

Smartboard Tutorial

Ein Smartboard ist eine Mischung aus PC und Handy bzw. Tabletoberfläche, da man keine Maus hat, sondern anstelle dessen mit den Fingern den PC bedient. Davon abgesehen, lässt sich ein Smartboard genau so verwenden, wie ein PC: Man kann Word aufrufen und Texte eintippen oder über Mozilla Firefox ins Internet gehen. Außerdem kann man DVDs abspielen oder Musik hören.

Will man das Smartboard als interaktive Tafel bedienen, ist es wichtig das Programm einigermaßen bedienen zu können, das auf dem Smartboard läuft.

Einschalten des Smartboards

1. PC anschalten
2. orange leuchtenden Schalter  (unten links am Smartboard) drücken bis es grün aufleuchtet
3. mit Benutzername und Kennwort anmelden

Ausschalten des Smartboards

1. Benutzer abmelden
2. PC herunterfahren
3. zweimal auf den Einschalter drücken

Smartboard-Programm

Das Smartboard arbeitet mit dem Smart Notebook 10. Wenn man sein Desktop öffnet, findet man es hinter diesem Zeichen:



Um das Programm besser kennenzulernen und seinen Unterricht evt. auch zu Hause vorzubereiten, empfiehlt es sich, es auch auf dem PC zu Hause zu installieren.

Man kann es unter www.Smarttech.com/de downloaden (Stichwort Support, Software Downloads)

Nun muss das Programm nur noch mit dem Smart Notebook Product Key freigeschaltet werden.

Wenn die Schule eine Lizenz für alle Lehrkräfte erworben hat, kann man das Programm freischalten. Ansonsten hat man nun nur eine 30 Tage Textversion downgeloadet.

Umgang mit dem Programm

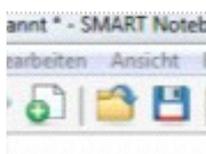
Wenn man das Smartboardprogramm öffnet erscheint eine weiße Seite mit dieser oberen Leiste:



Eine kurze Erklärung zu den Zeichen der Bedienleiste (von links nach rechts)



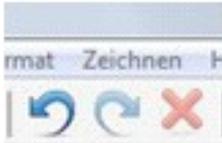
Dieses Zeichen wechselt zwischen den einzelnen Seiten der Datei hin und her, die geöffnet sind bzw. jetzt erstellt werden.



Das erste Zeichen fügt der geöffneten Datei immer noch eine weitere Seite hinzu. Das zweite Zeichen kann man nutzen, um eine schon erstellte Datei mit Smartboard Notebook zu finden und zu öffnen. Das dritte Zeichen speichert die geöffnete Datei.



Das erste Zeichen fügt eine Grafik, die man zuvor kopiert hat, ein. Das zweite Zeichen verbindet mit der Seite www.exchange.smarttech.com (Dort kann man Smartboarddateien, die andere Lehrkräfte erstellt haben, herunterladen und für seinen Unterricht nutzen.)



Die beiden kreisförmigen Pfeile machen die vorherige Aktion, die man ausgeführt hat, rückgängig. Das rote Kreuz löscht markierte Objekte.



Dieses Zeichen erstellt einen Vorhang, der sich über die Smartboardseite legt und den man entweder herunterziehen kann oder nach links oder rechts verschieben kann. Klickt man das zweite Mal auf das Zeichen, verschwindet der Vorhang wieder.



Diese drei Symbole verändern die Bildschirmdarstellung, also die Ansicht am PC oder Smartboard. Das erste Zeichen macht, dass die Bedienelemente verschwinden. Das zweite Zeichen macht die Notebookdatei transparent und das dritte Zeichen ermöglicht es, zwei Seiten der Datei gleichzeitig zu öffnen. Wenn man auf die zweite Seite der Datei klickt, erscheint die erste Seite links und die zweite Seite rechts.



Mit dem ersten Zeichen kann man ein Bildschirmfoto machen und das zweite Zeichen öffnet, wenn angeschlossen, eine Document Camera.



Dieses Zeichen erstellt eine einfache Tabelle.



Dieses Zeichen macht, dass man wieder zum Cursor zurückkommt. Damit sollte man jede Aktion wie z. B. das Zeichnen mit Stiften oder Einfügen von Formen beenden.



Wenn man hier draufklickt, kann man zwischen verschiedenen Stiften wählen. Am Smartboard selbst sind Stifte in 4 verschiedenen Farben dabei. Wenn man einen der Stifte aus der Ablage nimmt, schreibt er in der angegebenen Farbe. Wenn man den Stift nur aus der Ablage nimmt, kann man auch mit dem Finger in der angegebenen Farbe schreiben. Wenn man auf diese Zeichen tippt, kann man auch ohne den Stift aus der Ablage zu nehmen, mit dem Finger in der gewählten Stiftenfarbe schreiben bzw. zu Hause dann auch mit der Maus.



Das ist der Kreativstift. Mit ihm kann man in Regenbogenfarben malen oder Sternenschrift oder.....



Das Smartboardprogramm bietet hier die Möglichkeit einen Schwamm oder Radierer zu benutzen. Das Smartboard hat unten in der Stiftablage auch einen Schwamm. Wenn man ihn herausnimmt, kann man damit die Schrift wieder wegwischen. ACHTUNG: Man kann nichts wegwischen, wenn man noch einen Stift in der Hand hat.



Mit Hilfe des ersten Zeichens kann man verschiedene Linien und Pfeile einfügen. Das zweite Zeichen bietet verschiedenen Formen an, die man ebenfalls einfügen kann.



Der Zauberstift hat drei verschiedene Funktionen

1. Seine Tinte verschwindet nach ca. 7 s wieder.
2. Zeichnet man mit ihm einen Kreis auf eine Datei, entsteht ein Spotlight. Der Rest wird abgedunkelt und nur ein beleuchteter Innkreis bleibt. Man kann den Kreis erweitern, indem man in ihn rein geht, oder verschieben, indem man außen anfasst.
3. Zeichnet man ein Rechteck auf eine Datei entsteht eine Lupe, die sich genauso vergrößern und verschieben lässt wie das Spotlight.



Der kleine Eimer füllt Objekte mit Farbe. Das große A kann meine Schriftgröße ändern und das rechte Zeichen führt mich zu einer Auswahl, mit deren Hilfe man die Eigenschaften von Objekten genauer bestimmen kann.



Hier gelangt man zu Geodreieck, Lineal und Zirkel.



Dieser Pfeil verschiebt die komplette Bedienleiste an den unteren Dateirand. Ein weiterer Klick darauf und der Pfeil ist wieder oben.

Am linken Rand einer jeden Seite findet man folgende Register:

Ein Klick auf das obere Zeichen öffnet eine Leiste, die alle Seiten der Datei, an der man gerade arbeitet, zeigt.

Das Landschaftsbild darunter öffnet die Galerie. Dort sind viele Vorlagen für Bildschirmhintergründe oder Grafiken hinterlegt. Außerdem finden sich dort die Vorlagen für verschiedene Spiele.



Die Büroklammer zeigt, ob an die Smartboarddatei noch weitere Dateien angehängt wurden und das untere Zeichen dient dazu, Eigenschaften von Objekten zu verändern.

Einfügen von Bildern

Man wählt ein Bild aus. Klickt mit der rechten Maustaste darauf und wählt Grafik kopieren aus. Anschließend geht man in die Smartboarddatei, klickt auf die weiße Fläche und fügen wieder ein. Unten rechts kann ich die Größe des Bildes beeinflussen, oben rechts die Eigenschaften der Grafik auswählen.

Galerie

In der Galerie sind verschiedene Dinge gespeichert. Einerseits kann man hier eigene Objekte (z. B. Bilder) ablegen, andererseits ist eine große Datenbank mit Vorlagen enthalten. Außerdem finden sich schon fertig generierte Spiele, in die nur noch die eigenen Daten eingetragen werden müssen.

Unter Galerie Essentials findet man in Untermenüpunkten zu den verschiedenen Fächern Grafiken und Hintergründe.

Unter dem Punkt Lessons Activitiy Toolkit finden sich verschiedene Spiele, benannt aber in englisch. Unter LAT 2.0 Deutsch findet man ebendiese Vorlagen auf Deutsch.

Beispiele für den Einsatz im Unterricht

Dinge sortieren und zuordnen

Man kann verschiedene Bilder oder Bezeichnungen ordnen lassen z. B. nach einem Sachfeld (alle Säugetiere, alle Dinge aus dem Jahr 1900, alles zum Thema Weihnachten.....) oder nach einer Reihenfolge (z. B. Bildergeschichten, Wachstums- und Entwicklungsbilder.....)

Man kann auch Beschriftungen den Bildern zuordnen lassen

Arbeit mit verschiedenen Tafelhintergründen

Verschiedene Hintergründe (z.B Notenlinien, Rechenkästchen, Zeitleisten....) findet man in der Galerie. Dort kann man unter dem Punkt Galerie Essentials bei den verschiedenen Fächern unter dem Stichwort Notebook -Dateien und Seiten oder unter dem Stichwort Hintergrund unter verschiedenen Angeboten wählen.

Gerade für Mathematik habe ich eine weitere Hintergrunddatei auf dem iserv abgelegt. Unter dem Fach Mathematik findet ihr einfache Karos.

Verwendung verschiedener Medien

Audiodateien und Videosequenzen lassen sich leicht mit Objekten in Notebookdateien verknüpfen. Dazu wählt man das Objekt an, und klickt auf den rechten oberen Punkt am Objekt. Dort kann man dann eine Verknüpfung herstellen. Es bietet sich an, Dinge die man verknüpft auch an die Datei zu binden, da sie sonst evt. nach der Übertragung auf einen anderen PC für die Notebookdatei nicht mehr auffindbar sind.

Spiele

Die Spielvorlagen in der Galerie, Unterpunkt LAT Deutsch, lassen sich leicht an verschiedene Unterrichtsstoffe anpassen.

Weitere Hilfen

Für Smartboard Notebook gibt es unter www.youtube.de viele Videos, die den Umgang mit dem Programm erklären.

Unter www.exchange.smarttech.com findet man verschiedene Notebookdateien, die man herunterladen und benutzen kann. Diese Dateien stehen dort unentgeltlich zur Verfügung.

Mir hat das Buch „Mein Smart Board“ von Christian Kohls sehr geholfen. Es ist ausführlich und erklärt sehr viele Funktionen des Programms auf eine verständliche Art