

# Écrans interactifs – Conseils d'utilisation

## Table des matières

Caractéristiques .....	1
Limites .....	2
Fonctionnalités utiles .....	3
Gestion des fichiers .....	3
Captures d'écran .....	4
Annotations.....	6
Gel d'écran .....	7
Whiteboard .....	8
Le menu .....	8
Gestion des tableaux .....	9

## Caractéristiques

**Continuité** : Les fonctionnalités qui étaient disponibles avec l'installation précédente le sont aussi avec les écrans interactifs : diffusion du pc maître ou de votre matériel personnel, projection d'un DVD ou Blu-Ray.

**Écran tactile** : utilisable avec votre doigt ou tout instrument en forme de stylo, veillez cependant à ne pas utiliser d'instruments en métal sur l'écran. L'écran reste aussi tactile lorsque vous diffusez depuis le pc maître.

**Écran multipoint** : L'écran prend en charge plusieurs points de contact : ce qui permet par exemple d'avoir plusieurs personnes écrivant en même temps sur l'écran.

**Son** : Les écrans ont leurs propres enceintes, ce qui remplace la barre de son du système précédent.

**Whiteboard** : une application « tableau noir » qui vous permettra d'utiliser l'écran comme un « tableau noir ».

**Fichier** : L'application qui vous permettra de transférer vos « tableaux noirs » sauvegardés, ou vos captures d'écran sur une clé USB.

## Limites

**Gel d'écran :** Cette fonctionnalité n'est pour l'instant pas disponible sur la télécommande de l'écran, mais uniquement sur l'écran lui-même, des télécommandes contenant cette fonctionnalité seront prochainement installées.

**Réseau :** La DGEP n'a pas encore de solution pour intégrer les écrans dans le réseau du gymnase, par conséquent toutes les fonctionnalités dépendant d'internet ne sont pas disponibles.

**Projections sans fil :** La fonctionnalité de projection sans fil par Airplay, Chromecast ou autre n'est pas disponible pour le moment, une solution technique et sécurisée est en cours d'élaboration.

**Clé USB :** Pour pouvoir transférer vos captures d'écran ou « tableaux noirs » de la clé USB à l'écran ou inversement, votre clé doit impérativement être formatée au format FAT32.

**Copie sur clé USB :** Après avoir copié des fichiers sur la clé USB connectée à l'écran, attendez une dizaine de secondes avant de la débrancher de l'écran, le temps que la copie se fasse.

**Fichiers :** Ce qui est sauvé sur la mémoire de l'écran est accessible à tout le monde (enseignants, élèves, etc.), il n'y a pour l'instant pas de gestion des droits d'accès par utilisateur par exemple.

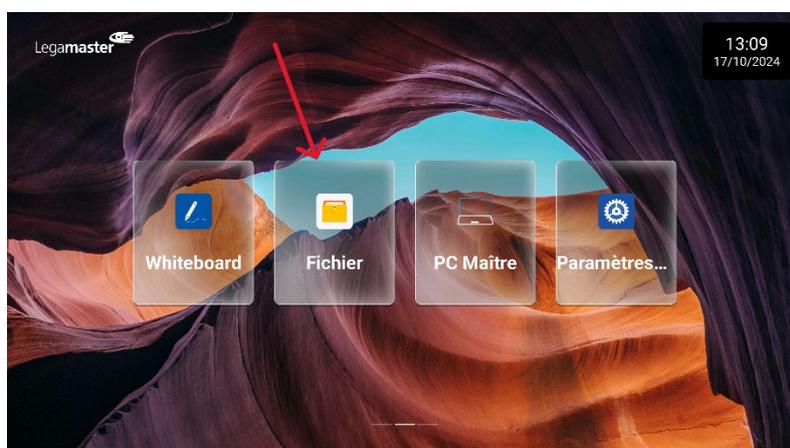
**Sauvegarde :** Lorsqu'une clé USB est branchée sur l'écran, toutes les captures d'écran seront sauvées directement sur la clé, et non sur la mémoire de l'écran.

# Fonctionnalités utiles

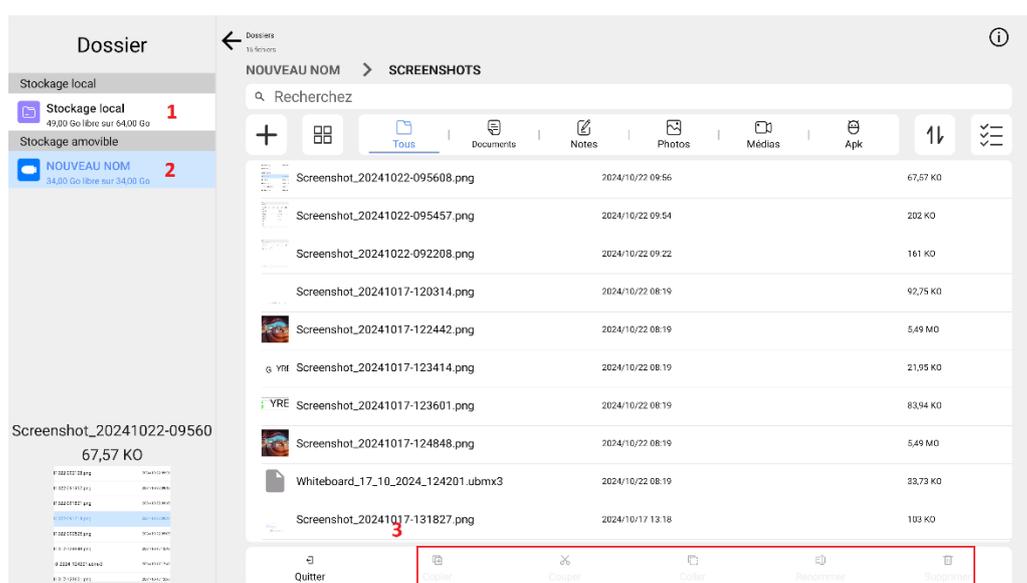
Le but de ce chapitre est de vous présenter quelques fonctionnalités utiles pour votre enseignement.

## Gestion des fichiers

Pour manipuler des fichiers sauvés sur la mémoire de l'écran ou sur une clé USB branchée à l'écran, il faut utiliser l'application « fichier » qui s'ouvre depuis l'écran d'accueil :

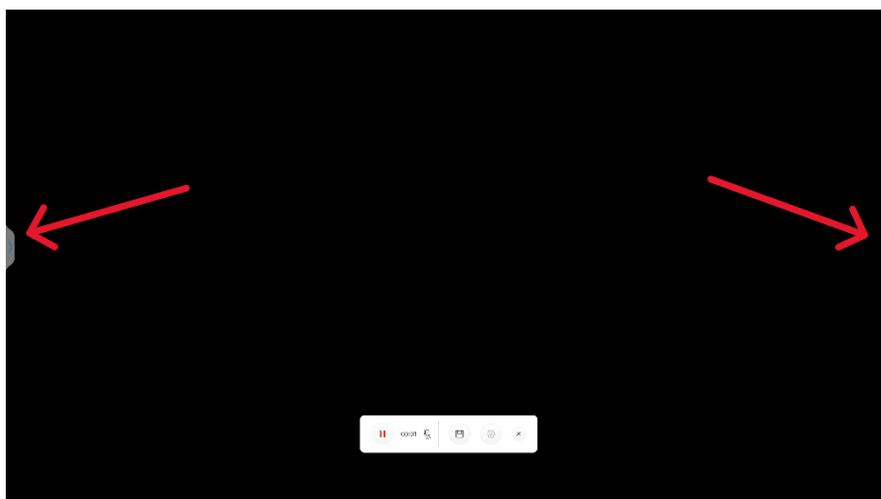


Ensuite, un gestionnaire de fichiers vous présentera les fichiers sauvés sur la mémoire de l'écran (1) ou sur un autre support branché sur l'écran, comme une clé USB (2). Vous pourrez à cet endroit (3) effectuer les opérations courantes sur les fichiers (copier, coller, renommer, etc.) :

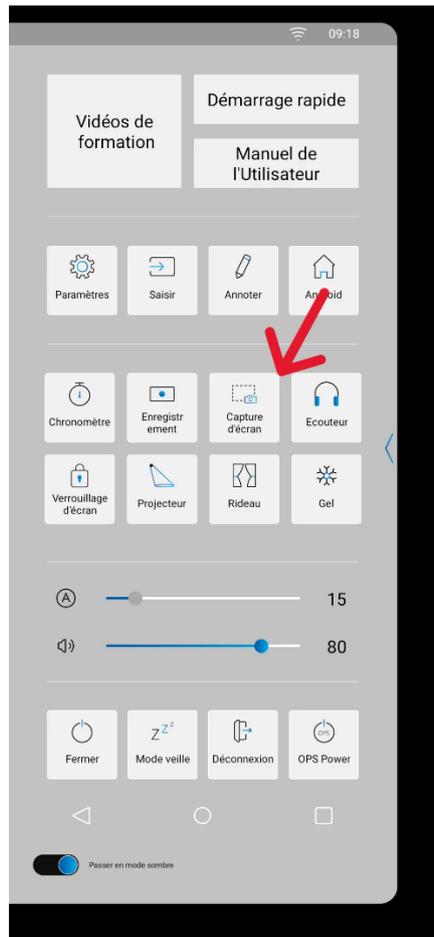


## Captures d'écran

Vous pouvez à tout moment prendre une capture d'écran de ce que vous diffusez. Vous trouverez à gauche et à droite de l'écran des languettes vous permettant d'accéder à diverses fonctionnalités de l'écran :



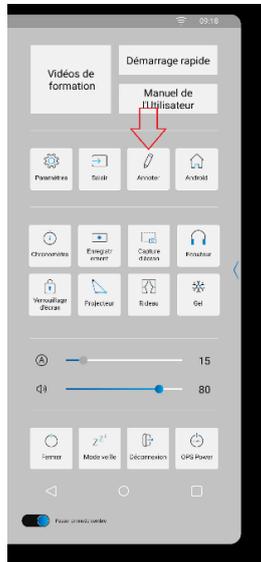
Une fois dans le menu, le bouton « capture d'écran » va sauvegarder le fichier de votre capture dans la mémoire de l'écran :



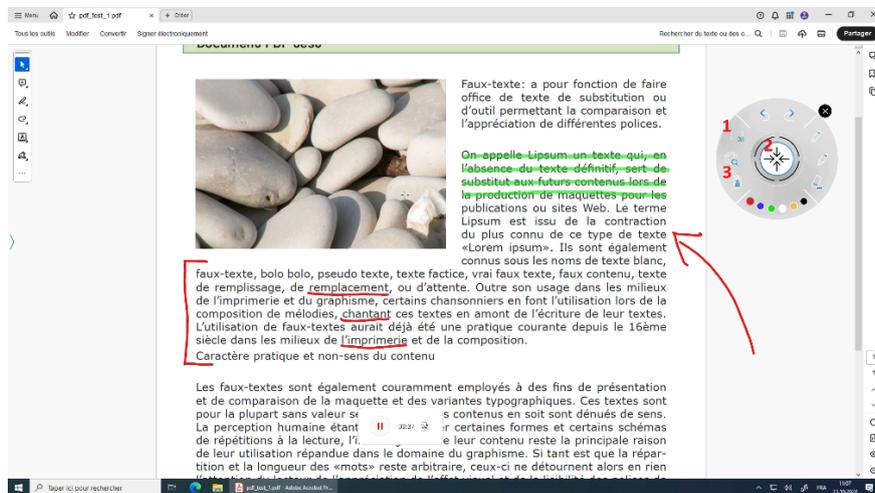
Vous pourrez ensuite récupérer votre capture d'écran dans la mémoire de l'appareil ou dans votre clé USB si elle est branchée à l'écran.

## Annotations

Le menu qui permet d'accéder aux captures d'écran permet aussi d'accéder à la fonction d'annotations :



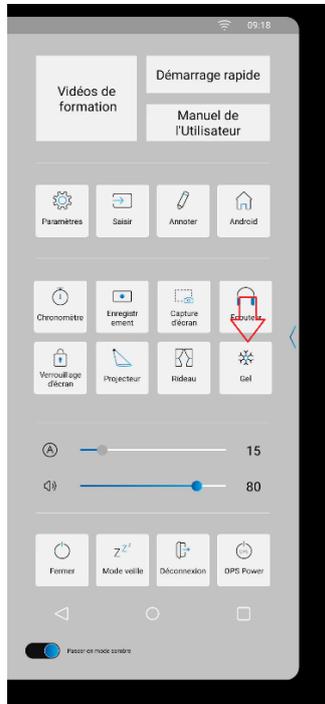
Cette fonctionnalité vous permet d'annoter l'écran que vous diffusez actuellement, par exemple un fichier PDF depuis le pc maître :



Vous avez la possibilité de sauvegarder votre écran annoté (1), qui sera sauvé dans le dossier « pictures » de la mémoire de l'écran. Vous pouvez déplacer la roue de sélection des outils (2) et finalement vous pouvez supprimer vos annotations sur l'écran (3).

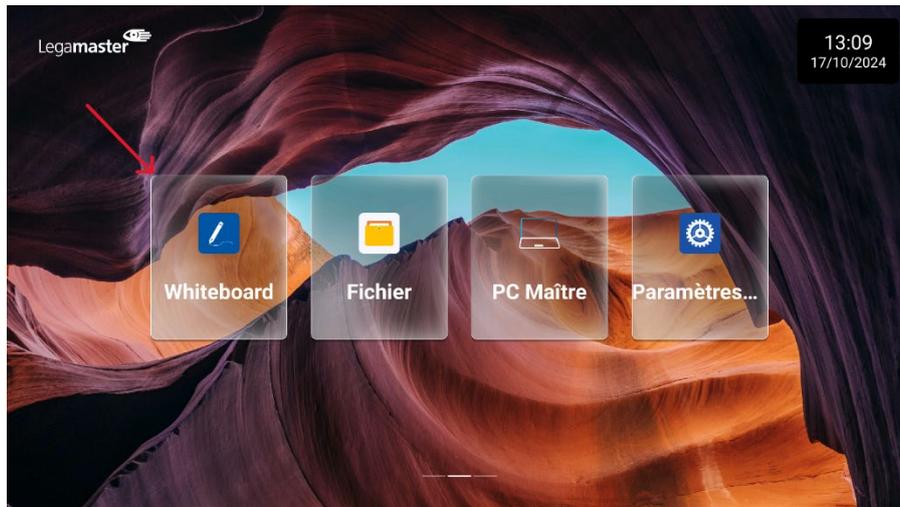
## Gel d'écran

Dans le menu accessible par les languettes sur les bords latéraux de l'écran, vous trouverez une option gel d'écran :



Ce bouton va geler l'écran affiché actuel tant que vous ne le pressez pas à nouveau : utile par exemple pour préparer la suite de votre cours pendant qu'un exercice projeté sur l'écran, ce qui vous permet de continuer à utiliser le pc maître sans diffuser votre activité.

# Whiteboard

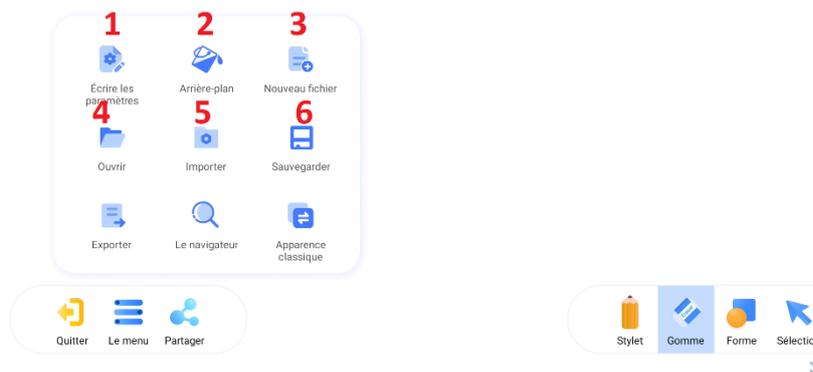


Whiteboard est l'application qui vous permet d'utiliser l'écran comme un « tableau noir ».

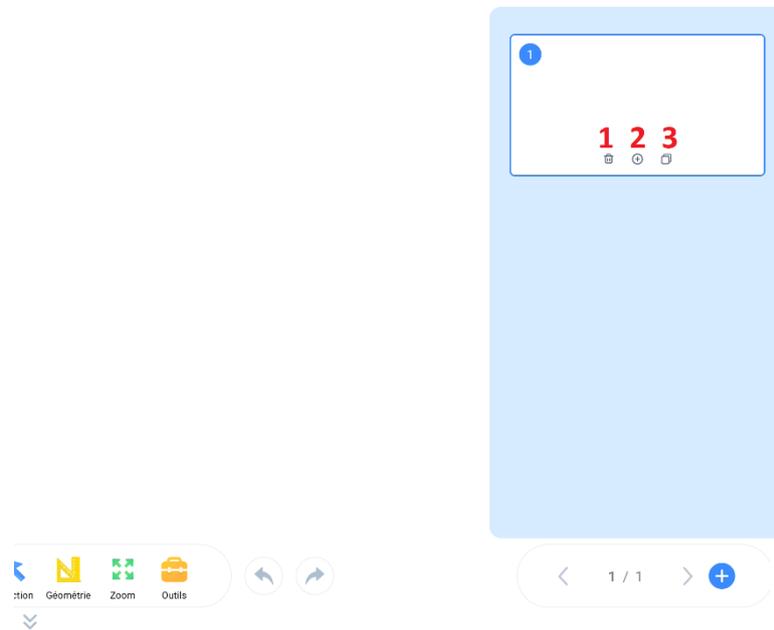
## Le menu



Ce menu vous donne accès à différentes fonctionnalités de Whiteboard :







Vous permettant de supprimer un tableau (1), créer un nouveau tableau (2), ou dupliquer le tableau sélectionné (3).