

Inhalt

Vorwort	9
1 Medienkompetenz positiv diskutieren	13
1.1 Lernbegleitung	14
1.2 Medienlernwerkstätten	15
1.3 Veränderte Lehrer- und Schülerrollen	16
1.4 Entscheidungsprofile	18
1.5 i-Board Profile	19
1.6 Feedback	20
2 Von der Kreidetafel zum i-Board.	21
2.1 Kreide durch digitale Tinte ersetzen	21
2.2 Stift und digitale Tinte kalibrieren	23
2.3 Interaktive Dateien speichern und öffnen	24
2.4 In der Seitenansicht navigieren	25
2.5 Objektwerkzeuge anwenden	28
2.6 Sammeln und Sichern	32
2.7 Mit ActivInspire navigieren	34
2.7.1 Inspire – Werkzeugleiste	35
2.7.2 Inspire-Objekt-Menü	40

3	Integrieren und Differenzieren	42
3.1	Digitale Tinte löschen	43
3.2	Objekte verdecken	44
3.3	Gespeicherte Flipcharts betrachten	48
3.4	Auf der Bildschirmoberfläche navigieren	53
3.5	Strecken, Winkel und Kreise digital konstruieren	56
3.6	Flächenformen akzentuieren	63
3.7	Regelmäßige Vielecke formatieren	65
3.8	Informationen tabellarisch gestalten	67
3.9	Sammeln und Sichern	72
4	Übungen gestalten	74
4.1	Benutzeroberflächen kalibrieren	74
4.2	Objekte gruppieren	76
4.3	Objekte gestalten	78
4.3.1	Ausgewählte Objekte duplizieren	79
4.3.2	Handgeschriebene Texte in Computerschrift umwandeln	79
4.3.3	Geometrische Formen erkennen und umwandeln	80
4.3.4	Objekte horizontal oder vertikal spiegeln	81
4.3.5	Eigenschaftswerkzeuge für die Objektbearbeitung	83
5	Mit i-Boards Lehren und Lernen individualisieren	96
5.1	Objekte verbinden und übereinander lagern	97
5.2	Objekte in Tabellen integrieren	99
5.3	Objekte interaktiv verbinden	107
5.4	Sammeln und Sichern	117

6	Multimediale Gestaltungen	119
6.1	Objekte ausrichten	120
6.2	Mit symbolbasierter Medienarbeit gestalten	122
6.2.1	Projekte initiieren	123
6.2.2	Projekte skizzieren	124
6.2.3	Projekte realisieren	127
6.2.4	Projekte reflektieren	132
6.3	Mit Screenshots Projekte individualisieren	132
6.4	Zitat- und Bildcollage erstellen	138
6.5	Objekt-Collage analysieren	140
6.6	Objektstrukturen elementarisieren	142
6.7	Sammeln und Sichern	144
7	Das i-Board in naturwissenschaftlichen Fächern	148
7.1	Math Tool Anwendersoftware	149
7.1.1	Lizenz aktivieren	149
7.1.2	Editoren installieren	151
7.2	Editoren anwenden	152
7.2.1	Terme notieren und bearbeiten	153
7.2.2	Mathematischer Objekte mit Aktionstools bearbeiten	158
7.2.3	Funktionsterme und Funktionsgraphen dynamisch verbinden	162
7.3	Mathematische Werkzeuge anwenden	168
7.3.1	Mathematische Tinte erkennen	169
7.3.2	Schnittpunkte quadratischer Gleichungen bestimmen	170
7.3.3	Kurvendiskussion linearer und quadratischer Funktionen	173
7.4	Sammeln und Sichern	176

8	i-Board Oberflächen oder Autorensysteme	180
8.1	i-Board Software SMART Notebook	181
8.1.1	Menüleisten	181
8.1.2	Auf der Bildfläche navigieren	183
8.1.3	Objekte erstellen und bearbeiten	184
8.1.4	Objekte einfügen	185
8.1.5	Mathematische Werkzeuge	186
8.1.6	Schwebende Werkzeugleiste	187
8.1.7	Registerkarten	188
8.2	i-Board Software ActivInspire	189
8.2.1	ActivInspire aktivieren und die Oberfläche nutzen	189
8.2.2	Was ist die ActivInspire-Toolbox?	191
8.2.3	Was verbirgt sich hinter dem ActivInspire-Browser?	196
8.2.4	Nützliches zur Anwendung der Toolbox	200
9	Schlussbemerkung	204
10	Anmerkungen	209
	Zu Kapitel 1	209
	Zu Kapitel 2	210
	Zu Kapitel 3	211
	Zu Kapitel 4	211
	Zu Kapitel 5	212
	Zu Kapitel 6	213
	Zu Kapitel 7	213
	Zu Kapitel 8	214
	Schlussbemerkung	214