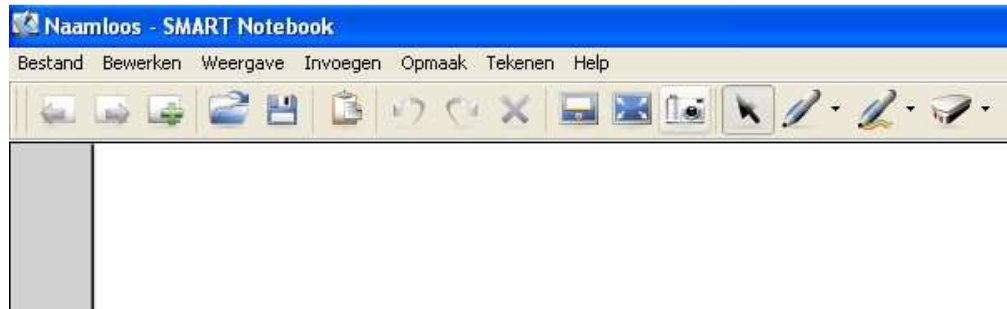


Werken met het smartboard

Bijeenkomst 15 februari 2007

A. Een cameracapture maken

1) Klik in je Notebooksoftware op de camera.



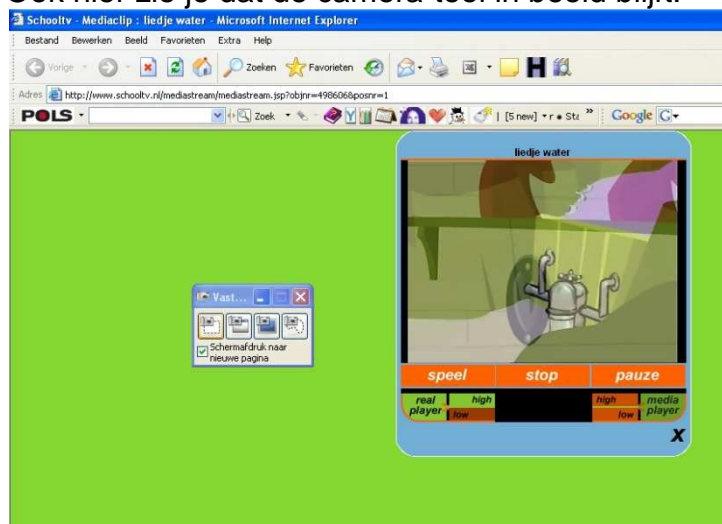
Vervolgens zal de camera-tool verschijnen.

Of je nu in Notebook blijft of een ander programma opent, zoals bijvoorbeeld Explorer, de tool zal in beeld blijven.

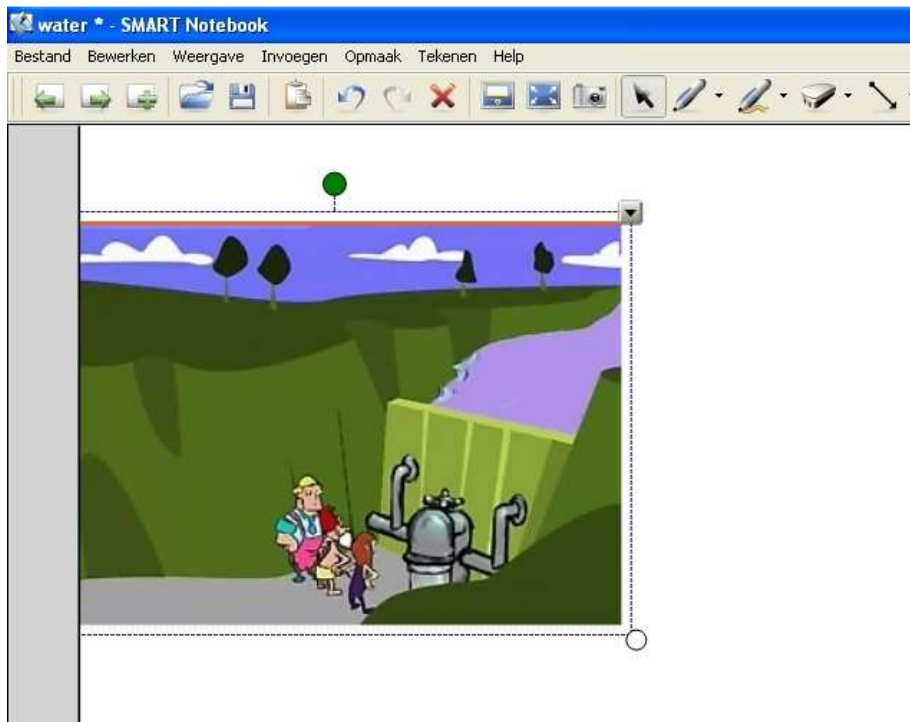


2) Vervolgens ga ik naar een website. In dit geval open ik een filmpje op via SchoolTV.

Ook hier zie je dat de camera-tool in beeld blijft.

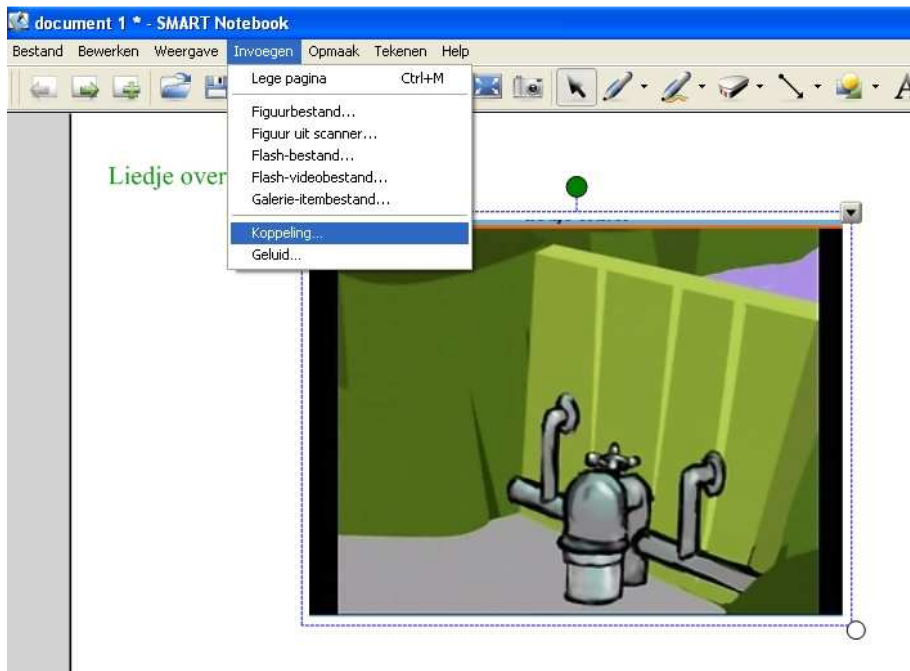


Nadat je het gewenste plaatje hebt geselecteerd, wordt deze automatisch in je Notebooksoftware geplakt.

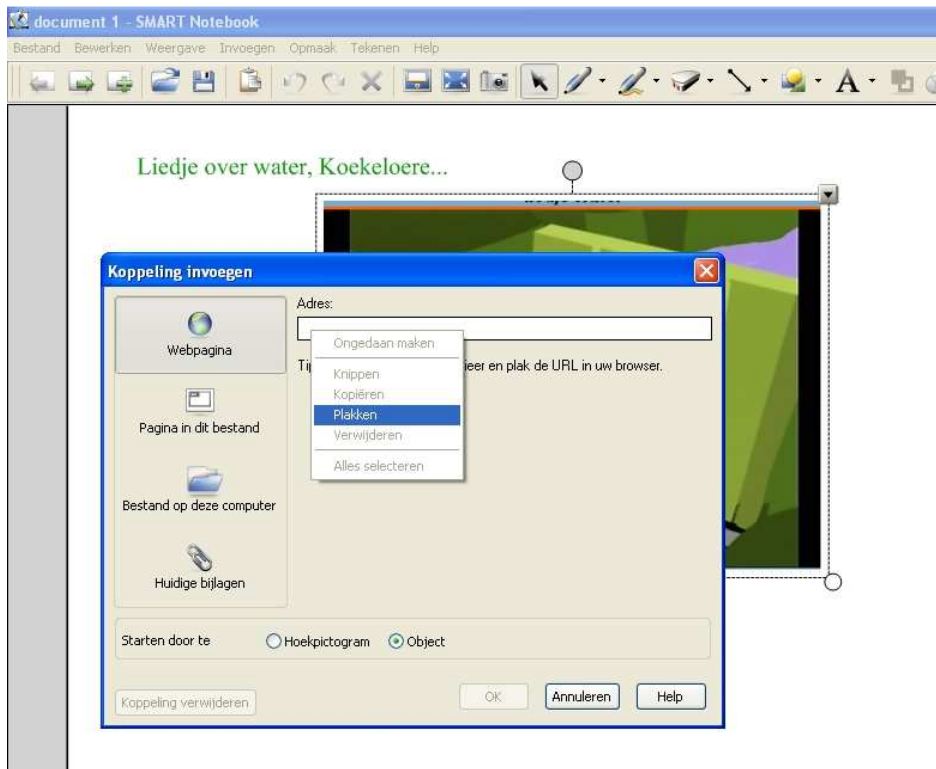


B. Hyperlink koppelen aan een het plaatje

- 1) Klik eerst op het plaatje, zodat deze actief wordt (dat zie je door de stippellijn en tekens om het plaatje zoals hierboven).
- 2) Selecteer in de menubalk 'invoegen' en vervolgens 'koppeling'.



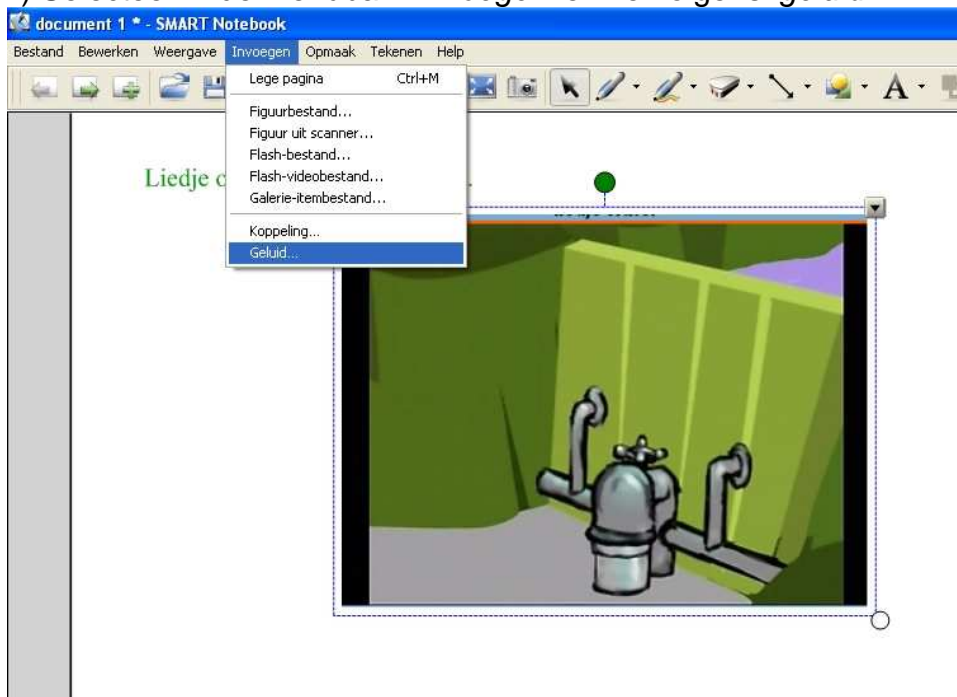
- 3) Er wordt een nieuw scherm geopend. In dit scherm kun je het adres van de website (van te voren even kopiëren als je op de betreffende website bent) bij 'adres' plakken (zie schermafdruck op de volgende bladzijde). Ook kun je aangeven of je de website wilt laten openen door op een klein balletje linksonder in de hoek te klikken > kies dan voor 'hoekpictogram' of door de website te laten openen als je op het figuur klikt > kies dan voor 'object'. Plakken doe je door in de adresregel te gaan staan en met je rechtermuisknop op 'plakken' te klikken. Vervolgens op de 'OK-knop' klikken.



Doordat er een handje verschijnt over het figuur (als je voor 'object' hebt gekozen), kun je zien dat er een koppeling achter zit.

C. Muziek van je harde schijf aan het plaatje koppelen

- 1) Klik eerst op het plaatje, zodat deze actief wordt (dat zie je door de stippellijn en tekens om het plaatje zoals hierboven).
- 2) Selecteer in de menubalk 'invoegen' en vervolgens 'geluid'.

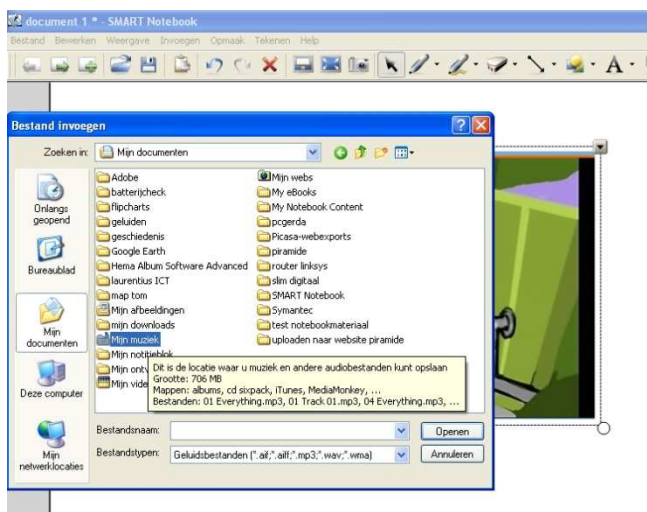
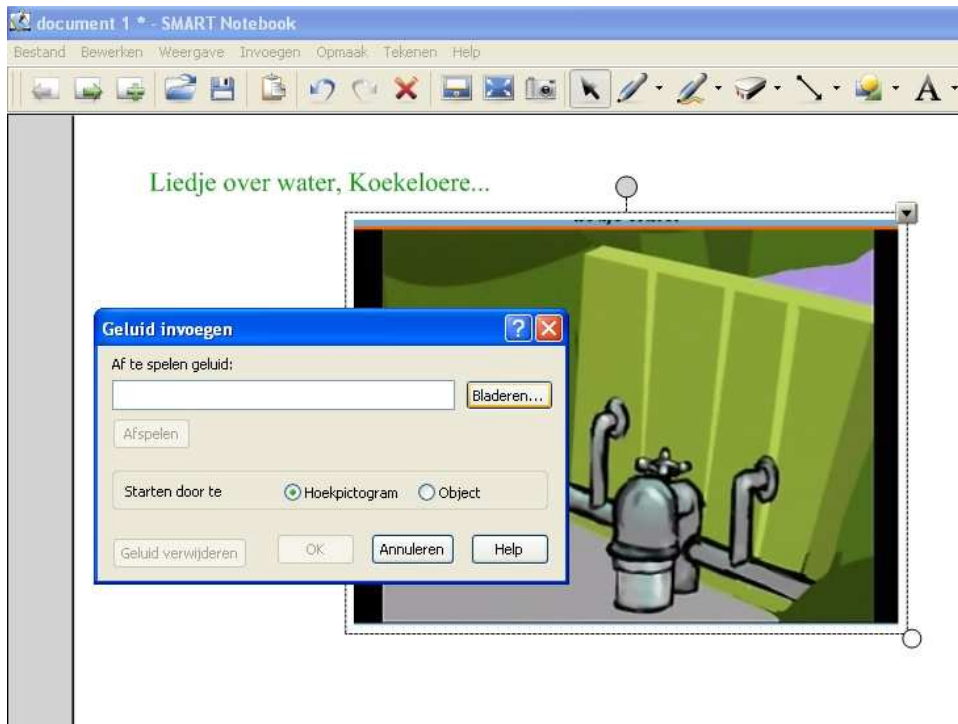


3) Er wordt een nieuw scherm geopend. Via dit scherm kun je een geluidsfile vanaf je harde schijf koppelen aan het plaatje.

Ook hier kun je weer aangeven of je via een 'hoekpictogram' of klikken op het plaatje ('object') het geluid wil activeren.

Door na het uitkiezen van het geluidsfragment onder het adres naar de file op je harde schijf op 'afspelen' te klikken, kun je controleren of je het gekozen bestand geschikt vindt.

Vervolgens op de 'OK-knop' klikken en het geluid is gekoppeld aan het plaatje.



Doordat er een handje verschijnt over het figuur (als je voor 'object' hebt gekozen), kun je zien dat er een koppeling achter zit.

► Waar haal je (beeld)materiaal voor je lessen W.O. vandaan?

- smartboardpagina's van de Laurentiusstichting (te bereiken via www.laurentiusstichting.nl > ICT > smartboard > lesmateriaal). *Het materiaal dat hier staat, is door collega's gratis ter beschikking gesteld. Door collega's in eigen (voorbereidings) tijd gescand en op de website gezet. Met het idee dat wanneer je materiaal schenkt, je er op den duur ook van kan profiteren als andere collega's er hun materiaal op plaatsen. Maak gebruik van elkaars gemaakte werk en scan/ maak niet allemaal dezelfde lesjes... Op deze pagina worden ook de links naar andere websites met content bijgehouden.*
- www.klassetv.nl , nu nog gratis... *Per methode – per groep- per hoofdstuk is materiaal verzameld dat delen van je lessen zou kunnen vervangen of toelichten door het gebruik van filmmateriaal. Het filmmateriaal dat zij aanbieden komt met name van beeldbank.schooltv.nl , www.teleblik.nl en www.hetklokhuis.nl*
- Encarta jeugencyclopedia op de netwerken van onze scholen