encerado:

Modo de traballo “por defecto” da aplicación. É o modo no que crearemos presentacións, actividades, etc.

Web:

A aplicación integra un navegador web que permite a captura da totalidade ou parte das páxinas webs que se visitan para incorporalas ao documento de traballo facendo anotacións ou simplemente para mostrar o seu contido

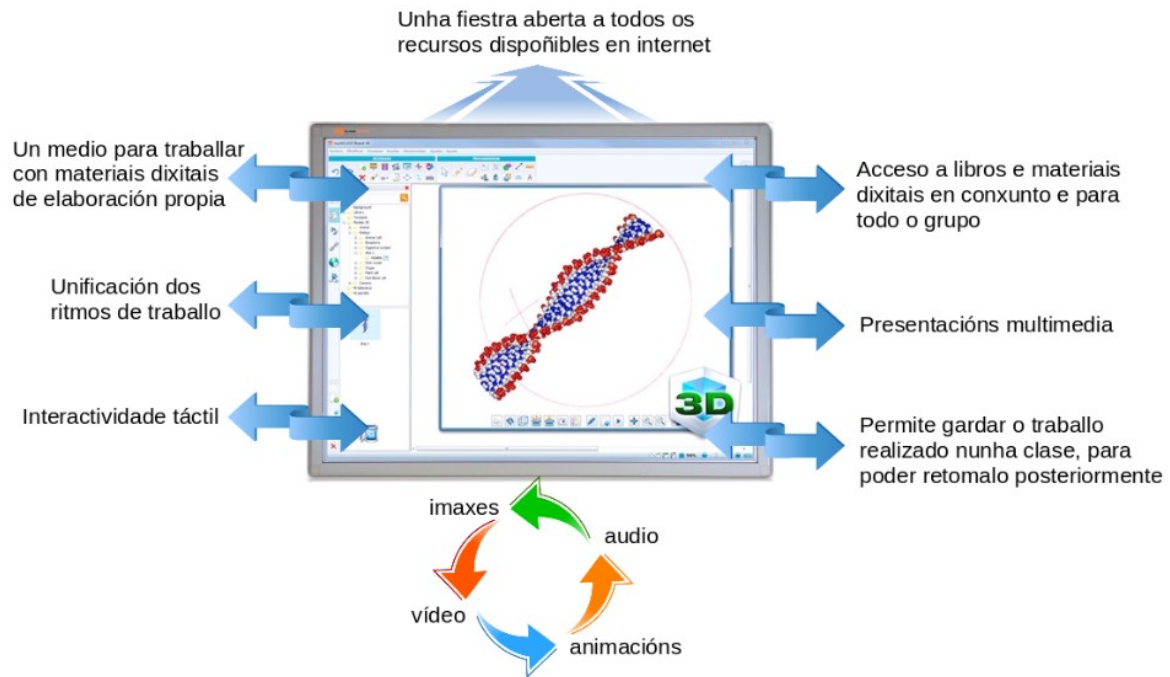
Documentos:

Aparece unha xanela na que podemos organizar documentos, páxinas e carpetas. Tamén permite importar, exportar a distintos formatos.

Mostrar escritorio:

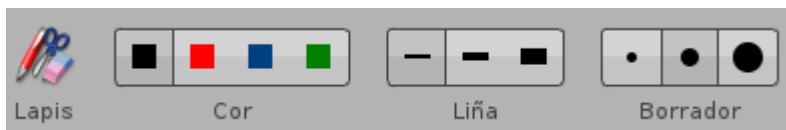
Permite traballar con outros programas ou manexar libremente o escritorio manténdose “visible” unha barra de ferramentas que permite facer anotacións, etc

Modo: Encerado

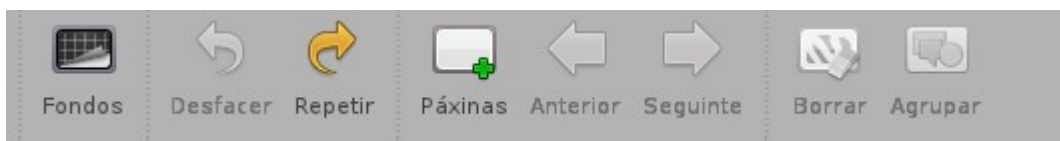


Barra de Ferramentas

Videotutorial: *Probando a barra de ferramentas*



- Activar ou desactivar a barra de ferramentas de lapis na parte inferior da pantalla.
- Seleccionar cores ao escribir no encerado.
- Seleccionar o espesor da pluma.
- Seleccionar o tamaño da goma de borrar



- Diferentes tipos de fondo.
- Desfacer e/ou refacer opcións.
- Agregar máis páxinas ao documento.
- Navegar á anterior e as seguintes diapositivas.
- Borrar todo o contido da páxina ou do obxecto seleccionado.
- Agrupar varios obxectos seleccionados.



- Modo Encerado: para traballar sobre o encerado
- Modo web: enlaza co navegador web.
- Modo documentos: Aparecen os nosos documentos que gardamos con open-sankoré
- Modo Mostrar escritorio: amosa o escritorio, nesta guía teremos un capítulo aparte.
- Open Sankoré: Unha das funcionalidades que ten este botón é sair do programa.



- Figuras xeométricas
- Para escribir co lapis.
- Ferramenta goma para borrar.
- Ferramenta marcador (escribe con transparencia) e serve para resaltar.
- Para seleccionar un obxecto da páxina (para movelo, cambiar o tamaño, rotar, duplicar, simetrías).
- Interactuar cos obxectos sen editar as súas características.
- Ferramenta para desprazar unha páxina (en calquera dirección).
- A ferramenta zoom permite ampliar ou afastar a páxina.
- O láser activa un punteiro virtual (que non escribe) como un gran punto vermello.
- Permite crear un liña recta.
- A ferramenta texto para crear obxectos de texto na páxina.
- Ferramenta para capturar unha zona da páxina. Aparece o menú Captura que permite elixir se se quere inserir a área na páxina, engadir a un páxina nova ou engadir á biblioteca.
- Ferramenta teclado virtual para utilizar un teclado en pantalla.

Portada

Cando arrancamos o programa en modo encerado, veremos dúas pestanas nos laterais (que poderemos ocultar/ amosar no triaguliño da pestana) coa seguinte información:

Na pestana lateral dereita, chamada portada , poderemos nomear o noso recurso, así como categorizalos e otorgarlle a licenza pertinente. Premendo sobre o lápiz na primeira páxina da portada aparecen os campos que podemos complementar, estes datos quedan gardados e están accesibles na presentación no lateral.

Esta primeira páxina tamén a podemos editar para darlle unha presentación mais motivadora

Portada

Autor(es)

Escriba aquí os autores ...

Creado o:22/03/16 18:01

Actualizado o:22/03/16 18:01

Objetivo(s)

Escriba aquí os objetivos ...

Ordenando os recursos

Palabras Clave:

Escriba aquí as palabras clave ...

Nivel:

Materias:

Tipo:

Licenza

Atribución-ShareAlike CC BY-SA

+ Add a file

información que aparece na primeira páxina

Autor da actividade

Obxectivos da actividade

Metadatos

Nivel Materia Tipo

Clasificación do recurso para a súa publicación

Engadir arquivos ao proxecto na páxina inicial

Biblioteca



A pestana "Biblioteca" permítelle organizar e acceder á túa biblioteca de audio, películas, imaxes, animacións, actividades interactivas, aplicacións, formas, favoritos, procura Web e Papeleira.

Uso

Para engadir un obxecto á páxina en branco de open sancoké so temos acceder ao recurso que arrastralo cara a páxina.

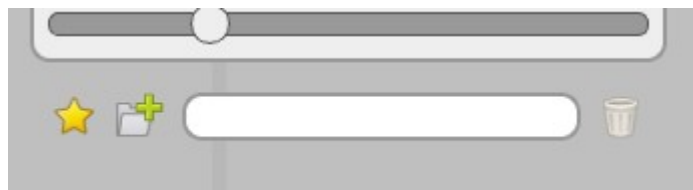
Redimensionado da ventana.

Para cambiar o tamaño da ventana so temos que picar sobre e deslizar cara a dereira ou esquerda segundo queramos a ventana, para aumentar ou diminuir o tamaño das iconas temos unha barra na parte inferior da ventana.



Creación de cartafol

Para crear un novo cartafol, temos que entrar en calquera dos que temos xa creados, ficheiros, películas... e dirixirnos a parte inferior e premer sobre o signo mais que aparece sobre un cartafol.



Traballando coas aplicacións da biblioteca

Biblioteca.mp4

- **Ficheiros de audio:** Onde se almacén os nosos ficheiros de audio.
- **Películas:** Almacén para películas
- **Imaxes:** Almacén para imaxes
- **Animacións:** Almacén para animacións.
- **Interactivas:** A interactividade é o tipo de aplicacións que permiten a creación de exercicios para realizar co alumnado, pódense editar e gardar a páxina(s) como actividade do EDI.

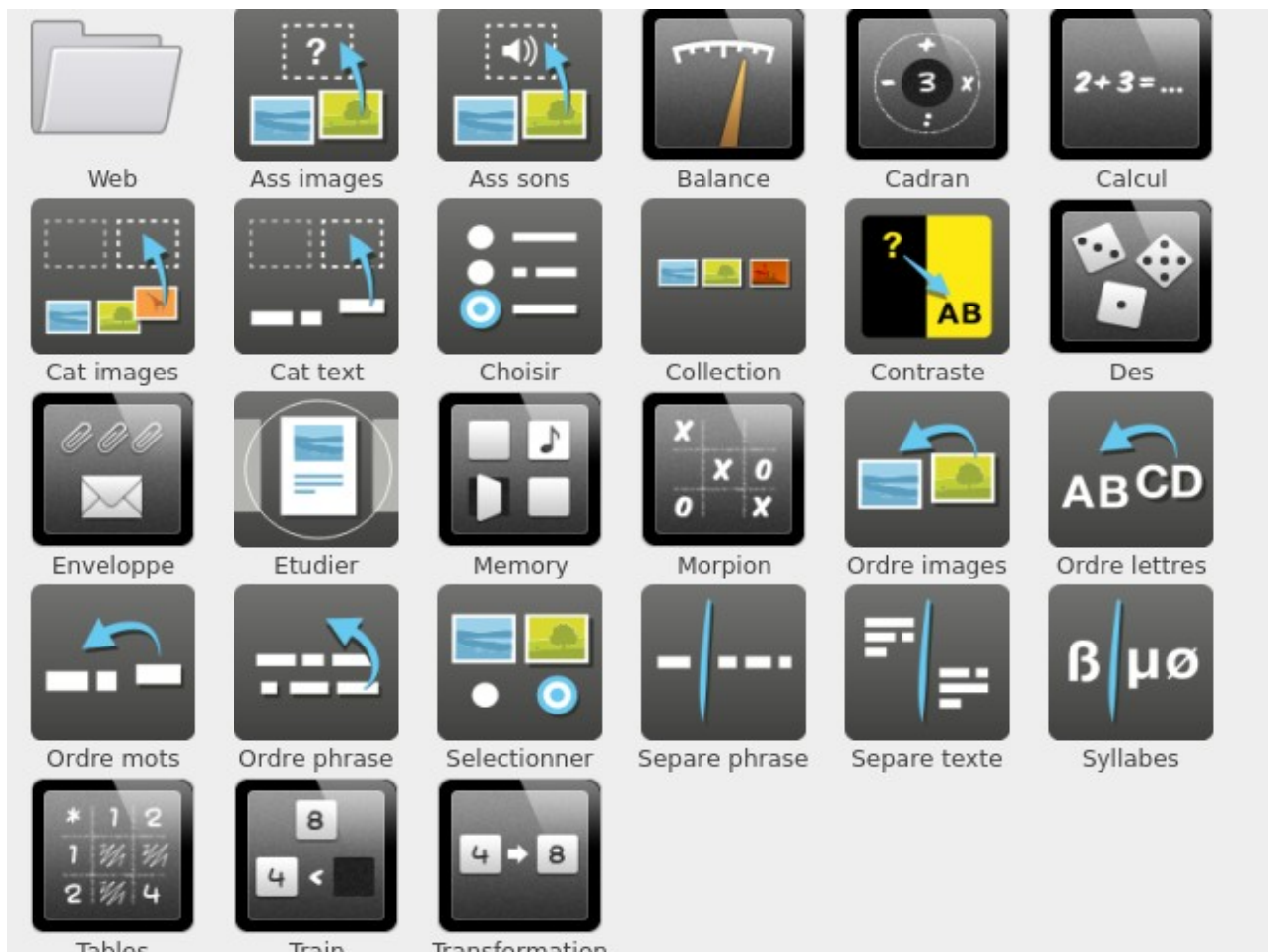
Todas as interactividades teñen unha serie de botóns comúns:

- **"Temas".** Ningún, slate, pad (por defecto ningún).
- **"Reload".** Actualizar, empezar se novo.

- **"Edit"**. Para crear ou modificar un exercicio.
- **"Display / Close"**. Pechamos o menú de edición e volvemos á activiadade.
- **"Help"**. Axuda para manexar o exercicio (instrucciones en inglés).

A continuación tes unha mostra da utilidade de cada actividade:

- **"Ass Images"** (imaxes asociadas). O alumnado debe facer coincidir un texto (en forma de pregunta) cunha imaxe para elixir entre varias, cando se coloca, verifícase automaticamente a corrección.



"Ass sons" (sons asociados). Similar ao exercicio anterior, despois de oír un son hai que asocialo a unha imágen, cando se coloca esta, verifícase automaticamente a corrección.

- **"Balance"** (balanza). Cálculo mental usando unha Balanza e unidades de peso configurables. Colocar pesas no prato da esquerda para atopar a masa equivalente á bandexa dereita.
- **"Cadran"** (dial). Cálculo mental traballando cun número determinado, con adicións, subtraccións, multiplicacións e divisións. O obxectivo é formar o cálculo mental ao facer clic no dial (+, -, *, /) e no signo de interrogación.

- **"Calcul"** (calculación). Operacións aritméticas básicas para sumar, restar e multiplicar números. Verifícase a resposta. Se o resultado é incorrecto, cor vermella. Se é correcto, cor verde.
- **"Cat Images"** (clasificar imaxes). Os estudantes deben clasificar as imaxes segundo as categorías que se indican (inicialmente IMPAR ou PAR). Arrastrar e soltar. Todas as imaxes deben estar situadas para a súa corrección. Se o resultado é incorrecto, cor vermella. Se é correcto, cor verde.
- **"Cat text"** (clasificar texto). Similar ao anterior, débese clasificar en categorías a etiquetas mostradas.
- **"Choisir"** (seleccionar). Xerar un cuestionario con respostas como botóns de opción, casas de verificación ou lista despregable. Unha vez efectuada a elección, a resposta correcta móstrase en verde.
- **"Contraste"** (contraste cor). Xogar coas cores da pregunta, resposta e fondo para mostrar só o que é necesario traballar. Unha vez escrita a pregunta e a resposta, para a súa corrección arrástrase de esquerda a dereita.
- **"Deas"** (dados). Simulador de tiro de dados (2 a 6 dados). Pódese usar de apoio a distintos xogos de taboleiro con dados (oca, parchís, etc.) ou para cálculo oral co alumnado.
- **"Enveloppe"** (sobre). Representación dun número movendo ao interior dun sobre unha parte ou a totalidade dunha colección de clips (desde cero en diante). Unha vez ocultos, ao pulsar na parte superior do "sobre" reaparecen con distinta cor.
- **"Etudier"** (deslizador). Folleto ou libro con páxinas deslizantes, pódese engadir textos, imaxes, sons e vídeos. Inserir cadros de texto coa "T+", para modificalos faga clic dentro do texto e escribir. Inserir imaxes, sons e vídeos arrastrar e soltar os arquivos desde a biblioteca. Mover textos, imaxes, sons e vídeos dentro da páxina facendo clic e arrastrandolos. Ampliar o tamaño dun elemento. Eliminar un elemento. Agregar unha páxina (faga clic no signo "+" frecha verde na parte inferior).
- **"Memory"** (memoria). Hai que descubrir as cartas (2, 6 ou 8) ocultas e débese memorizar a súa localización co fin de restaurar as parellas relacionadas. Pódese escribir ou inserir imaxes.
- **"Morpion"** (3 en liña). Tres en liña ou en raia con cálculo matemático. Dous xogadores, o que do resultado correcto a tres operacións en liña gaña.
- **"Ordre images"** (orde de imaxes). Ordenar unha serie de imaxes na orde correcta, determinado pola pregunta, utilizando o método de arrastrar e soltar.
- **"Ordre lettres"** (orde de letras). Despois de oír unha palabra, o estudante debe colocar en orde correcta as súas letras utilizando o método de arrastrar e soltar. O son arrástrase desde a biblioteca ao exercicio.
- **"Ordre mots"** (ordenar palabras). Ordenar palabras para reconstruír unha frase correcta. A interactividade mostra as etiquetas nunha orde aleatoria. Arrastre e solte as palabras na orde correcta. Se o resultado é correcto, a zona convértese en verde. Para crear un novo exercicio, inserir a frase desexada, agregar 22 espazos na frase, engádase "" entre cada palabra. Non coloque unha estrela ao principio ou ao final da frase. (Non funciona correctamente).
- **"Ordre phrase"** (ordenar frase). Ordenar fragmentos dunha frase para reconstruír o texto. A interactividade mostra as etiquetas nunha orde aleatoria. Arrastre e solte os fragmentos na orde correcta. Se o resultado é correcto, a zona convértese en verde. Ao escribir as frases hai que separalas cunha liña. (Non funciona correctamente).
- **"Selectionner"** (seleccionar). Débese marcar as imaxes correctas (marca inferior

- esquerda) correspondentes a consígnaa indicada.
- **"Separe phrase"** (separa unha frase). Exercicio no que o estudante debe utilizar o rato ou o lapis óptico para separar unha cadea de palabras postas xuntas. Ao pasar o rato sobre as letras vanse separando, faga clic para confirmar.
 - **"Separe texte"** (separa un texto). Usando o rato ou o lapis, colocar un punto no lugar correcto. Ao pasar o punteiro do rato sobre as palabras, vanse separando, faga clic para inserir un punto.
 - **"Syllabes"** (separa sílabas). Preséntase unha palabra e hai que separala nas súas sílabas. Pasando o rato sobre as letras, sepáranse, faga clic para inserir un guión.
 - **"Tables"** (táboas). Exercicio en forma de cadrado de dobre entrada (ata 12 filas e 12 columnas) na que o estudante debe devolver o resultado dunha suma, resta, multiplicación ou división.
 - **"Train"** (ordenar números). O obxectivo é poñer os números na orde correcta (ascendente ou descendente) arrastrando e colocando as etiquetas ao lugar correcto. A interactividade non corrixe o exercicio. Número de etiquetas (2, 3, 4, 5, 6). Magnitude dos números propostos ($<0,1$, <1 , <10 , <100 , <1000).
 - **"Transformation"** (transformación). Atopar o que permitiu a transformación entre unha etiqueta ou imaxe orixinal e unha etiqueta ou a imaxe resultante. Simplemente identifique a operación realizado pola "caixa".

Traballando coas interaccións

No cartafol "Aplicacións" hai ferramentas que permiten ampliar a funcionalidade básica de Open-Sankoré. Para inserir unha aplicación nun documento aberto, utilice a función de arrastrar e soltar. Para iso, faga clic na ferramenta da súa elección, sen soltar, arrástreo ata a páxina e colóqueo.



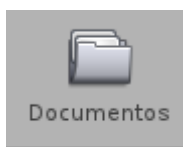
- **Formas:** Neste cartafol estan almacenados unha serie de formas para traballar co open Sankoré.
- **Favoritos:** Neste cartafol se almacenan as aplicacións e recurso que nos marcamos como favoritos.
- **Busqueda web:** Permite o acceso a ferramentas adicionais de procura en liña para atopar rapidamente os arquivos (imaxes, sons, vídeos, animacións). Intégranse nos seus cartafoles correspondentes dentro de "Biblioteca".

Para executar calquera destas aplicacións facer un simple clic co rato na súa icona e un cadro de procura aparecerá na "Biblioteca". Os arquivos atopados mostraranse na xanela. É posible arrastrar e soltar unha imaxe na lousa, ou directamente na raíz da biblioteca (casa).

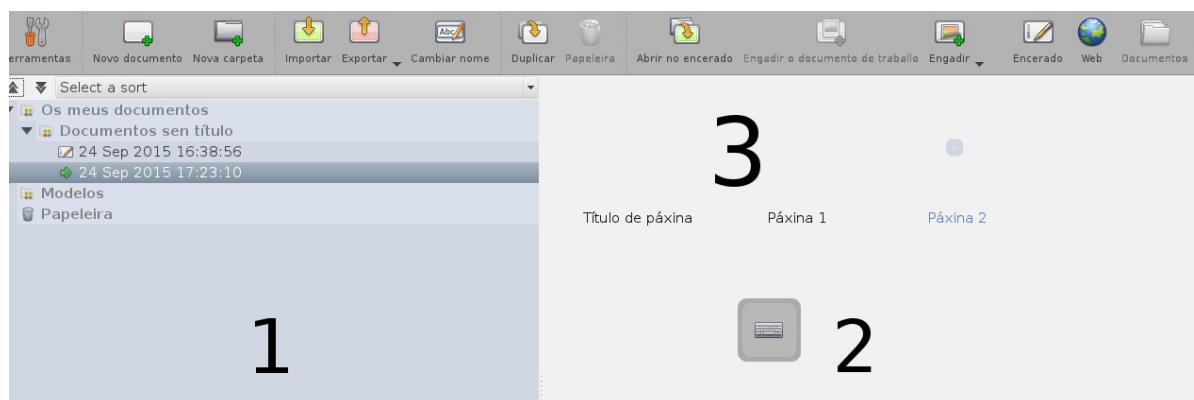


- **Aplication Planete:** aplicacións aloxadas no portal de Planet Sankoré.
 - **Audio Planete** sons aloxados no portal Planet Sankoré.
 - **Data AbulEdu:** Busca recursos dentro da web <http://www.abuledu.org/> esta web actualmente esta en Francés, Inglés e Italiano.
 - **Flash Planete:** animacións aloxadas no portal Planet Sankoré.
 - **Google Images:** para buscar imaxes directamente na categoría imaxes de motores de procura de Google, esta variante ten opcións no campo de procura.
 - **Image Planete:** permite buscar imaxes aloxadas en Planet Sankoré.
 - **Interactive Planete:** actividades interactivas aloxadas no portal Planet-Sankoré.
 - **Vídeo Planete:** vídeos aloxados no portal Planet-Sankoré.
-
- **Favoritos:** Almacén de webs favoritas.
 - **Papeleira:** Almacén para elementos eliminados.

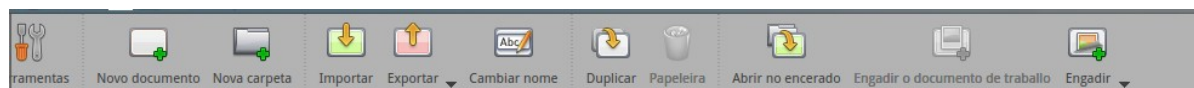
Modo: Documentos



O botón Documentos amosa unha xanela que permite organizar documentos, páxinas, importación e exportación de diversos tipos de documentos, etc. Como en todas as xanelas, no lado dereito-superior pódese observar os botóns de os distintos modos de traballo: Encerado / Web / Documentos / Mostrar Escritorio / Open-Sankoré.



1. Arbore de navegación por todos os documentos gardados en opensankoré. O programa garda sen preguntar todas as sesións abertas cun nome correspondente a hora e data do día de traballo.
2. Teclado Virtual
3. Navegador de páxinas.



Mostrar retroacción

Retroalimentación

- **Ferramentas:** Premendo aparece e desaparece o teclado virtual
- **Novo documento:** Crea un novo documento
- **Nova carpeta:** Crea unha nova carpeta
- **Importar:** Importa formatos tiff, xbm, xpm, iwb, ubz, pdf.
- **Exportar:** pdf, iwb (interactive whiteboard); formato opensankoré, publicar en opensankoré

- **Cambiar nome**, renomea o ficheiro; tamén facendo dobre clic
- **Duplicar**: duplica o documento
- **Abrir encerado**: volvemos ao encerado.
- **Engadir o documento de traballo**: fusiona documentos, é dicir engade páxinas doutro documento ao documento actual
- **Engadir**: engade imaxe (ou imaxes) do equipo na páxinas do documento.

Modo: Mostrar o escritorio

O botón "Mostrar escritorio" permite esconder Sankoré e utilizar outro programa ou manexar libremente o PC.



Ao esconder Sankoré, quedan visibles dúas barras.

- Á esquerda, a "barra de ferramentas" coa que interactuaremos co PC.
- Á dereita, a "Biblioteca" permite organizar e acceder a sons, imaxes, vídeos, aplicacións.



Mostrar Open-Sankoré. Volve ao modo anterior que estabas a usar (Web, Encerado ou Documentos).

Anotar documento. Para tomar notas no escritorio do PC. Pódese elixir cor e grosor do trazo, pulsando o clic que hai abaixo da ferramenta, ou mantendo pulsado o lapis durante 3 segundos.

Borrar anotación. Soamente pódese borrar o anotado previamente. Hai grosores de borrado ou borrar todo o anotado.

Destacar. O marcador para sinalar ou marcar. Pódese elixir cor e grosor do trazo.

Seleccionar e modificar obxectos. Con esta opción manexas o escritorio do PC con normalidade, o teu dedo funciona como rato.

Punteiro láser. O punteiro, para marcar pero non escribir (círculo de cor vermella).

Teclado virtual. Aparece un teclado na pantalla que posibilita a escritura.

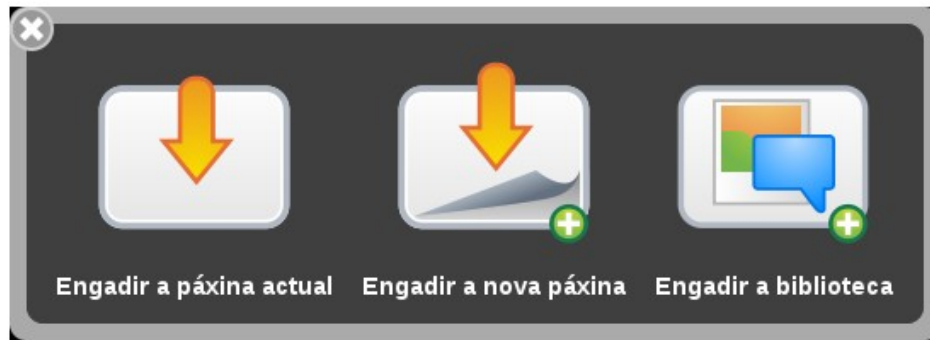
Capturar parte da pantalla. Selecciona unha área e tes que elixir a súa localización: á páxina actual, a nova páxina ou á biblioteca.

Capturar a pantalla. Captura o escritorio enteiro coas mesmas opcións anteriores.

Mostrar retroacción

Retroalimentación

Utilizando esta ferramenta podemos engadir unha captura de pantalla a paxina actual, a unha nova ou a biblioteca.



Pestana de Biblioteca. (Este contido está explicado nun capítulo exclusivo deste manual; **Modo Encerado/ Biblioteca**)

Modo: Web



O "Modo Web", sen chegar a ser un navegador completo, ofrécenos a maioría das posibilidades que ten calquera outro navegador, o uso desta opción do programa dános a posibilidade de interactuar entre os contidos mostrados e o EDI.

Barra de ferramentas



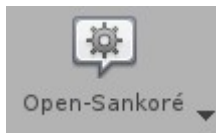
Na barra de ferramentas do modo web atopamos as funcionalidades mais habituais dun navegador web:

- Botón Ferramentas
- No primeiro botón desta barra de ferramentas se nos abre un cadro de diálogo onde podemos facer unha anotación sobre a web, agregala aos nosos favoritos, ou agregar elementos a nosa librería.



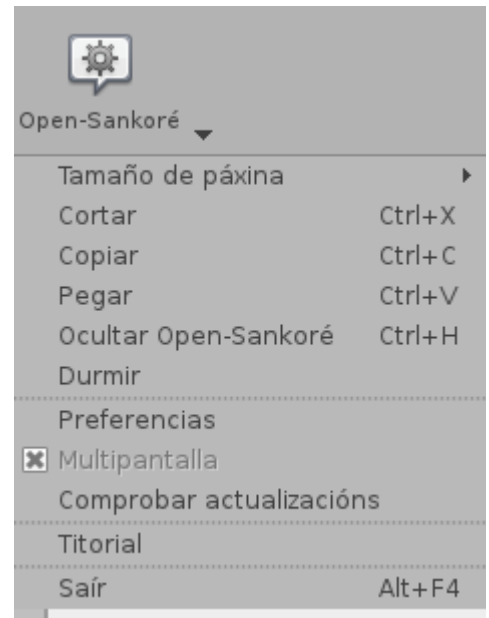
- **Download to library:** Poderíamos baixar todo o contido web da paxina a nosa librería sempre que esta o permitise.
 - **Download to current page:** Baixaríamos o contido da páxina actual se esta o permitise.
 - **Add link to library:** Premendo sobre este botón engadimos o enlace aos nosos favoritos dentro de Open-sankoré
 - **Add link to current page:** engalimos o contido da web a nosa pizarra para poder traballar con el.
-
- No segundo elemento, podemos capturar a parte da pantalla dela para agrelada a nosa presentación na pizarra en formato imaxe.
 - Podemos capturar a pantalla enteira e agregala ao encerado coma unha imaxe.
 - Aparece o teclado virtual.
 - **Capturar contido web**
-
- Retroceder á paxina anterior e avanzar a seguinte
 - Recargar a páxina
 - Ir a páxina de inicio
 - Engadir unha páxina á carpeta de Favoritos
 - Barra de enderezos
 - Buscador (www.google.es)
 - Cambiar o tamaño das fontes.

Botón: Open sankoré



Dende o botón de Open-Sankoré podemos configurar varias opcións deste software

- **Tamaño de páxina.** Este botón permítelle cambiar o tamaño das páxinas Open-Sankore (16/9, 4/3, outros).
- **Cortar, copiar e Pegar.** Pódese cortar, copiar e pegar calquera obxecto.
- **Ocultar Open-Sankoré.** Permítelle minimizar Open-Sankore (non ven as barras laterais).
- **Dormir.** Open-Sankore en espera de pulsar unha tecla (pantalla negra co logo).
- **Preferencias.** Abre o menú "Preferencias"
- **Multipantalla.** Activa / desactiva o modo multi-pantalla (ter dous monitores).
- **Comprobar actualizacións.** Comprobar se hai novas actualizacións dispoñibles.
- **Tutorial.** Pode acceder á "Guía de aprendizaxe" (non dispoñible aínda).



Preferencias

As preferencias divídense en sete categorías (na parte superior esquerda aparece a versión do programa):

"**Mostrar**" para axustar as preferencias xerais de Open-Sankore.

"**Bolígrafo**", que lle permite cambiar a configuración específica para o uso do anotador.

"**Marcador**", para os axustes específicos do destacador ou sinalador.

"**Rede**", cos campos necesarios para publicar a actividade na comunidade Planete-Sankoré.

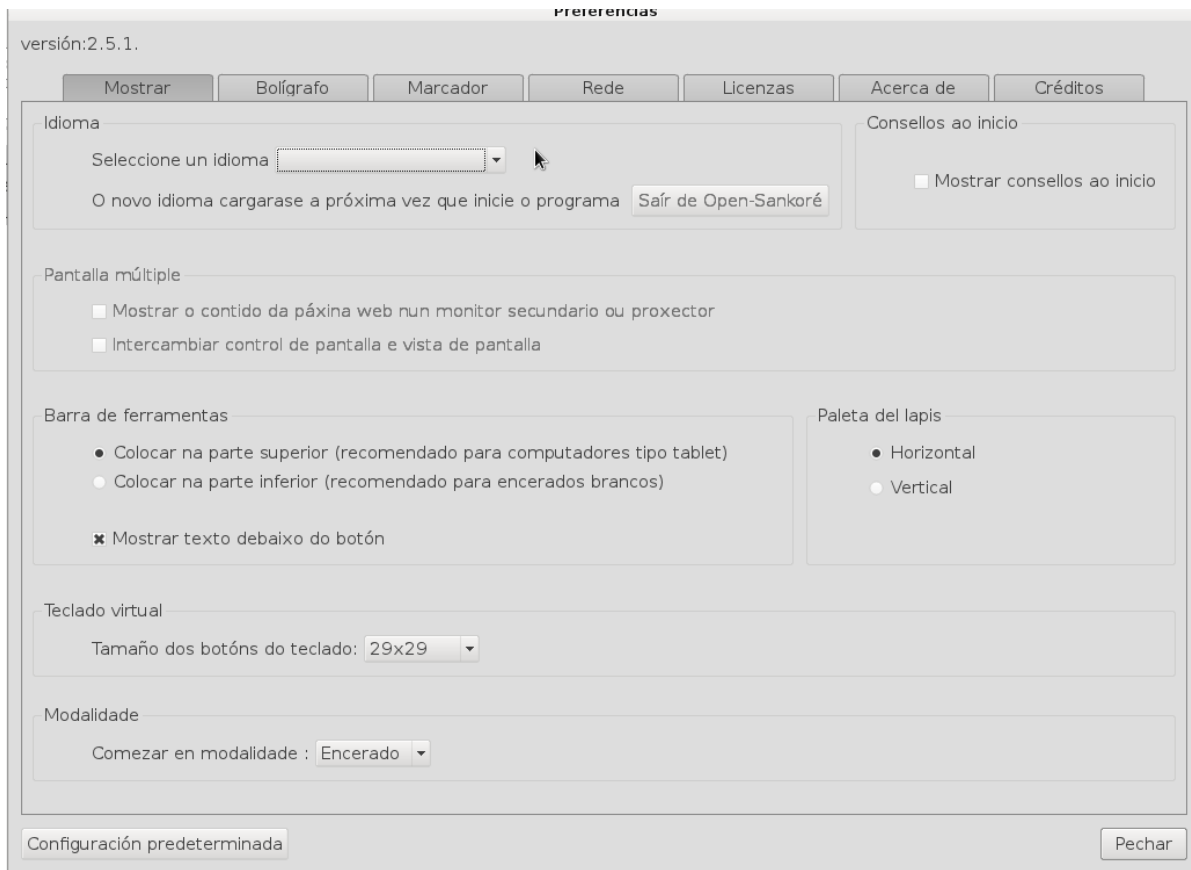
"**Licenzas**", coa información legal sobre as licenzas do software.

"**Acerca de**", versión actual do software e información para contactar co equipo de Sankoré.

"**Créditos**", agradecementos e mencións a colaboradores.

Na zona inferior temos: Configuración predeterminada (restauramos as opcións iniciais) e Pchar (gárdanse os cambios seleccionados).

Mostrar



Nesta pestana configuramos o noso idioma, e activamos/desactivamos os consellos ao inicio do programa.

Pantalla múltiple, determina o comportamento da pantalla de proxección. Se está activada, o modo web amosa o navegador na pantalla do equipo, mentras que na principal amósase o encerado. O usuario activa/ desactiva manualmente a opción facendo clic no "ollo" da caixa de ferramentas. Coa seguinte opción permítese investir a pantalla entre a do proxector e a pantalla do PC.

Paleta lapis, amosa a barra de estilo de Open-Sankore horizontal ou verticalmente.

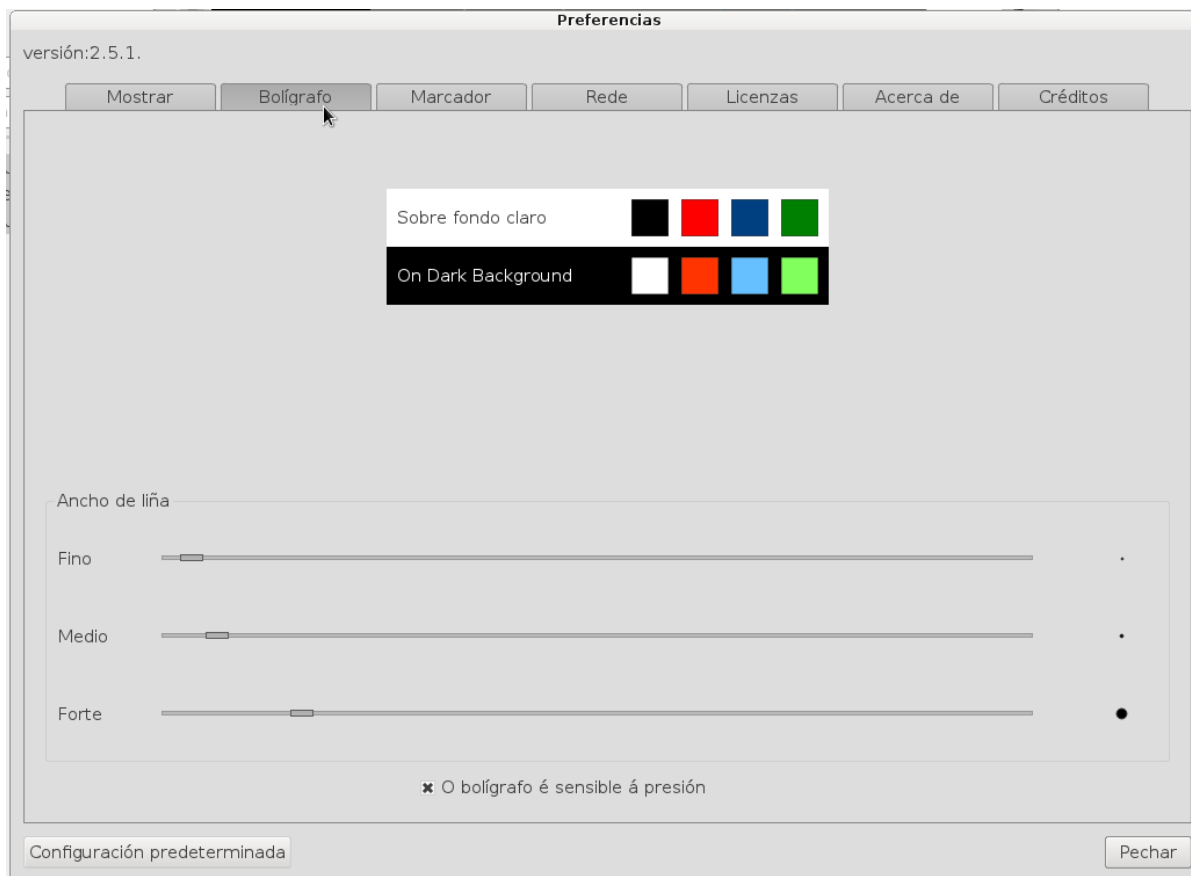
Barra de ferramentas, amosa a barra de ferramentas na parte superior da pantalla (recomendado para o seu uso en tablets) ou inferior da pantalla (recomendado para o seu uso cun EDI). Marcando a opción de texto debaixo do botón mostrásen as etiquetas dos botóns da barra

Teclado virtual, permítenos elixir o tamaño do teclado virtual.

Modalidade, permítenos elixir ao iniciar o software en o modo encerado ou no modo

Escritorio.

Bolígrafo



Cor sobre fondo claro, para cambiar a cor do bolígrafo segundo o fondo de pantalla utilizado. Ademais destes catro cores, pódense elixir outros tamén optimizados para ofrecer o mellor contraste. Para cambiar, pulse o cadro para modificar e unha nova cor mostrarase. Repita os mesmos pasos para mostrar as cores dispoñibles.

Cor sobre fondo escuro, o procedemento é igual que no caso anterior para a modificación das cores que saíran cando utilizemos un fondo escuro

Ancho de liña, cambia o ancho de liña.

Sensible á presión, establece se a punta do bolígrafo ou punterio reacciona á presión. Esta opción só funciona se se utiliza unha tableta dixital ou EDI, está activada de forma predeterminada.

Marcador

Cor sobre fondo claro, para cambiar a cor do marcador segundo o fondo de pantalla

utilizado. Ademais destes catro cores, pódense elixir outros tamén optimizados para ofrecer o mellor contraste. Para cambiar, pulsa o cadro para modificar e unha nova cor mostrárase. Repite os mesmos pasos para mostrar as cores dispoñíbles.

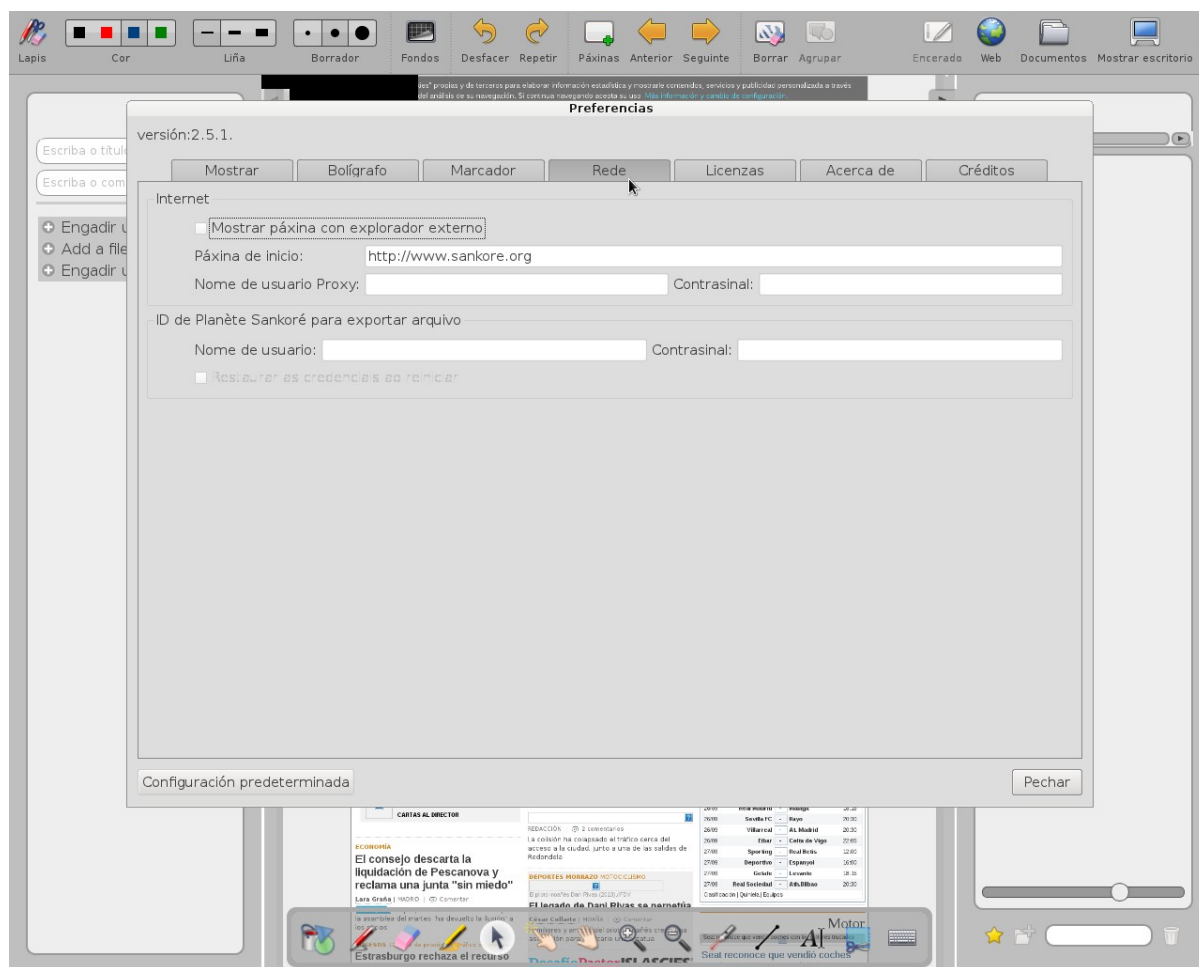
Cor sobre fondo escuro, o procedemento é igual que no caso anterior para a modificación das cores que saíran cando utilizemos un fondo escuro

Opacidade, pódese cambiar a opacidade do marcador.

Ancho de liña, cambia o ancho do trazo do marcador.

Sensible á presión, establece se a punta do marcador reacciona á presión. Esta opción só funciona se se utiliza unha tableta dixital ou EDI, está activada de forma predeterminada.

Rede



Mostrar páxina con explorador externo, se marcamos esta opción o programa utilizará como navegador web o que teñamos establecido como predeterminado no noso equipo, no caso dos equipos do proxector Iceweasel

Páxina de inicio, será a que amose o navegador integrado na aplicación.

ID planete Sankoré para exportar un arquivo, neste apartado poñeremos o noso nome de usuario e contrasinal si estamos rexistrados en Planète Sankoré para facer públicas as nosas actividades.

Licencia

Documentación elaborada para actividade de formación dirixida ao profesorado en centros públicos destinado a adquirir as destrezas técnicas necesarias para unha xestión eficaz das aulas do proxecto Aulas dixitais.



Material creado por Amtega baixo licenca CC BY-NC-SA



Licenciado baixo a Licenza Creative Commons Recoñecemento Non-comercial 3.0