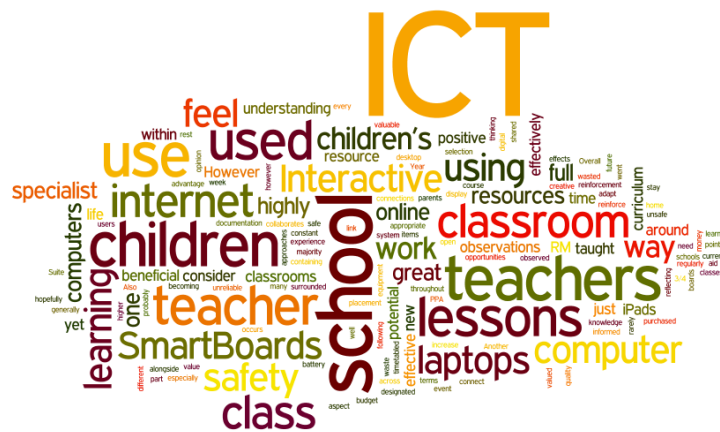




Erasmus+



# PEDAGOGISCHE STUDIEDAG ICT



## 29 NOVEMBER 2017

- ❖ Animoto
- ❖ iMovie
- ❖ Beebot
- ❖ Quiver
- ❖ Gynzy
- ❖ Plickers
- ❖ Scratch Junior
- ❖ Lightbot
- ❖ Actionbound
- ❖ Muziek/filmpjes downloaden van internet
- ❖ Nog enkele leuke apps en programma's



Erasmus+



vrije basisschool  
**wegwijzer**



ANIMOTO

## Animoto

*Een snelle en handige manier om een fotoverslag te maken.*

1. Ga naar [www.animoto.com](http://www.animoto.com). Maak een account of log in via Facebook. Kies voor het gratis 'trial-account'.
2. Kies welk type video je wilt maken. Er zijn 2 keuzes:
  - ❖ Slideshow video: basis
  - ❖ Marketing video: wat meer mogelijkheden
3. Kies een stijl voor je video. Je kan kiezen tussen verschillende thema's, waaronder ook 'Onderwijs'. Klik op 'Create video'.

4. Aan de linkerkant zie je de verschillende stappen die je moet zetten. Je kan zelf de volgorde kiezen.

- ❖ Change style

Je kan op elk moment de stijl die je koos veranderen.

- ❖ Add logo

Je kan een logo, bijvoorbeeld dat van de school, toevoegen aan de video.

- ❖ Add pics & vids

**De belangrijkste stap!** Hier moet je foto's en video's toevoegen aan je filmpje. Je kan foto's uploaden van op je computer, Facebook, ...

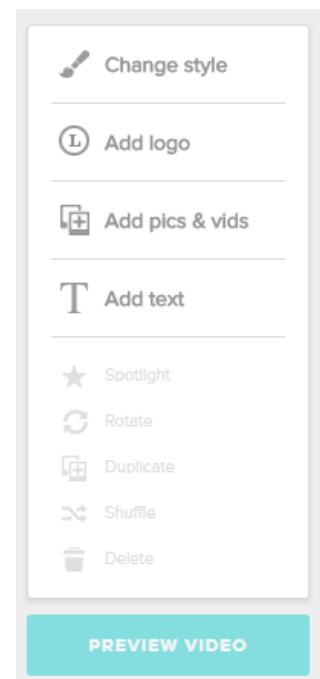
Door te slepen kan je de foto's en tekst in de volgorde zetten zoals jij dit wilt.

- ❖ Add tekst

Je kan een 'slide' met tekst toevoegen.

- ❖ Bij 'preview video' kan je op elk moment kijken hoe jouw video er op dat moment uitziet.

- ❖ Bij 'Change song' kan je het liedje dat standaard bij het thema hoort veranderen. Je kan een liedje kiezen uit het programma, of zelf een liedje toevoegen.



5. Is je video klaar? Klik dan bovenaan op 'produce'. Kies de hoogste resolutie, dit zorgt voor de beste kwaliteit. Nu kan je de video downloaden als een MP 4-bestand en afspelen op de computer.

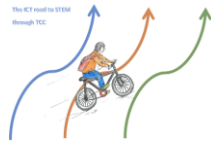
6. Tot slot...

- ❖ We gebruiken de gratis versie. Hierdoor zie je een watermerk door het filmpje. Je kan een betalend account aanmaken, maar dit is niet noodzakelijk.

- ❖ Er is ook een app om Animoto te gebruiken op smartphone en tablet: Animoto Video Maker.



Erasmus+



## iMovie


*Trailers maken in een bestaand sjabloon voor iPad en iPhone.*

iMovie is een app die werkt op iPad en iPhone.

1. Ga naar 'projecten' en klik op de plus om een nieuw project te maken. Er zijn 2 keuzes:
  - ❖ Film
  - ❖ Trailer

Wij beperken ons hier tot 'trailer'. Film is ook zeker de moeite waard, maar hier zijn de mogelijkheden zo uitgebreid dat je dit beter zelf eens kan uittesten indien je hier interesse voor hebt.

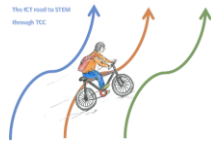
2. Kies een stijl en klik op 'maak aan'.
3. Bij 'overzicht' kan je de titel en aftiteling van jouw trailer aanpassen. Je kan geen onderdelen verwijderen. Wil je bij een deel niets invullen, voeg dan enkel een spatie in.
4. Bij 'storyboard' staat het verloop van de trailer. Dit is een vast sjabloon waarvan je de onderdelen kan invullen. Een onderdeel wissen kan niet.
  - ❖ Tekst aanpassen: klik in de blauwe balk om de tekst te veranderen.
  - ❖ Foto of video toevoegen: klik op een lege foto om een foto of een video uit de bibliotheek toe te voegen. Opgelet: deze foto's of video's moeten op de iPad of iPhone staan. Je kan ook een foto maken met de camera terwijl je in het programma aan het werken bent.

5. Klaar met je trailer? Klik op 'gereed' en kies dan voor  . Nu kan je je trailer naar jezelf mailen, versturen via Facebook, ...

Tip: Als je klikt op het vraagteken, krijg je op een bondige manier hulp.



Erasmus+



vrije basisschool  
**wegwijzer**



## Bee-Bot

*Leren programmeren.*

De Bee-Bot is een kindvriendelijke robot in de vorm van een bij. Kinderen kunnen de robot bedienen met de zeven knoppen op zijn rug. Om van punt A naar punt B te komen moet de Bee-Bot van tevoren de juiste commando's krijgen. Bijvoorbeeld: twee stappen vooruit, draai naar rechts en dan weer een stap vooruit. De robot onthoudt tot veertig stappen en kan zo uiteenlopende opdrachten uitvoeren.

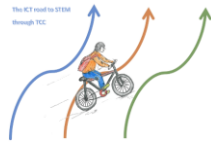
Bij de Bee-Bot hoort een transparante mat. In deze mat kan je kaarten steken om verschillende leerstofinhouden aan bod te laten komen.



Er is ook een Bee-Bot-app beschikbaar.



Erasmus+



vrije basisschool  
**wegwijzer**



QuiverVision

## Quiver

*Een makkelijke en leuke manier om afbeeldingen "levend" te maken.*

1. Ga naar [www.quivervision.com](http://www.quivervision.com).
2. Ga naar "coloring packs". Je kan kiezen uit Quiver, Quiver Education of Quiver Fashion. Maak een keuze uit een afbeelding die gratis is, download deze en print ze af.
3. Kleur je afbeelding in zoals gewenst.
4. Download de bijhorende Quiver App op je smartphone of tablet.
5. Open de app, de afbeelding wordt eerst gedownload op je toestel. Tik op je scherm, hou je apparaat daarna zo dat de hele afbeelding binnen het kader valt. Indien OK kleurt het kader paars en zal je figuur starten te bewegen.
6. Bekijk zeker je figuur vanuit alle hoeken. Afhankelijk van de afbeelding zijn er extra mogelijkheden om te doen. Bijvoorbeeld, de "fidelisaurus" kan je op doel laten schieten, etc.
7. Onderaan bij de 3 stippen heb je nog enkele mogelijkheden.
  - ❖ Pauzeer je figuur.
  - ❖ Maak een video. Klik je hierop dan heb je nog wat extra's, bijvoorbeeld een microfoon, zo kan je zelf geluiden opnemen of je figuur laten praten, etc.
  - ❖ Maak een foto.
  - ❖ Zoom uit of in.
  - ❖ Hernieuw de pagina en begin opnieuw of met wat anders.
  - ❖ Zet je figuur even in de spotlight.



Erasmus+



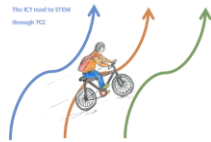
## Gynzy

*Een schat aan info & mogelijkheden.*

1. Ga naar [www.gynzy.com](http://www.gynzy.com).
2. Log in met je gegevens.
3. Om optimaal met het bord te werken, download je best de desktop versie.
4. Links in het menu heb je de keuze uit:
  - ❖ Bord: dit is je bordomgeving.
  - ❖ Tools: hierin kan je op zoek naar alles wat er in Gynzy staat met de zoekfunctie.
  - ❖ Kids: hiermee kan je voor je kinderen een portaal maken.
  - ❖ Mijn lessen: als je een les maakte en deze wil opslaan & archiveren kan dit hier.
  - ❖ Favorieten: hierin zet je je meest gebruikte tools.
5. Bord: rechts onderaan
  - ❖ Vraagteken: helpfunctie, bekijk zeker even de video's.
  - ❖ Ster: hiermee zet je een bepaalde tool in je favorieten.
  - ❖ Lijnenblad: maak een keuze uit lignatuur.
  - ❖ Pijltjes links-rechts: om verder of terug te bladeren indien je meerdere borden gebruikte.
  - ❖ Witte cijfer op een blauwe achtergrond: dit geeft aan hoeveel borden je gebruikte, hiermee kan je ook lessen bewaren in "Mijn lessen", hier kies je dan de geschikte map.
  - ❖ Pijltjes onder-boven: hiermee kan je scrollen in je bord.
6. Bord: links onderaan
  - ❖ Pijl: muisfunctie
  - ❖ Pen
  - ❖ Gom
  - ❖ Tekst toevoegen
  - ❖ Figuren
  - ❖ Afbeelding toevoegen (Google, eigen afbeeldingen of afbeeldingenbibliotheek)
  - ❖ Verkeerslicht/klokje: veelgebruikte tools
  - ❖ + teken:
    - Media (Jeugdjournaal, YouTube, Sinterklaasjournaal, geluidenbibliotheek)
    - Document: bestanden uploaden
    - Glasplaat: kan je toepassen op alles
    - Schermafdruck: makkelijk om wat te importeren in je bord
7. Tools: hierin bevinden zich applicaties horende tot verschillende vakken: je gaat hierin best op zoek met de zoekfunctie; links staat steeds een verfijning. (Taal, Rekenen, Wereldoriëntatie, Overige, Extra's)



Erasmus+



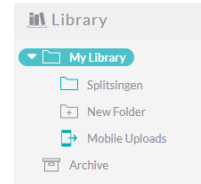
vrije basisschool  
**wegwijzer**



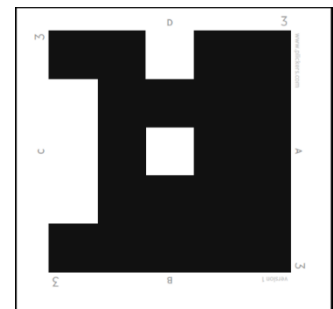
## Plickers

*Speelse manier om (voor)kennis van leerlingen te peilen.*

1. Ga naar [www.plickers.com](http://www.plickers.com) en kies 'sign up'. Hier kan je een account aanmaken.
2. Kies voor 'add new class' om de namen van je leerlingen in te vullen.
  - ❖ Vul eerst de basisinfo in.
  - ❖ Vul daarna de namen van je leerlingen in.
3. Klik bovenaan op 'Library'. Hier kan je een nieuwe quiz maken. Klik links op 'new folder', zo geef je je quiz een naam.
4. Open de map, klik op 'new question' en typ de vraag. Bij de antwoorden heb je 2 opties:
  - ❖ Multiple choice: geef enkele mogelijke antwoorden in. Zorg dat het juiste antwoord er tussen staat en vink het vakje achter dit antwoord aan.
  - ❖ Juist of fout: vink het vakje achter het juiste antwoord aan.
5. Je kan kiezen voor 'save', dan ga je terug naar het algemene scherm. Als je kiest voor 'save and create new' ga je meteen naar het ingeven van de volgende vraag.
6. Klik op het kalendertje, of rechtstreeks op 'Add to queue'. Hier moet je de vraag toewijzen aan de juiste klas. Doe dit voor elke vraag.
7. Als je alle vragen klaar hebt, kan je beginnen spelen. Je hebt een computer, een smartphone of tablet met de Plickers-app en de bijhorende Plickers-kaartjes nodig.
8. Kies bovenaan voor 'Live view'. Geef elke leerling het kaartje dat bij hun nummer hoort.
9. Open de Plickers-app en selecteer je klas. Selecteer de vraag die je wilt stellen. 'Live view' zal automatisch starten aan de hand van deze vraag.



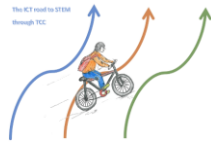
10. De leerlingen moeten antwoord geven op de vraag door hun kaartje op de juiste manier in de lucht te steken. Het juiste antwoord (A, B, C of D) moet naar boven gericht zijn.
11. Als alle leerlingen hun kaartje in de lucht hebben gestoken, kan je aan de hand van je smartphone of tablet de antwoorden scannen. Dit doe je met het camera-icoontje.



12. De gescande antwoorden verschijnen in 'Live view' (op de computer). Kies voor 'Reveal answer' om te tonen bij wie het antwoord juist of fout was.
13. De voortgang van de leerlingen kan worden bekeken bij 'Report', 'Scoresheet'.



Erasmus+



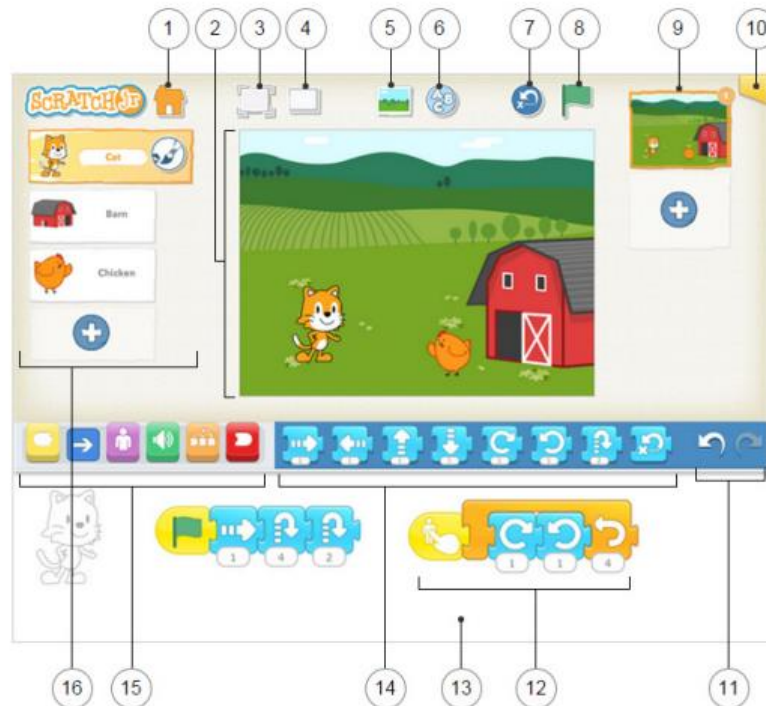
vrije basisschool  
wegwijzer



## Scratch Junior

*Programmeren op de tablet of computer.*

Scratch Junior is de eenvoudigere versie van de Scratch-app. Scratch is een programmeeromgeving waar kinderen op een eenvoudige manier kunnen leren programmeren door blokken met commando's aan elkaar te plakken. Naast de app kan je ook werken op de computer. Wij vinden de app gebruiksvriendelijker en beperken ons in deze handleiding dan ook tot de app.

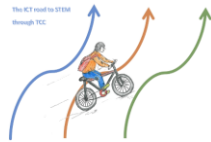


1. Opslaan: Bewaar het huidige project en ga naar het startscherm.
2. Speelveld: Hier vindt alle actie plaats in het project. Druk lang op een figuur om deze te verwijderen.
3. Presentatiescherm: Vergroot het speelveld schermvullend.
4. Raster: Zet het x-y-coördinatenraster aan (of uit).
5. Verander de achtergrond: Kies of maak een achtergrond voor het speelveld.
6. Voeg tekst toe: Maak een titel of andere tekst op het speelveld.
7. Figuren terugplaatsen: Zet alle figuren terug op hun startpositie op het speelveld. (Verplaats een figuur om een nieuwe startpositie te bepalen.)
8. Groene vlag: Start alle scripts die beginnen met het 'Start als de groene vlag wordt aangetikt'-blok.
9. Pagina's: Kies één van de pagina's van je project of tik op het plusteken om een nieuwe pagina te maken. Elke pagina heeft eigen figuren en achtergrond. Om een pagina te verwijderen, tik je er lang op. Versleep de pagina's om de volgorde te wijzigen.





Erasmus+



10. Projectinformatie: Verander de titel van je project en bekijk wanneer deze is gemaakt.
11. Ongedaan maken en herstellen: Als je een fout maakt, tik op ongedaan maken en ga een stap terug. Tik op herstellen om je laatste ongedaan maken-actie terug te draaien.
12. Programmeerscript: Klik blokken aan elkaar om een programmeerscript te maken die je figuur vertelt wat hij moet doen. Tik op een script om het te starten. Om een blok te verwijderen, versleep je het blok uit het programmeergebied. Om een blok of script te kopiëren naar een ander figuur, versleep je het script naar het icoontje van het andere figuur.
13. Programmeergebied: Hier klik je op de programmeerblokken aan elkaar om een script te maken.
14. Blokkenpalet: Dit is het menu met de programmeerblokken. Sleep een blok in het programmeergebied en tik erop om te zien wat het nu doet.
15. Blokcategorieën: Hier selecteer je een categorie met programmeerblokken: gebeurtenissen/startblokken (geel), bewegen (blauw), uiterlijk (paars), geluid (groen), besturen (oranje), stopblokken (rood).
16. Figuren: Kies één van de figuren van je project – of tik op het plusteken om een nieuwe toe te voegen. Als je een figuur geselecteerd hebt, dan kun je scripts gaan maken of aanpassen. Tik op de naam om deze te wijzigen. Of tik op het kwastje en bewerk je figuur. Om een figuur te verwijderen, tik je er lang op. Om een figuur te kopiëren naar een andere pagina, versleep je deze naar het icoontje van die pagina.



Erasmus+



vrije basisschool  
**wegwijzer**



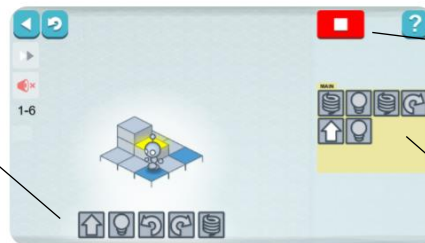
## Lightbot

*Programmeren op de tablet of computer.*

Lightbot is een puzzelspel om te leren programmeren. Je kan dit zowel op de tablet als op de computer spelen.

1. Download de Lightbot-app als je op de tablet wilt spelen of ga naar [lightbot.com/flash.html](http://lightbot.com/flash.html) als je wenst te spelen op de computer.
2. Open de app en kies voor 'Basis'. Je kan kiezen bij welk niveau je wilt beginnen.
3. Laat de robot naar de blauwe tegel(s) laten stappen en probeer het lampje te laten branden door hem commando's te geven.

Ingeven van commando's.



Afspelen of stoppen van commando's.

Dit zijn de commando's die je reeds gaf.

Tussendoor wordt er stap voor stap duidelijke en bondige info gegeven.





Erasmus+



vrije basisschool  
**wegwijzer**



## Actionbound

*Gratis app voor stadsspel of schattenjacht.*

1. Surf naar [www.actionbound.com](http://www.actionbound.com), maak een privéaccount aan en log in.
2. Klik op het blauwe plusteken om een nieuwe bound aan te maken of klik op een bestaande bound om deze te bewerken.
3. Voer een titel en een URL in. Kies daarna of het een bound is met één of meerdere spelers en of de volgorde van de opdrachten al dan niet vastligt.
4. Klik op het groene vinkje om je bound te creëren.
5. Je belandt automatisch in het onderdeel 'Content – inhoud' (veertje). Hier kan je je opdrachten invoeren. Klik daarvoor op het blauwe plusteken en kies aan de rechterkant het soort opdracht dat je wil.

Er zijn verschillende mogelijkheden.

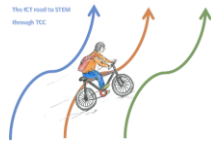
- ❖ Stage: om verschillende hoofdstukken aan je bound toe te voegen.
  - ❖ Information: kan bestaan uit tekst en/of mediabestanden zoals foto's, video's en muziek.
  - ❖ Quiz: Laat de deelnemers het correcte antwoord zoeken om punten te verdienen en/of verder te gaan in de bound. Je kan kiezen uit verschillende antwoordmogelijkheden (open vraag, meerkeuzevraag, schat een getal of zet in de juiste volgorde).
  - ❖ Mission: Geef de deelnemers een creatieve opdracht zonder juist of fout antwoord.
  - ❖ Find spot: Laat de deelnemers naar een specifieke GPS-coördinaat gaan om punten te verdienen en/of verder te gaan in de bound.
  - ❖ Scan code: Laat de deelnemers een QR-code scannen om punten te verdienen.
  - ❖ Inquiry: Stel een enquête op.
  - ❖ Tournament: Sta de deelnemers toe om het in een toernooi tegen elkaar op te nemen.
6. Is je bound klaar? Ga naar instellingen (A van Actionbound) en test je je bound uit alvorens hem online te zetten. Eens online kan je de URL of de QR-code met de spelers delen om hen van start te laten gaan.
  7. Gebruik de algemene instellingen (moersleutel) om informatie over je bound, zoals de duur en de locatie, toe te voegen.
  8. Klik op de knop 'Resultaten' om de resultaten van de deelnemers te bekijken en/of toegang te krijgen tot samenvattende informatie over je bound.

Opgelet: Elke bound die je publiceert, is openbaar toegankelijk voor iedereen. Dit heeft als voordeel dat je ook bounds van andere mensen kan gebruiken.

Tip: Zet je bound enkel online op het moment dat je hem gebruikt.



Erasmus+



vrije basisschool  
**wegwijzer**



## Muziek/filmpjes downloaden van internet

*Verschillende handige manieren.*

1. Zoek op YouTube het juiste filmpje.
2. Selecteer de URL in de adresbalk bovenaan.
3. Klik erop met de rechtermuisknop en kies voor 'kopiëren'.
4. Ga naar [www.onlinevideoconverter.com](http://www.onlinevideoconverter.com) en kies voor converteer een video link/URL.
5. Klik met de rechtermuisknop in het vak 'Plak hier de link' en kies voor plakken.
6. Kies in het vak 'Format' voor Mp3 (audio) of Mp4 (video).
7. Klik op 'Start'.
8. Klik op 'Download'.
9. Je liedje/filmpje staat nu in de map 'Downloads'. Sla het op in de juiste bestandsmap zodat je het later makkelijk kan terugvinden.

Let op: Deze manier van downloaden is illegaal. Er bestaan websites waar je gratis en op een legale manier muziek kan downloaden. Hier vind je voornamelijk niet-commerciële muziek terug, wat zeker goed van pas kan komen wanneer je bijvoorbeeld muziek nodig hebt om een filmpje te begeleiden. Zo ben je altijd in orde met de auteursrechten.

- ❖ [www.mp3.com](http://www.mp3.com)
- ❖ Bandcamp
- ❖ NoiseTrade
- ❖ Jamendo
- ❖ Free Music Archive



Erasmus+



## Nog enkele leuke apps en programma's

Zin om nog wat verder te snuisteren tussen leuke programma's?

Enkele tips:

- ❖ Brightfrog - programmeren
- ❖ Weavesilk
- ❖ Kahoot – interactieve quiz
- ❖ Jellycam - stopmotion

