

HET DIGITALE SCHOOLBORD (ACTIVEBOARD)

1 Afsluiten programma

2 Hoofdmenu



- Nieuw document (flipchart)
- Openen
- Opslaan
- Printen
- Notities
- Internet (webbrowser)
- Notities + aanwijzer
- Tickertape (Bewegende tekst)
- Ontwerpmodus (leerkracht)
- Instellingen programma

3 Activiteiten/lessen/games (ENGELS)

4 Geluid

- Geluidsbediening (afspelen/pauze/stop)
- Geluidsrecorder (opnemen geluid)

5 Gereedschappen



- Spotlight
- Rolgordijn
- Dobbelsteen
- Gradenboog
- Liniaal
- Passer
- Breuk maken
- Tekstherkenning
- Rekenmachine
- Foto maken (snapshot)
- Filmopname maken
- Middelpunt aangeven
- Klokweergave

6 Wisgereedschap



- Wissen hele pagina
- Wissen objecten
- Wissen teksten

7 Bureaubladmodus

Hiermee schakel je over naar je bureaublad en blijft het programma geactiveerd. Het menu wordt beknopt weergegeven en blijft zichtbaar. Je kunt nu bepaalde functies ook buiten het programma gebruiken. Je kunt terugkeren door op het kleine plaatje rechtsboven in het menu te klikken.

8 Stemkastjes (ACTiVote-optioneel)

Deze knop gebruik je als je gebruik wilt maken van de stemkastjes ofwel ACTiVote. Met behulp van de Quizmaster kun je een interactieve les in elkaar zellen waarbij verschillende vragen beantwoord dienen te worden met gebruik van stemkastjes.

9 Weergave pagina + kiezer



Het nummer correspondeert met de pagina waar je je op dat moment in bevindt in de flipchart. Om een overzicht te krijgen, klik je op het nummer. Je kunt nu direct naar een andere pagina toe door er op te klikken.

10 Vorige

Vorige pagina van flipchart.

11 Volgende

Volgende pagina van flipchart.

12 Selectiegereedschap

Deze gebruik je als je iets wilt selecteren op de pagina.

13 Pennen, markeerstiften en gum



Als je iets wilt schrijven, markeren of je wilt gum gebruiken, dan klik je op deze knop. Voor uitleg, zie punt 25 t/m 29.

14 Lijnen



15 Vormen



16 Teksteditor



17 Verfpot/pipet



Voor het vullen van objecten/vlakken met een kleur. Met de pipet kun je een kleur overnemen van een bestaand object.

18 Rasters



19 Achtergronden



20 Bibliotheek (resources)



Bij dit programma wordt een complete bibliotheek meegeleverd met afbeeldingen, achtergronden, rasters, lijnen en geluiden. Door op deze knop te klikken kun je de bibliotheek opvragen. Klik op de twee pijltjes om andere categorieën te kiezen. Het is tevens mogelijk om diverse afbeeldingen toe te voegen aan de mappen. Zo kun je je eigen persoonlijke bibliotheek samenstellen.



21 Ongedaan maken

22 Opnieuw

23 Opties gekozen item

Deze verandert overeenkomstig het geselecteerde item. Vaak zijn het speciale instellingen van het gekozen item.



24 Weergavebalk selectie

In deze balk worden alle mogelijkheden weergegeven van het gekozen item.

25 Markeerstiften

Selecteer één van deze markeerstiften om teksten te kunnen markeren.

26 Pennen

Selecteer één van deze pennen om te kunnen schrijven op het bord.

27 Wisgereedschap

Selecteer de dikte van de gum die je wilt gebruiken om iets handmatig te wissen.

28 Kleurenpalet

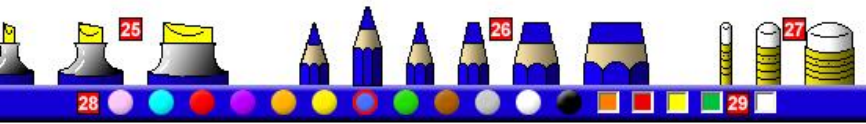
Selecteer hier een kleur die je wilt gebruiken.

29 Overige kleuren

Staat je kleur er niet bij, klik dan met je rechtermuisknop op het vierkantje en selecteer de gewenste kleur die je wilt gebruiken.

30 Prullenbak

Alles wat je selecteert op de pagina en naar de prullenbak sleept, wordt van de pagina verwijderd.



HET DIGITALE SCHOOLBORD (ACTIVEBOARD) - ONTWERPMODUS

Ontwerpmodus (LEERKRACHT)

Om je eigen les te kunnen maken, kun je gebruik maken van een aantal leuke opties binnen de software. Hiervoor dien je de ontwerpmodus te activeren. De ontwerpmodus wordt weergegeven door een **RODE** rand rondom het menu-item.

Activeren ontwerpmodus

Klik in het menu op het plaatje linksboven met het poppetje. Het volgende menu zal verschijnen:



Om de ontwerpmodus te activeren klikken we nu op de afbeelding met het poppetje (=logo van Activeboard). Als de ontwerpmodus geactiveerd is, dan zal in het menu een **RODE** rand verschijnen rondom het menu-item.

Werken in de ontwerpmodus

In dit voorbeeld gaan we een les maken waarin we woorden op een achtergrond plaatsen die iets over de achtergrond vertellen. Deze woorden worden afgedekt door blokjes. De blokjes kun je over het woord schuiven zodat je per letter het woord kunt laten verschijnen. De bedoeling is dat het woord niet verschoven mag worden en het blokje wel. We noemen dit vergrendelen. We laten zien hoe dit werkt.

Achtergrond

Om een achtergrond te kiezen voor deze les klikken we in het menu op het knopje van de achtergronden. We klikken dan op de twee kleine pijltjes om een categorie te kiezen. In dit geval SCENES, BEACH. We maken een keuze en klikken op het plaatje. De achtergrond staat in de pagina.



Tekst plaatsen op pagina

Klik hiervoor op de T in het menu. De teksteditor verschijnt:



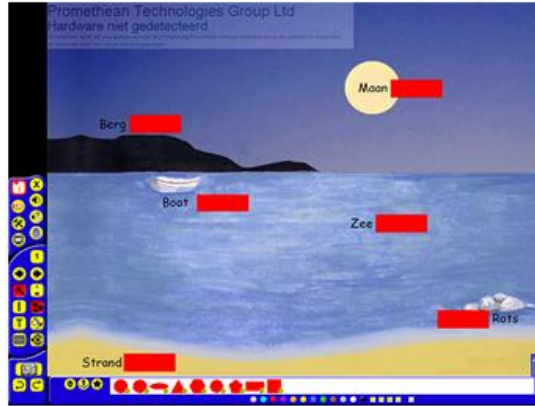
Je kunt nu een ander lettertype kiezen, de grootte instellen of de kleur, maar je kunt het ook gewoon zo laten. Op het moment dat je ergens in de pagina klikt, kun je nu een woord typen. Typ nu het woord STRAND en klik hierna op een lege plek in de pagina en typ het woord MAAN. Doe dit ook voor de woorden: BERG - BOOT - ZEE en ROTS. Zet ze tevens op de juiste plaats.

Rechthoek plaatsen op pagina

Klik hiervoor op de afbeelding met de driehoek, het vierkant en het rondje:



Klik nu op het vierkant, houd je muisknop vast en sleep het vierkant in je pagina en zet hem naast het woord BERG. Klik op het vierkant en maak er een rechthoek van ter grootte van het woord BERG door op één van de selectiepuntes te klikken die rondom het vierkant staan en deze in de juiste richting te slepen. Laat weer los als het de juiste afmeting heeft. Doe dit voor zowel breedte als hoogte. Doe hetzelfde, maar dan voor de overige vierkantjes bij de andere woorden. Als je klaar bent, zet dan iedere rechthoek op de juiste plaats naast een woord door de rechthoek te selecteren en deze te slepen naar de gewenste plek. Als het goed is gegaan, heb je nu dezelfde afbeelding zoals hieronder wordt weergegeven:



Om er nu voor te zorgen dat de woorden vast komen te staan op de pagina en niet meer verschoven kunnen worden, dienen we ze te **vergrendelen**. Dit doen we door te dubbelklikken op het woord of item dat je wilt vergrendelen. Je ziet het volgende menu verschijnen:



Je kunt de tekst groter of kleiner maken door op de + of - te klikken, maar wij klikken in dit voorbeeld op de afbeelding van eigenschappen helemaal rechts van het menu. (Deze zie je alleen in de **ONTWERPMODUS**).



Je kunt nu allerlei eigenschappen en acties instellen die dan gelden voor het woord of het item wat je op dit moment hebt geselecteerd.

In dit geval klikken we op **POSITIE** en klikken we éénmaal in het vakje voor **VERGRENDELD**. Er staat nu een vinkje in. Je kunt het altijd weer ongedaan maken door op dezelfde manier terug te gaan zoals hiervoor beschreven en het vinkje weer uit te zetten.



Om het nu nog leuker te maken, gaan we aan het woord een link vastmaken naar een internetpagina. In dit voorbeeld een link naar de beeldbank. De bedoeling hiervan is dat je bij het woord meteen een filmpje kan laten zien op het internet wat iets laat zien over het betreffende woord.

Hyperlink

Klik in het bovenstaande scherm op **ACTIES**. Je ziet het volgende scherm:



Je kunt nu door op het kleine zwarte pijltje naast het veld aan de rechterkant te klikken, de actie kiezen welke moet worden uitgevoerd bij het klikken op het woord of item. In dit voorbeeld kiezen we voor: **INGESLOTEN DOCUMENT OF BESTAND OPENEN**. Er verschijnt nu een knop met **INSTELLEN** onder de actie.

Klik nu op instellen om de hyperlink te kunnen instellen.



Typ de link naar de website in het bovenste veld. Klik hierna op OK.

Klik hierna op het kruisje van het venster om het eigenschappenmenu af te sluiten. Je bent weer terug in je pagina. Doe nu hetzelfde voor de overige woorden op de pagina.

LET OP!!

De werking van de vergrendelen en de hyperlink werkt alleen in de werkmodus en **niet** in de ontwerpmodus!!

Als we alles hebben ingesteld kun je de rechthoeken over de woorden plaatsen voor zover je wilt dat letters te zien zijn voor in de les. Je kunt bijvoorbeeld alleen de beginletter laten zien.

Terugkeren naar werkmodus

Doe precies hetzelfde als bij het activeren van de ontwerpmodus. Nu staat hij weer terug in de werkmodus en is de **RODE** rand verdwenen rondom het menu-item. Controleer nu de werking van hetgeen we hebben gemaakt!

Opslaan

Klik in het menu op het menu-item met het poppetje en klik op de diskette. Heb je nog niet eerder opgeslagen en is het een nieuwe les, kies dan voor **IN MIJN FLIPCHARTS OPSLAAN**. Geef een naam aan je les en klik op **OPSLAAN**.

LET OP!! Selectiemodus = pijl en schrijfmodes = potlood (IN HET MENU)

