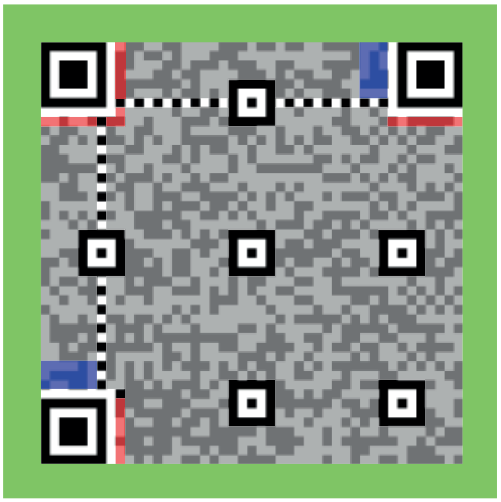
TUTOS 2050

QR CODES

ANATOMIE D'UN QR CODE

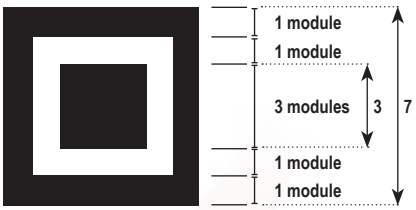
Un QR Code est composé de carrés noirs (valeur 1) et blancs (valeur 0) appelés modules.



1. Version de l'information
2. Format de l'information
3. Données codées avec zone d'erreur
4. Motifs indispensables
   - 4.1. Position
   - 4.2. Alignement
   - 4.3. Synchronisation
5. Zone silencieuse

"T'AS DE BEAUX YEUX !"

Les motifs de position ou «yeux» sont très ressemblants aux motifs d'alignement, à la différence près qu'ils sont plus gros et qu'ils sont toujours présents au nombre de 3. Ce symbole est codé de telle sorte qu'il existe une très faible probabilité de le retrouver dans tout le reste du QR Code.



La zone silencieuse, facultative mais fortement recommandée, délimite le QR code et en facilite la lecture. Elle est composée de 4 modules de largeur minimum.

Les motifs de position, toujours au nombre de 3, sont très importants car servent de positions de référence pour le calcul des coordonnées de chaque module. Ils sont séparés du reste du code par une bande vide de 1 module d'épaisseur.

Les motifs d'alignement sont composés de 3 carrés concentriques d'une taille de 5x5 modules. Leur nombre dépend de la version du QR Code généré.

La région du code contient toutes les données encodées, avec le code de correction d'erreur(1), les informations de version et de format.

(1) Correction par l'ajout d'informations redondantes dans le QR code qui a donc la capacité de fournir l'information même s'il est abîmé.



ASTUCE

Certains générateurs de QR codes permettent de les personnaliser en modifiant notamment la forme des yeux .

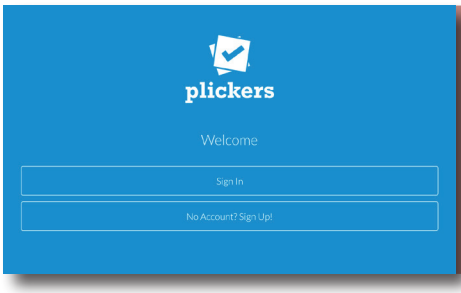


CC BY NC SA
EDUGATE

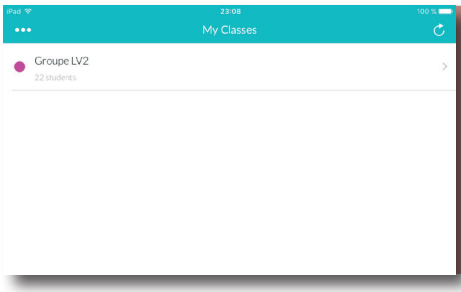
CRÉER UNE QUESTION DANS L'APPLICATION

PLICKERS

Il est possible de créer des questions directement dans l'application mobile *Plickers*. Cela peut notamment s'avérer utile pour compléter en classe un questionnaire ou créer un sondage impromptu.

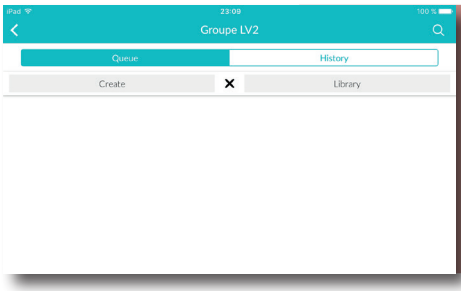


Identifiez-vous (*Sign in*) avec l'adresse mail et le mot de passe définis pour votre compte *Plickers*

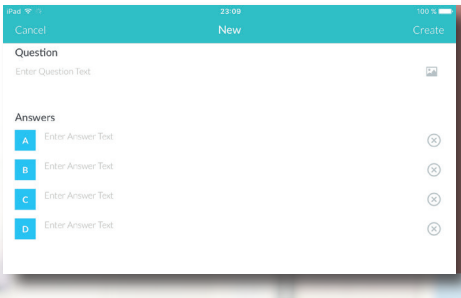


Sélectionnez la classe

La question créée sera cependant disponible pour toutes vos classes.

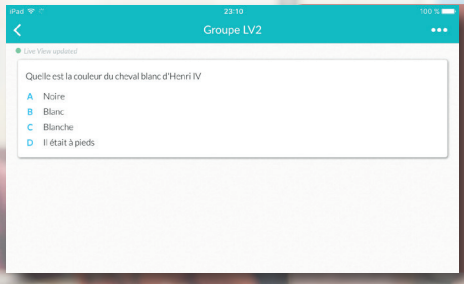


Sélectionnez *Queue*, puis *Create*



Tapez l'intitulé de la question et les propositions (de 2 à 4), puis validez par *Create*

Sous iOS, il est possible d'illustrer la question avec une image.



La question est disponible dans la Queue *de la classe sélectionnée. Elle est dans la* Library *du compte et peut être associée à n'importe quelle classe.*

Scan

Une fois la question créée, elle peut être posée immédiatement à la classe.

Tapez sur le bouton *Scan*, en bas de l'écran.

En mode *Live View*, l'intitulé de la question apparaîtra automatiquement sur l'écran de l'ordinateur et au tableau (avec un vidéoprojecteur).

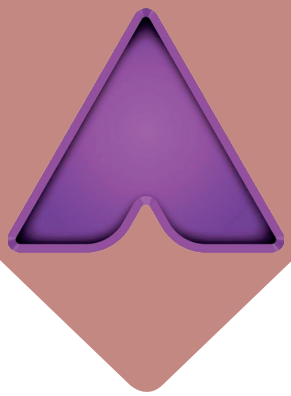
Balayez les carte-réponses des élèves avec votre appareil mobile.

CC BY NC SA
EDUGATE

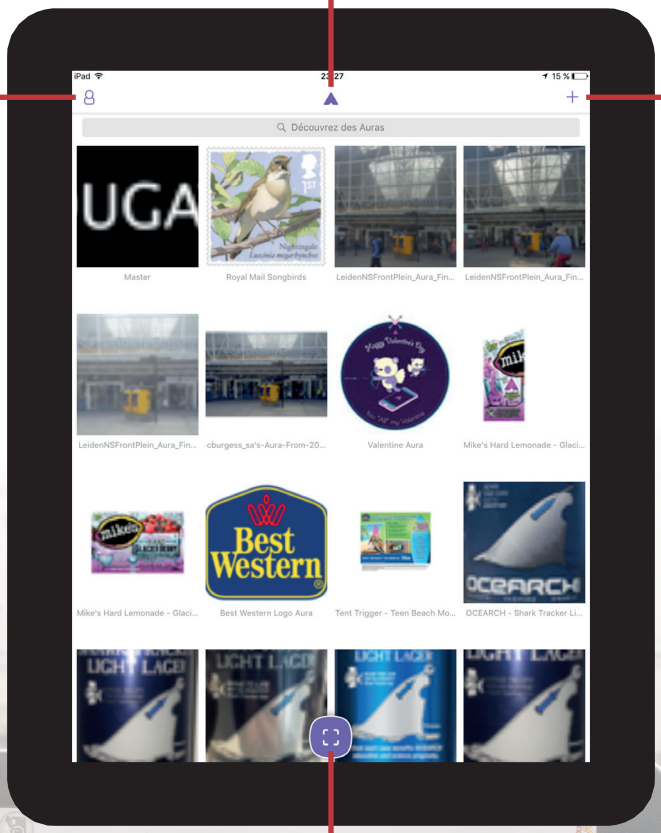
LES MENUS DE L'APPLICATION

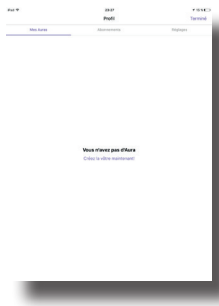
Aurasma est une application mobile permettant, non seulement de « lire » la réalité augmentée réalisée spécifiquement pour cette application, mais aussi de créer sa propre réalité augmentée. En effet, on peut facilement, depuis son appareil mobile, incruster une image ou une vidéo sur une photo ou un document quelconque, mais également sur un objet du réel...

AURASMA



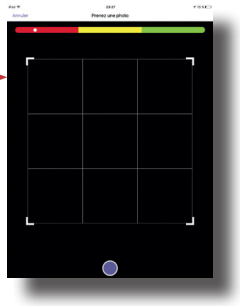
LISTE ET RECHERCHE D'AURAS



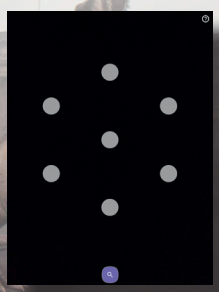


PROFIL

(ABONNEMENTS ET REGLAGES)



CRÉATION D'AURA



VISEUR

(MODE LECTURE)

BY NC SA
EDUGATE

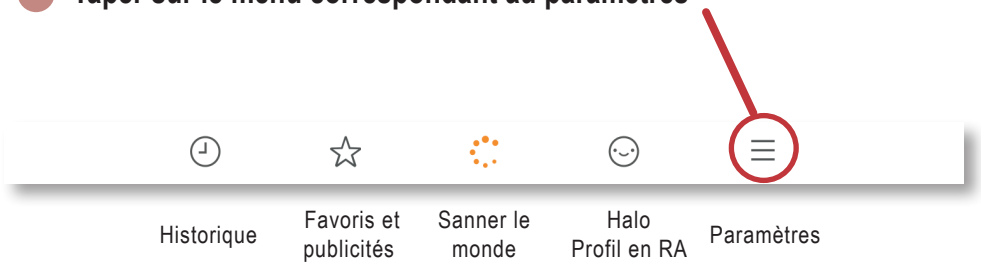
TUTOS BE 2050

BLIPPAR

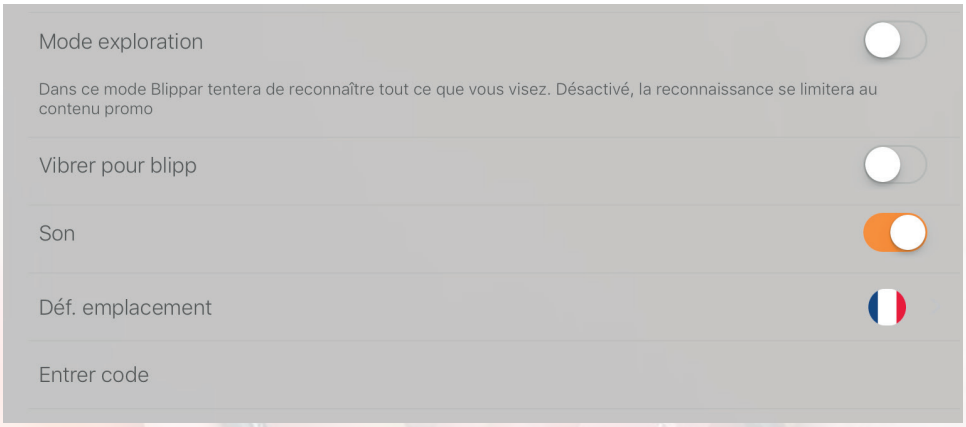
RÉGLAGES DE LECTURE

Le mode *exploration* de Blippar entraîne une reconnaissance de tout ce qu'on vise avec la caméra de son appareil mobile, ce qui peut devenir vite envahissant pour un usage plus ciblé.
L'application permet de désactiver ce mode et propose quelques autres réglages bien utiles pour une réalité augmentée en tout sérénité.

- Taper sur le menu correspondant au paramètres



- Désactiver le *Mode exploration*
- Désactiver *Vibrer pour blipp* si l'apapreil n'a pas de vibreur
- Activer le *Son* pour entendre l'audio des *Blipps*
- Choisir le pays dans *Def emplacement*
- Renseigner l'ID de la campagne dans *Entrer code*



CODE D'ACCÈS

En dehors de la recherche visuelle (*mode exploration*) et des campagnes promotionnelles, il est possible de lire les Blipps d'un particulier si ce dernier vous communique l'ID de sa campagne ou de l'un de ses Blipps.

ASTUCE

En mode « Scanner le monde », on peut rapidement modifier le code en tapant sur l'etiquette en haut à gauche de l'écran.

Code : 563857

CC BY NC SA
EDUGATE

TUTOS BE 2050

WORKSPACE

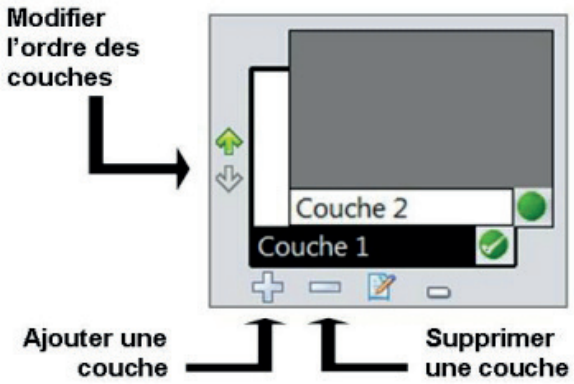
UTILISATION DES COUCHES

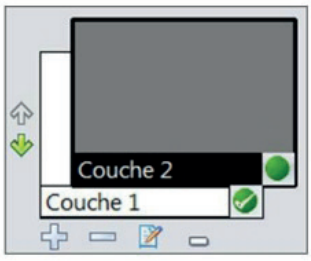
Workspace propose des couches pour chacune des pages du fichier d'annotation. Cela permet de cacher des éléments de la page et de les faire apparaître le moment venu (lors d'un exposé ou d'une corretion par exemple).

On peut également utiliser les couches pour permettre à plusieurs utilisateurs d'écrire sur le même document, mais sur des couches différentes, afin de réaliser une comparaison des propositions par la suite.

Mais attention aux paramètres de la couche sur laquelle on intervient.

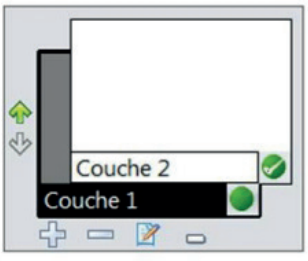
La gestion des couches





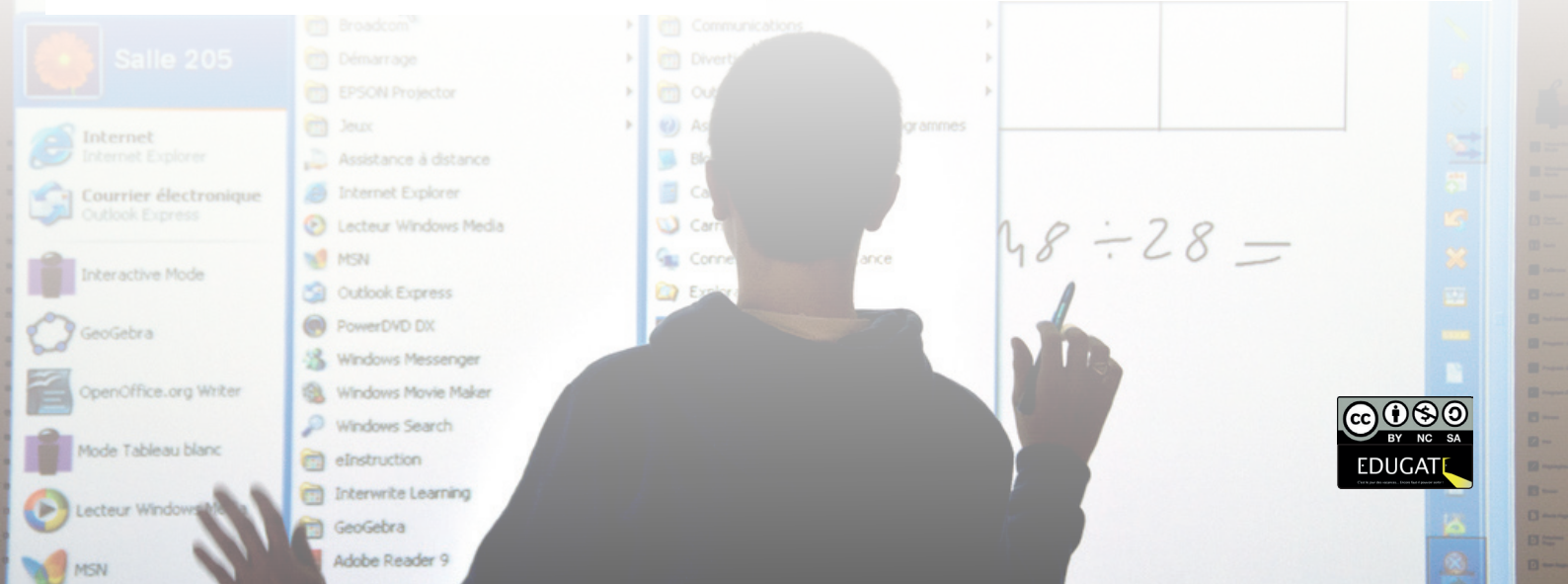
La couche 2 est active (fond noir) et invisible (bouton vert non coché).

La couche 1 est inactive (fond blanc) et visible (bouton vert coché).



La couche 2 est inactive (fond blanc) et visible (bouton vert coché).

La couche 1 est active (fond noir) et invisible (bouton vert non coché).



BY NC SA
EDUGATE

TUTOS BE 2010

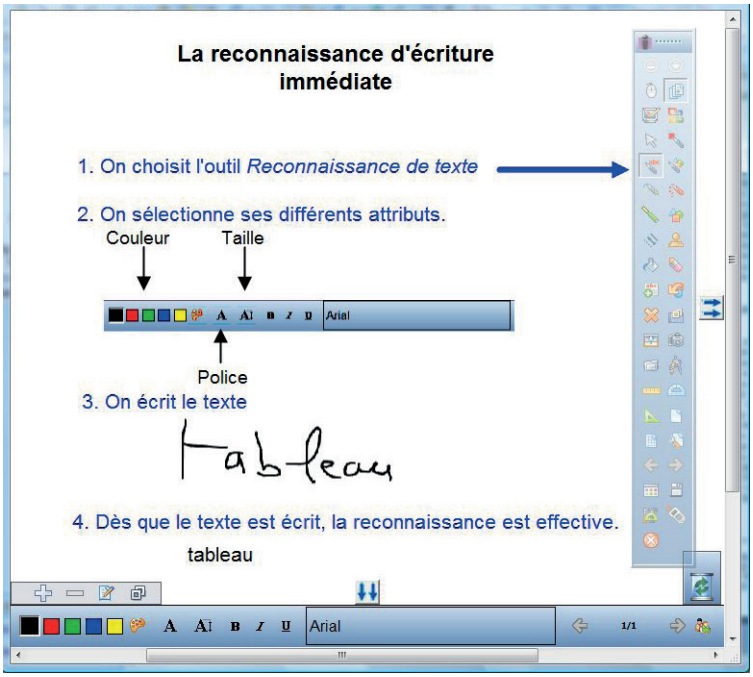
WORKSPACE

WS

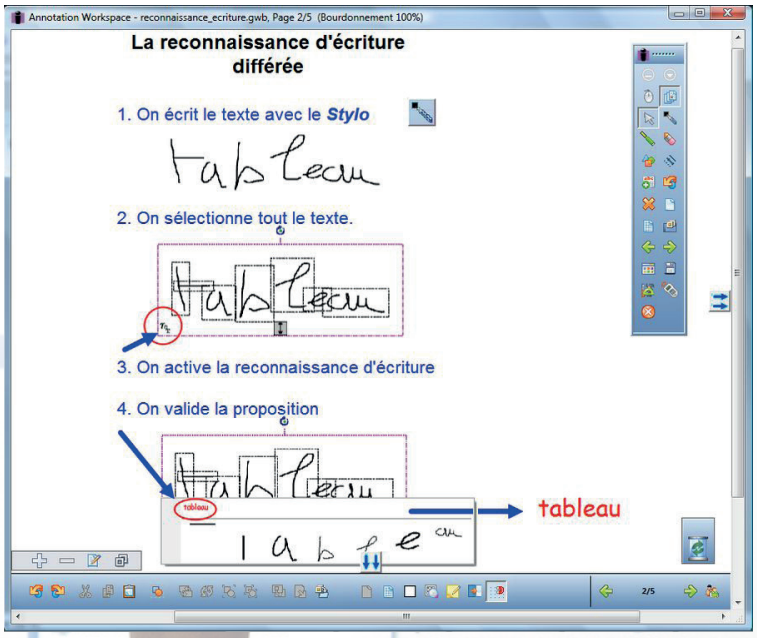
RECONNAISSANCE D'ÉCRITURE

Workspace dispose d'une fonction de reconnaissance d'écriture. Cette fonction, qui convertit l'écriture manuscrite en un texte dactylographié (une écriture « numérique » ou « tapuscrite ») peut être, selon les cas, immédiate ou différée.

RECONNAISSANCE D'ÉCRITURE IMMÉDIATE



RECONNAISSANCE D'ÉCRITURE DIFFÉRÉE



RECONNAISSANCE DE TEXTE, MAIS AUSSI ...



Reconnaissance d'équations



Reconnaissance de formes

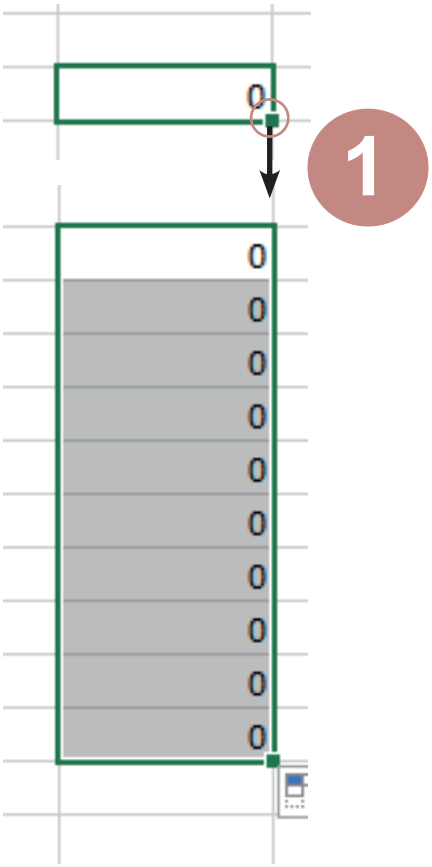
BY NC SA
EDUGATE

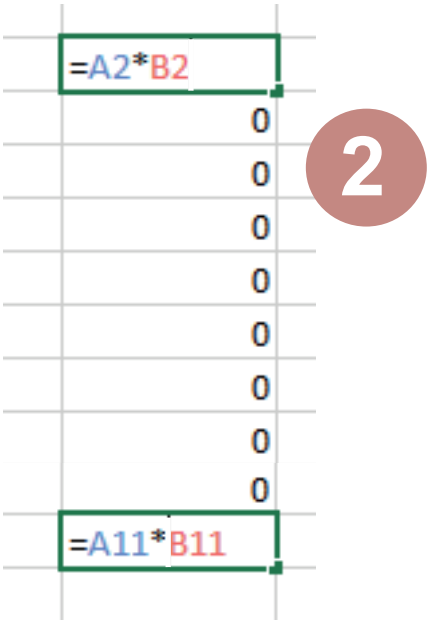
TUTOS DE 2050

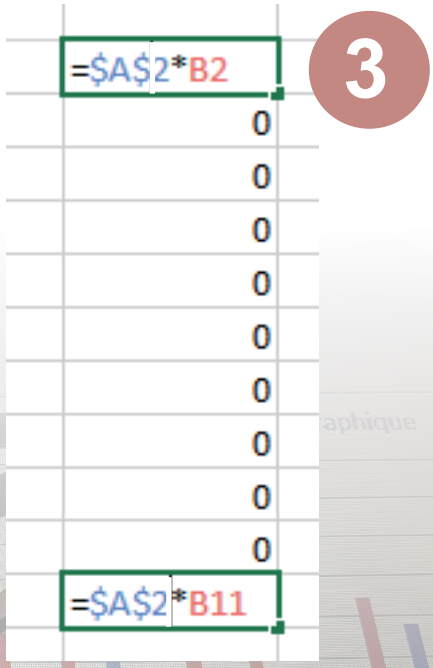
EXCEL

CELLULE FIGÉE

Lors d'une copie rapide de séries de données par glissé de la poignée de recopie (1), les formules sont automatiquement modifiées en suivant l'incrémentation (2). Mais il est possible de figer une cellule en ajoutant le signe $ avant la lettre de la colonne et/ou le chiffre de la ligne. A2 devient A2. La référence restera la même lors de la copie incrémentée (3).

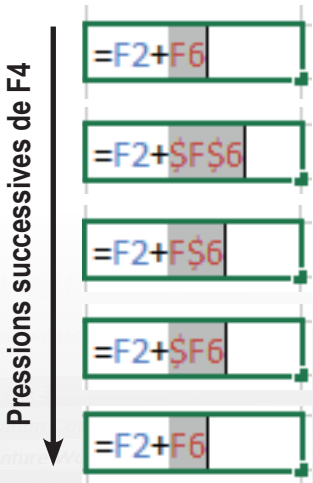






TOUCHE MAGIQUE F4

On peut rapidement figer une cellule grâce à la touche F4. Dans la formule, sélectionner l'expression correspondant à la cellule à figer et taper sur la touche F4. À chaque pression, l'expression change.



BY NC SA
EDUGATE

TUTOS BE 2D3D

CODES CLAVIER



NORME ASCII

Les méthodes de saisie par combinaisons de touche Alt permettent de saisir les caractères non disponibles au clavier, sur plusieurs systèmes informatiques, dont DOS et Microsoft Windows. Elles consistent donc à taper des combinaisons de touches en se référant à des tables de codes qui fournissent la correspondance entre le caractère voulu et le numéro à saisir.

La méthode de saisie utilise la touche Alt et la valeur décimale du caractère.

Il faut maintenir la touche Alt pendant que l'on saisit un numéro sur le pavé numérique du clavier. Pour certains claviers sans pavé numérique, il faut maintenir les touches Fn + Alt et entrer le numéro.

En Europe, la table de référence est désignée *page de code 850* (extension de la norme ASCII) comportant 255 symboles ou caractères.

WINDOWS-1252

Cette table de caractères permet d'augmenter le nombre de symboles à saisir. Les codes de cette table commencent par un zéro qui permet de les distinguer de ceux de la page de code 850.

Par exemple, si ALT+200 affiche le symbole ╚, ALT+0200 affichera tout autre chose....

PAR EXEMPLE, POUR NOS COLLÈGUES D'ESPAGNOL

ALT + code	Symbole	ALT + code	Symbole
160	á	168	¿
161	í	173	¡
162	ó	224	Ó
163	ú	233	Ú
164	ñ	214	Í
165	Ñ	181	Á
166	ª (primera)	144	É
167	º (primero)		



BY NC SA
EDUGATE

TUTOS 2050

EFFETS AUDIO

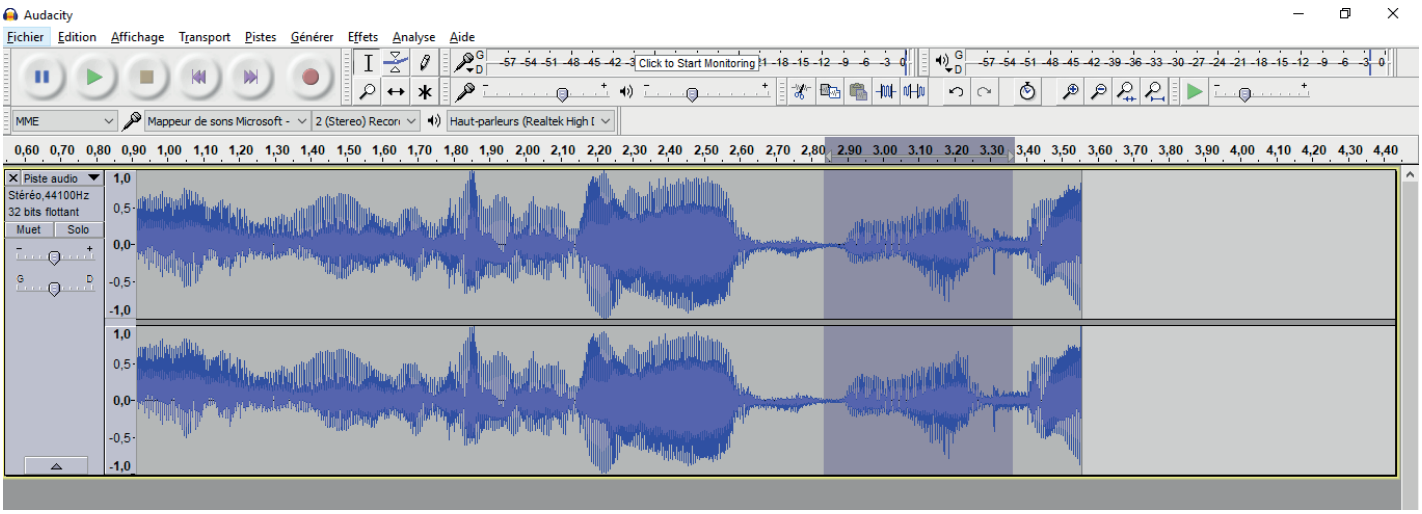
AUDACITY



Audacity permet de modifier les sons enregistrés ou importés dans l'application. Il suffit de sélectionner la portion ou la piste à modifier et de cliquer sur le menu **Effets**.

Les effets sont nombreux. Vous pouvez amplifier, accélérer, changer la hauteur, insérer un écho, inverser, fondre en ouverture ou en fermeture...

Toutes ces modifications peuvent être faites sans crainte car elles n'atteignent pas le fichier d'origine et peuvent être annulées à tout moment.





CC BY NC SA
EDUGATE

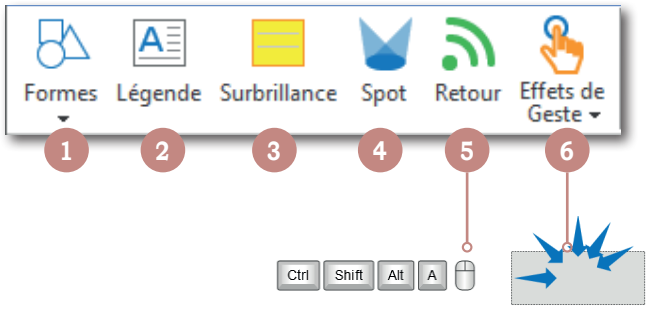
TUTOS BE 2030

ACTIVE PRESENTER

LES ANNOTATIONS

La barre d'outils *ANNOTATION* du logiciel *Active Presenter* propose une série d'objets qu'il est possible d'ajouter aux diapositives, des plus classiques (formes, textes, images, vidéos...) aux plus spécifiques (animations mimant les gestes, trajectoire de curseur, zoom...).

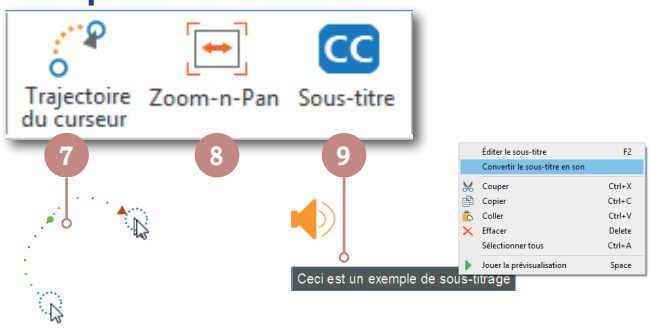
Annotations basiques et focalisation



1	Formes (avec texte) et lignes *
2	Zone de texte *
3	Zone de surbrillance (surlignement) pour focaliser *
4	Spot pour focaliser l'attention sur un élément *
5	Affiche la touche ou le clic de souris utilisé (uniquement pour les vidéos interactives par export en *Simulation de HTML5*)
6	Animations mimant les gestes tactiles (Tap, double-tap, glisser, appui long....)

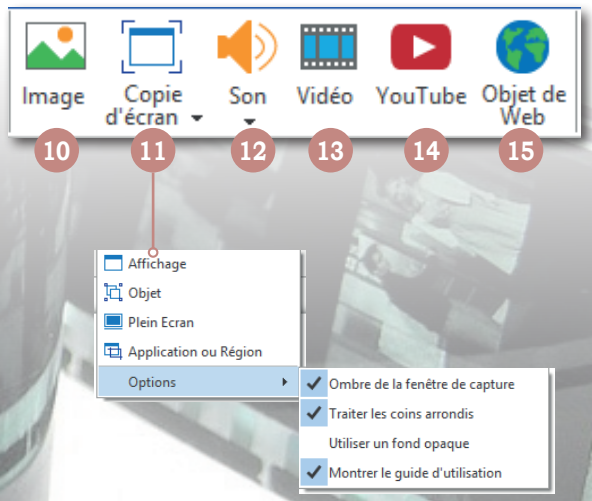
* la forme de l'objet peut être modifiée dans la barre d'outil FORMAT (sélection de l'objet nécessaire)

Compléments vidéo



7	Curseur virtuel dont la trajectoire peut être modifiée
8	Effet zoom (ou pour dézoomer)
9	Sous-titrage pouvant être converti en son

Médias



10	Insertion d'images
11	Insertion de captures d'écran fixes (images)
12	Insertion ou enregistrement de sons
13	Insertion de vidéos
14	Insertion de vidéos Youtube (uniquement pour les vidéos interactives par export en *Simulation de HTML5*)
15	Insertion de pages Web ou de code (uniquement pour les vidéos interactives par export en *Simulation de HTML5*)

BY NC SA
EDUGATE

TUTOS 2050

ACTIVE PRESENTER

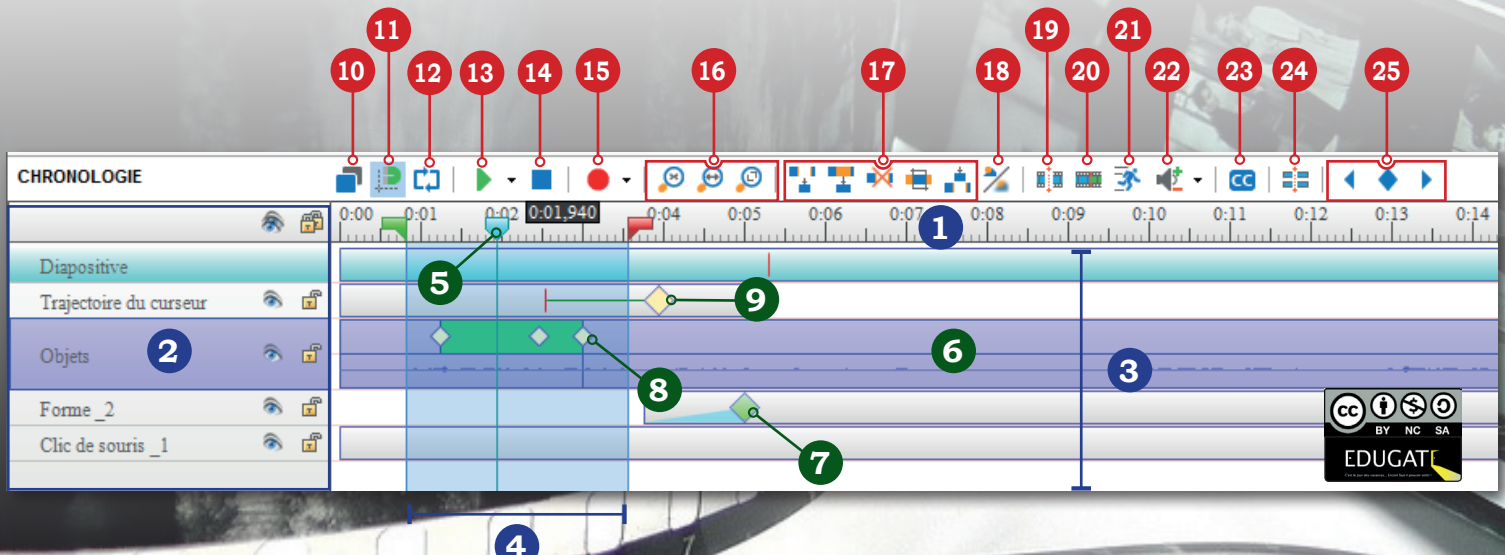
LA FENÊTRE CHRONOLOGIE

La fenêtre *Chronologie* du logiciel *Active Presenter* est une véritable table de montage vidéo multipiste. Chaque objet occupe une piste sur laquelle on peut directement agir pour modifier les paramètres temporels identifiés par des repères spécifiques (durée, début, fin, effets, etc.). La barre d'outils associée à la *Chronologie* n'a rien à envier à celle des autres logiciels de montage vidéo.

Les zones principales	
1	Ligne de temps (un clic place l'index)
2	Noms des pistes (masquer et verrouiller)
3	Chronologie des objets sur les pistes
4	Sélection (repères vert et rouge du curseur)

Les repères	
5	Index de lecture
6	Piste (ou objet) sélectionné
7	Repère d'effet d'entrée ou de sortie
8	Keyframe (Repère d'étape de la zone de flou)
9	Repère de la position de l'objet *Curseur*

Les outils	
10	Affiche toutes les diapositives ou la diapositive sélectionnée
11	Ancrage des objets de la chronologie (repères visibles)
12	Joue en boucle la vidéo
13	Lecture / pause (▾ possibilité de lire tout le projet)
14	Stoppe la lecture
15	Enregistre la narration (▾ choix de la source et autres options)
16	Zoome / dézoome / ajuste l'affichage de la chronologie
17	Coupe / copie / supprime... la sélection 4
18	Insère une zone de flou
19	Coupe un objet vidéo ou audio en deux objets
20	Fusionne deux objets vidéo ou audio sélectionnés
21	Change la vitesse de l'objet vidéo ou audio sélectionné
22	Ajuste le volume de l'objet sélectionné / muet (▾ restauration)
23	Insère le sous-titrage
24	Divise la diapositive en deux diapositives à l'endroit de l'index
25	Gère les *Keyframes* (Ajouter/supprimer - précédent/suivant)



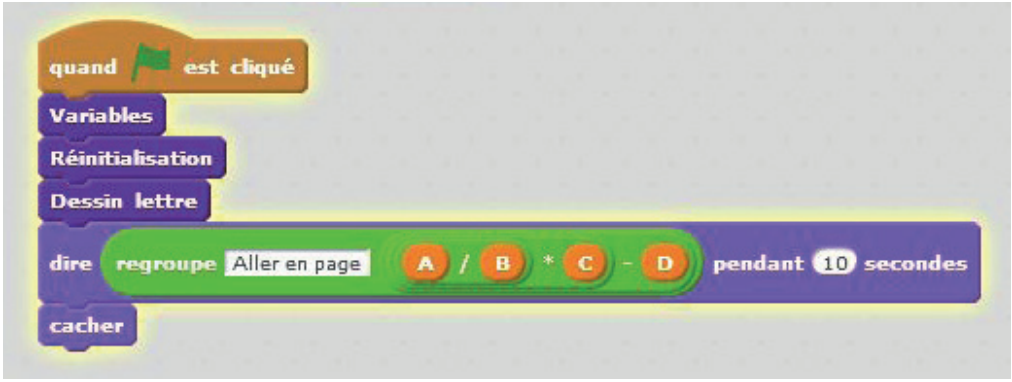
TUTOS BD 2000

SCRATCH

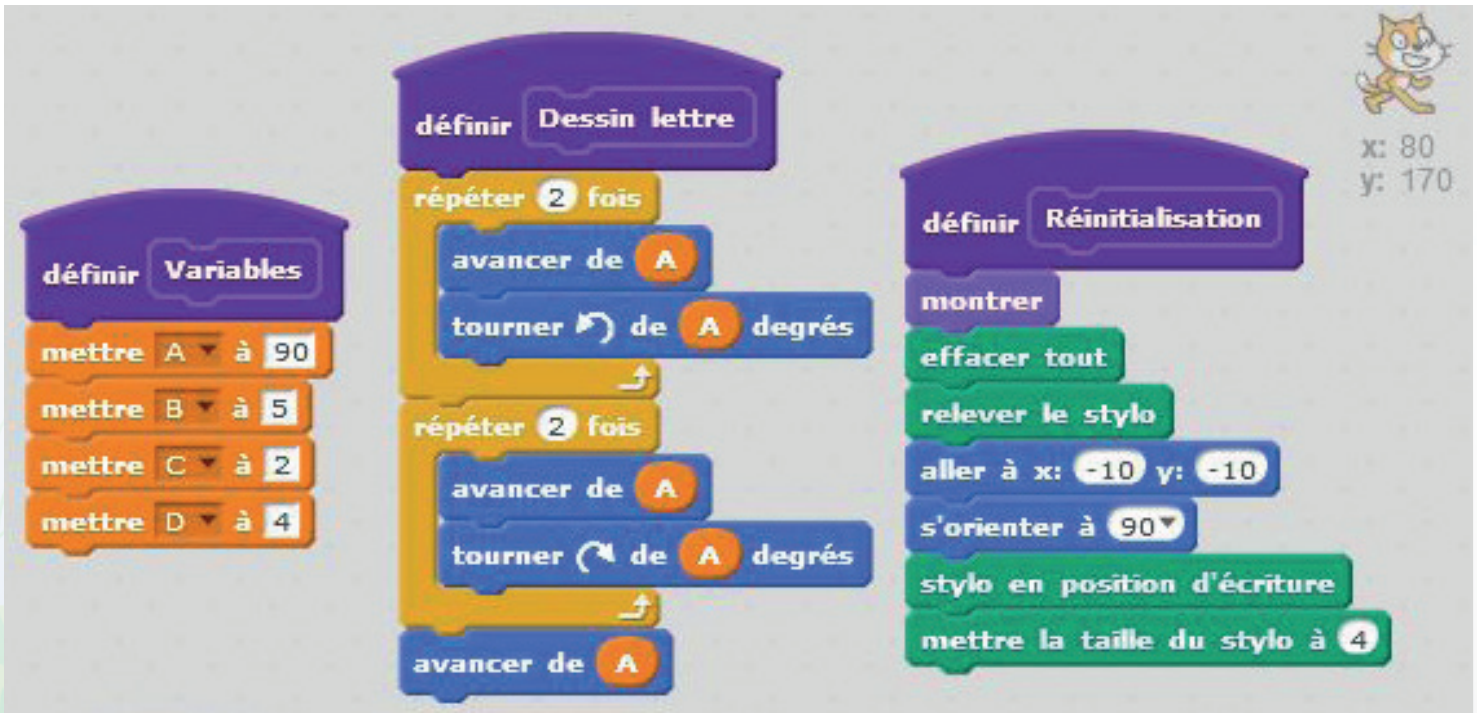
UTILISATION DES BLOCS

Les blocs servent à écrire des lignes de code ré-utilisables plusieurs fois dans une scène ou pour un lutin. Cela permet également de simplifier le programme en réduisant le nombre de lignes et de faciliter les modifications.

Par exemple le programme ci-dessous fait appel à trois blocs : Variables, Réinitialisation et Dessin lettre



Les blocs sont définis à coté. Le bloc Variable permet de déterminer des varaibles A, B, C et D qui sont utilisées dans le bloc Dessin lettre et dans le programme lui-même. Si on désire changer une varaible, on n'a qu'une ligne à modifier !



BY NC SA
EDUGATE

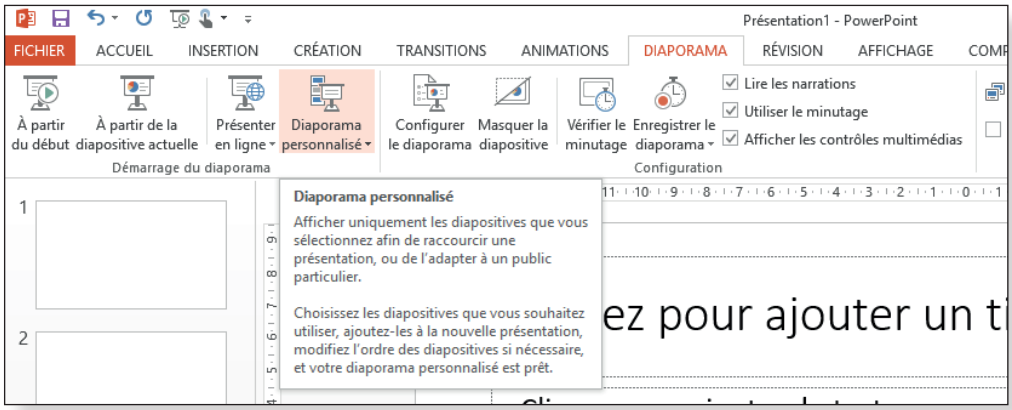
TUTOS DE 2050

POWERPOINT

DIAPORAMA PERSONNALISÉ

Il est possible de modifier un diaporama existant en changeant l'ordre des diapositives et en supprimant ou cachant celles qui ne sont pas utiles. Mais cela signifie que vous modifier le fichier d'origine. Il est possible de conserver le diaporama initial et de créer, dans le même fichier, autant de versions différentes.

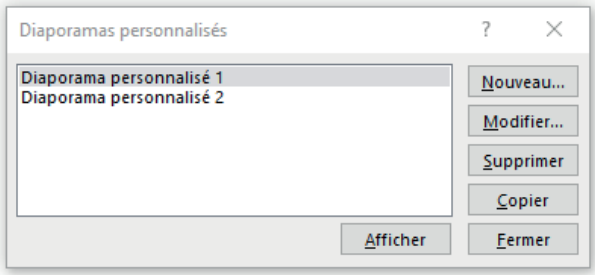
On affiche la fenêtre de personnalisation par le menu DIAPORAMA > Diaporama personnalisé

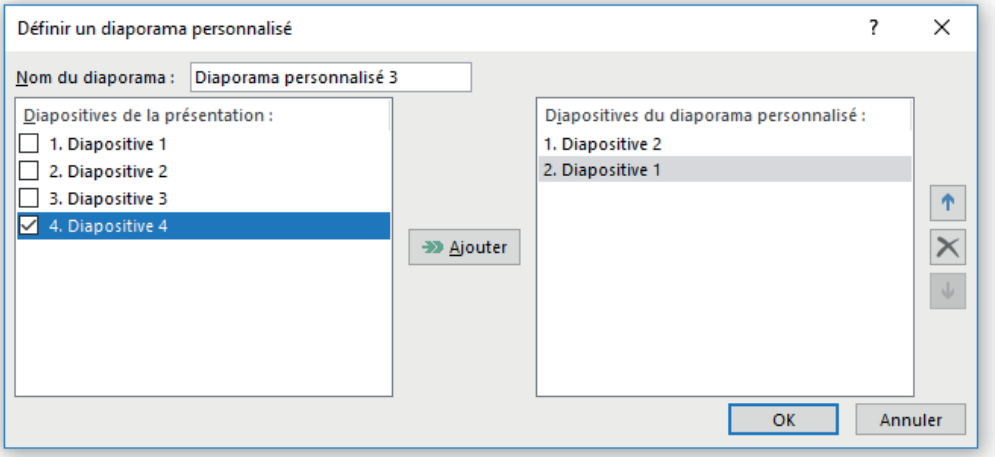


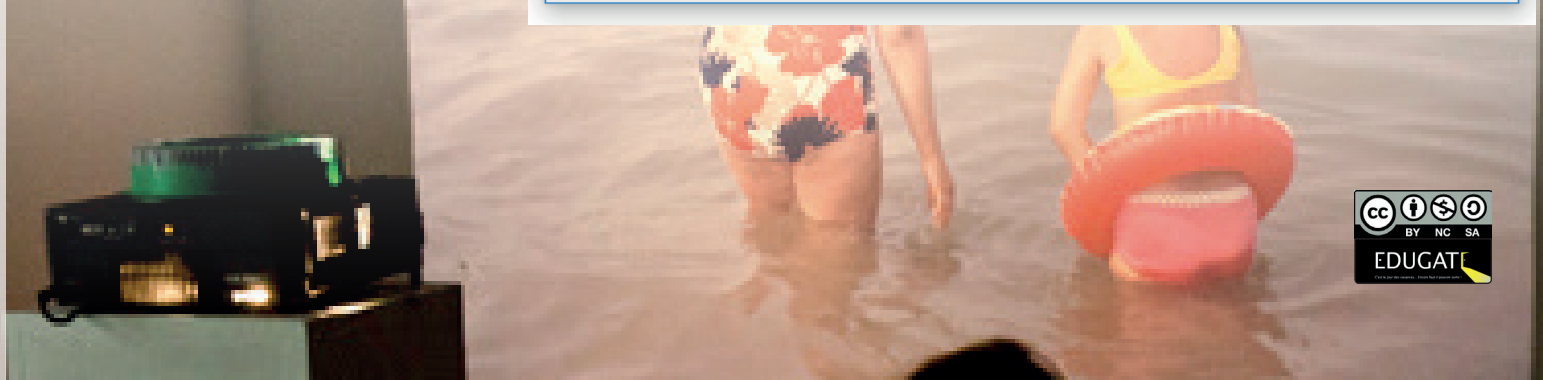
NOUVEAU DIAPORAMA PERSONNALISÉ

Choisir les diapositives de la présentation et les ajouter dans le diaporama personnalisé.

L'ordre du choix définit l'ordre d'apparition des diapositives mais il est possible de le modifier à posteriori dans la fenêtre...







CC BY NC SA
EDUGATE