

3. Auflage

SMART Software und Content

Interaktives Unterrichtsmaterial
für Ihr SMART Board™



SMART®

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

Sie haben ein SMART Board® Interactive Whiteboard in Ihrer Klasse, das erfolgreichste interaktive Whiteboard weltweit? Herzlichen Glückwunsch! Doch wie geht es nun weiter?

Wir wissen, wie wichtig hochwertiges Unterrichtsmaterial für die optimale Nutzung des SMART Boards ist. Deshalb arbeiten wir eng mit Verlagen und Entwicklern zusammen und möchten Ihnen in dieser Broschüre besonders gut geeignete Titel vorstellen, die speziell für deutsche (und zum Teil auch österreichische) Lehrpläne entwickelt worden sind.



Richtig gutes Unterrichtsmaterial

Damit Sie immer schnell erkennen können, ob sich ein Angebot für das SMART Board eignet, akkreditieren wir Inhalte und Software für das SMART Board, die SMART Notebook™ Software, SMART Response™, und den SMART Table®.



„Standard“ bedeutet, dass die Inhalte oder die Lernanwendung einwandfrei am SMART Board funktionieren und mit den Fingern bedient werden können.



„Premium“ bedeutet, dass die Inhalte für das SMART Board optimiert sind. Dies betrifft zum Beispiel alle Titel, die SMART Notebook Dateien enthalten, da diese von den zahlreichen Möglichkeiten unserer preisgekrönten Whiteboard-Software profitieren. Software-Anwendungen werden mit „Premium“ ausgezeichnet, wenn die verschiedenen Stiftfarben und unsere Berührungserkennung unterstützt werden.



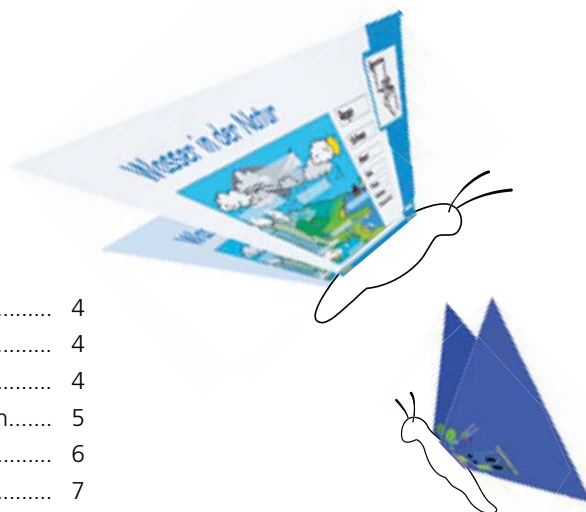
„Elite“ bedeutet, dass ein Titel gleich mehrere SMART Lösungen unterstützt, also zum Beispiel sowohl das SMART Board Interactive Whiteboard als auch den SMART Table oder SMART Response. Zudem sind alle Anwendungen mit Multitouch-Funktionalität als „Elite“ gekennzeichnet.

Für alle Titel in dieser Broschüre haben wir stets die Bezugsquelle angegeben. Zudem finden Sie viele Tausend deutschsprachige Unterrichtsmaterialien auf unserer Online-Plattform SMART Exchange (<http://exchange.smarttech.com>).

Inhalt

Primarstufe

Welt der Zahl von Schroedel.....	4
Denken und Rechnen von Westermann.....	4
Lebensraum See und Lebensraum Wald von Westermann.....	4
Interaktive Tafelbilder von Diesterweg, Schroedel und Westermann.....	5
Der Digitale Unterrichtsassistent von Klett.....	6
Lernerfolg Grundschule von Tivola.....	7
Benjamin Blümchen von KIDDINX.....	8
Bibi Blocksberg von KIDDINX.....	9
Die Welt der Smons von SMART.....	10
Micky Maus von ehapa.....	12
Detektiv-Abenteuer von EUROPA.....	13
Onilo.de.....	14
scoyo.....	16
Conni von CARLSEN.....	17
PONS von KIDS interactive.....	18
schulmediathek.tv® aus dem Bergmoser + Höller Verlag.....	18
Rechnen lernen mit der Maus von BrainGame.....	19
Der Welleversand von lerngut.....	19
Formati® Lineaturen.....	20
Notebook Galerien auf SMART Exchange™.....	21
Seitenvorlagen auf SMART Exchange™.....	22
Multimediale Materialien von Persen INTERACTIVE.....	24



Sekundarstufe

BoardBooks.....	25
MedienLB.....	26
Rund um ... von Diesterweg, Schroedel und Westermann.....	28
Interaktive Tafelbilder von Diesterweg, Schroedel und Westermann.....	29
Diercke Globus Online von Westermann.....	30
Westermann Interaktive Wandkarten.....	31
Cornelsen.....	32
Der Digitale Unterrichtsassistent von Klett.....	34
Interaktive Tafelbilder vom Bildungsverlag EINS.....	35
real3D-Software von GIDA.....	36
pfifficon vom Freiburger Verlag.....	37
Elemente der Kunst – interaktiv erfahren von InteractiveContent.....	38
Soziale Netzwerke von erudicus.....	38
BrainBoard von BrainGame.....	39
123 Chemie – Chemie interaktiv lernen.....	39
Algodoo von Algoryx.....	40
DIE ZEIT für die Schule.....	42
dpa-infografik.....	43
SMART Notebook™ Widgets.....	44
„DeinSPIEGEL“.....	46
Notting Hill Gate 1 von Diesterweg.....	46
Extreme Collaboration.....	47





Welt der Zahl

Die didaktisch aufbereiteten Tafelbilder zu jedem Schuljahr bieten Gesprächsanlässe ebenso wie Möglichkeiten zur Eigenaktivität der Schüler und zur Differenzierung.

Alle Elemente sind einfach zu bedienen und auf Anhieb verständlich. Zusammen mit der Material-Palette (Rechenschiffe, Zahlenstrahl, Rechengeld...) und den bereitgestellten Werkzeugen (Stifte, Radiergummi, Zoom...) eröffnen die Tafelbilder vielfältige motivierenden Einsatzmöglichkeiten.

Einzelplatzlizenz Klasse 1: 978-3-507-04555-2

Einzelplatzlizenz Klasse 2: 978-3-507-04556-9

Einzelplatzlizenz Klasse 3: 978-3-507-04557-6

Einzelplatzlizenz Klasse 4: 978-3-507-04558-3



Bezugsquelle:
www.schroedel.de

Denken und Rechnen

Die rund 50 interaktiven Tafelbilder zu jedem Schuljahr lassen sich nicht nur zur Einführung verschiedener Themen einsetzen, sondern auch zum vertiefenden Üben.

Eine optimale Möglichkeit zur Differenzierung und zur individuellen Anpassung auf die eigene Lerngruppe bietet die Speicherfunktion. So können vorhandene Tafelbilder in der Unterrichtsvorbereitung verändert oder auch vollständig neu erstellt werden (Zehner- und Zwanzigerfeld, Geometrische Formen, ...).

westermann

Bezugsquelle:

www.westermann.de

Alle Anwendungen liegen als SMART Notebook Galerie vor und lassen sich direkt mit der SMART Notebook Software bearbeiten.



Einzelplatzlizenz Klasse 1: 978-3-14-121344-7

Einzelplatzlizenz Klasse 2: 978-3-14-121345-4

Einzelplatzlizenz Klasse 3: 978-3-14-121346-1

Einzelplatzlizenz Klasse 4: 978-3-14-121347-8



Lebensraum See und Lebensraum Wald

Die Whiteboardsoftware bietet interaktive, modulare Materialien zu den Lebensräumen See und Wald. Neben vielen Übungen, Animationen, Filmen und Quizspielen motivieren Tier- und Pflanzensteckbriefe sowie Fotos und Detailzeichnungen zur Auseinandersetzung mit den Lebensräumen. Die modulare Struktur und einfache Bedienbarkeit der Software unterstützen einen flexiblen Unterrichtseinsatz.

NEU: Lebensraum Wald Einzelplatzlizenz 978-3-14-373070-6

NEU: Lebensraum See Einzelplatzlizenz 978-3-14-373071-3



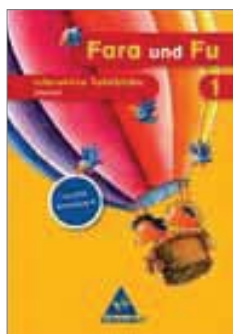
978-3-14-120937-2



978-3-14-374348-5



1978-3-507-40698-8



978-3-507-40444-1

Fibeln interaktiv!

Das Whiteboard bietet gerade im Deutschunterricht der ersten Klasse große Vorteile. Schulbuchseiten, Anlautbilder, Buchstaben und Texte werden großflächig und audiovisuell präsentiert. Bilder dienen als Gesprächsanlass und Übungen, die das Lesen und den Schriftspracherwerb fördern, werden gemeinsam mit kindgerechten Werkzeugen bearbeitet.

Jede Fibel-Software umfasst, abgestimmt auf das Lehrwerk

- eine sprechende Anlauttabelle
- 5 interaktive akustische Übungen zur Anlauttabelle
- ausgewählte Fibelseiten
- Tafelbilder mit Übungen zur Lautanalyse
- Blankoseiten zum Ausfüllen
- Materialpaletten mit Bilderpool, Anlautbildern, Buchstaben, Lineaturen, Sprechblasen etc. zum Gestalten eigener Tafelbilder



Bezugsquellen:

www.westermann.de

www.schroedel.de

Pustelblume

Interaktive Tafelbilder zum sofortigen Einsatz im Unterricht

- zu jedem Schuljahr rund 50 Tafelbilder mit methodischen Hinweisen
- zur Einführung und Sicherung von Themen und Phänomenen aus allen Lernbereichen
- Übungen mit Selbstkontrollmöglichkeit
- Flexible Werkzeug- und Materialpaletten
- praktische Hilfe bei der Unterrichtsplanung



Pustelblume Interaktive Tafelbilder 2: 978- 3-507-40249-1

Pustelblume Interaktive Tafelbilder 3: 978-3-507-49250-5

Pustelblume Interaktive Tafelbilder 4: 978-3-507-49251-3



Bezugsquelle:

www.schroedel.de



Klasse 1/2: 978-3-425-19283-3

Klasse 3: 978-3-425-19383-0

Klasse 4: 978-3-425-19422-4

BAUSTEINE Interaktive Tafelbilder

Die Software umfasst je Klasse 60 interaktive Tafelbilder für Deutsch, Sachunterricht und Englisch, abgestimmt auf das Verbundwerk und nach Themen und Fächern gegliedert

- Einstiegssituationen in Kapitel und Themen
- Übungen zur Rechtschreibung und Grammatik
- interaktive Übungen zum Hörverstehen, Storytelling
- Karten der Bundesländer, Deutschland, Europa
- Lösungen und Auswertungen für Gruppenarbeit und Arbeit an Stationen



Bezugsquelle:

www.diesterweg.de



Der Digitale Unterrichtsassistent

Alles auf einen Klick!

Das Digitale Schulbuch und jede Menge Zusatzmaterialien – für eine zeitsparende Unterrichtsvorbereitung und Ihren Unterricht am Whiteboard. Alles, was Sie als Lehrer/-in benötigen, auf einen Klick:

- das Digitale Schulbuch
- Lösungen
- Kopiervorlagen
- Audios und Videos

u. v. m.

Direkt von der Schulbuchseite aus aufrufbar!



Zum Beispiel zu folgenden
Lehrwerken:

- Das Zahlenbuch
- Piri
- Kunterbunt
- Zebra
- Bücherwurm
- Colourland
- u. v. m.



Weitere Informationen, Einführungsfilme etc.:
www.klett.de



Lernerfolg Grundschule

von Tivola

Kinderleichte Bedienung und Aktivierung der Schülerinnen und Schüler

Die Whiteboardsoftware ermöglicht nicht nur den unkomplizierten Einsatz von interaktiven Whiteboards im Unterricht durch die Lehrer/-innen.

Vielmehr ist es Ziel, die Schüler/-innen sowohl kognitiv als auch körperlich zu aktivieren. Durch die einfache Bedienungsstruktur können die Kinder selbst am Whiteboard arbeiten, Aufgaben lösen, Lösungswege erläutern und dadurch Sach-verhalte verbalisieren.



„Lernerfolg Grundschule“ für das interaktive Whiteboard ist für die Fächer Deutsch, Mathematik und Englisch in den Klassenstufen 1 bis 4 erhältlich.



Einsatz in verschiedenen Unterrichtsphasen

Das Lernmaterial eignet sich in erster Linie in Übungs- und Konsolidierungsphasen, aber auch für Wiederholungen und durch die in der Software enthaltenen Visualisierungen und Animationen besonders auch für Unterrichtseinstiege.



Bezugsquelle:

www.tivola-whiteboard.de

Benjamin Blümchen

Ein elefantenstarker Motivator



Mit Benjamin Blümchen und seinen Freunden lernen Ihre Schüler/-innen spielerisch und hoch motiviert. Die beliebten Charaktere vermitteln wichtiges Grundschulwissen zu den Themen Verkehr, Tiere und Uhrzeit.

Am SMART Board® lernen und wiederholen die Kinder mit viel Spaß. Sie schieben, schreiben und klicken – und üben begeistert, ganz gleich, ob sie Buchstaben sortieren, Längen messen, die Uhrzeit richtig lesen und schreiben oder Verkehrssituationen erfassen und zuordnen sollen.

Kostenloses Ergänzungsmaterial für den SMART Table® ist auf SMART Exchange™ erhältlich.



Kostenloser Download unter:
exchange.smarttech.com/search.html?q=benjaminbluemchen



Tiere im Zoo

- Inhalt: toller Lernspaß zum Thema Tiere.
- Fächer: Deutsch, Mathematik und Sachunterricht
- Klassenstufe: 1 und 2



Die Uhr

- Inhalt: Übungen zum Thema Uhrzeit lesen und schreiben.
- Fach: Mathematik
- Klassenstufe: 2



Der Zebrastreifen

- Inhalt: Altersgerechtes Wissen zum Thema Verkehr. Kinder lernen, Verkehrssituationen richtig zu erfassen und zuzuordnen.
- Fach: Sachunterricht
- Klassenstufe: 2 bis 4



Bibi Blocksberg

So lernen Klassen wie verhext

Wenn die beliebte Hexe Bibi ihre Finger im Spiel hat, wird das Lernen zum Kinderspiel. Mit Bibi und Co. tauchen die Kinder begeistert in spannend aufbereitete Grundschulthemen ein. Sie lernen Vokale, Kräuter und die britische Hauptstadt kennen und verfestigen ihr Wissen anhand toller Übungen.

Auf dem SMART Board® können Schüler/-innen mit verhext viel Spaß Lückentexte ergänzen, Silben klatschen, Pflanzen zuordnen, Londons Sehenswürdigkeiten kennenlernen u.v.m.

Kostenloses Ergänzungsmaterial für den SMART Table® ist auf SMART Exchange™ erhältlich.



Kostenloser Download unter:
exchange.smarttech.com/search.html?q=bibiblocksberg



Buchstaben-Hexerei

- Inhalt: spielerische Wissensvermittlung zum Thema Vokale.
- Fach: Deutsch
- Klassenstufe: 2



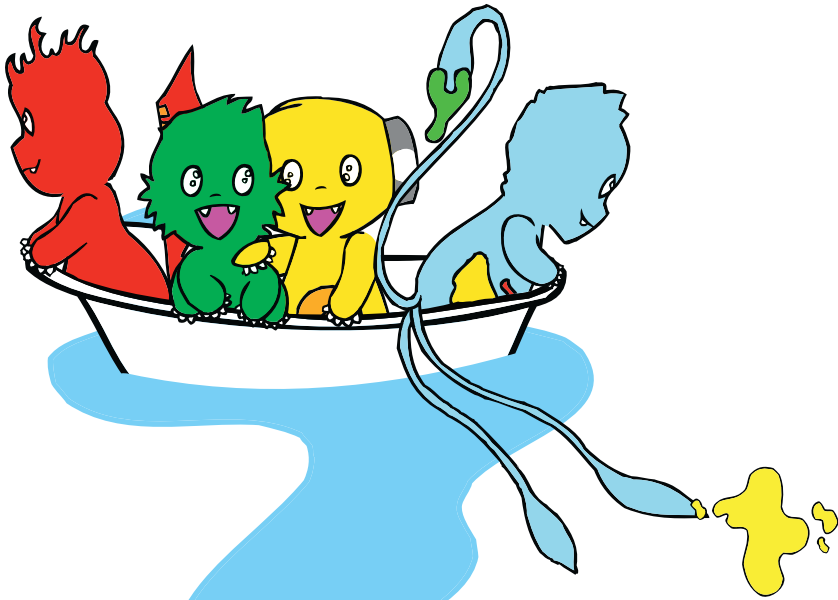
Kräuterkunde

- Inhalt: Kinder lernen die Wirkung von Salbei, Kamille und Co. kennen und erhalten tolle Tipps für das Anlegen eines eigenen Kräutergartens.
- Fach: Sachunterricht
- Klassenstufe: 3 und 4



Post from London

- Inhalt: London und seine Sehenswürdigkeiten. Mit englischen Sprachbeispielen!
- Fächer: Englisch und Sachunterricht
- Klassenstufe: 3 und 4



Die Welt der Smons

Fünf Lerngetüme beflügeln Ihren Unterricht

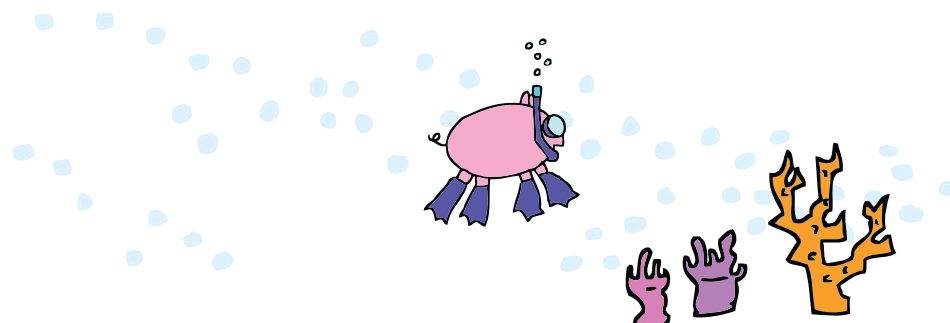
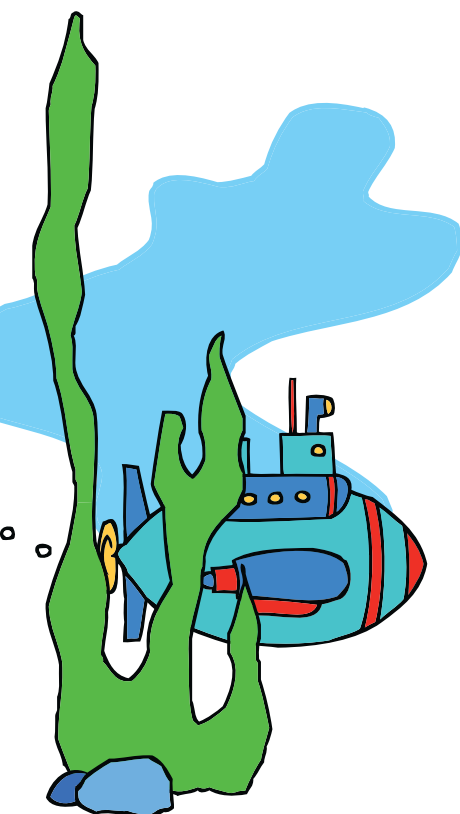
Dank unserer 20 Jahre Erfahrung in der Entwicklung interaktiver Technologien und in unzähligen Gesprächen mit Pädagogen und Anwendern haben wir gelernt, dass die Hardware eines interaktiven Systems in der Schule nicht immer das entscheidende Kriterium darstellt.

Vielen Lehrern und Lehrerinnen ist das im Unterricht eingesetzte Material viel wichtiger. Zu Anfang half es vielen Lehrern schon, ein PDF- oder Word-Dokument interaktiv bearbeiten zu können, aber die Frage nach wirklich interaktivem Material wurde immer lauter.

Also haben wir, als erster Hersteller interaktiver Whiteboards, in Zusammenarbeit mit zahlreichen Pädagogen, Unterrichtseinheiten entwickelt, die speziell auf die Bedürfnisse von Lehrern und Grundschulern zugeschnitten sind. Die Unterrichtseinheiten werden begleitet von den Smons.

Mit vorbereitetem, aber dennoch individuell weiter zu bearbeitendem Unterrichtsmaterial fällt den Kindern das Lernen viel leichter. Die Unterrichtseinheiten rund um die fünf Lerngetüme sollen den Kindern mit viel Spaß die Welt des Lernens eröffnen und den Einstieg am SMART Board® Interactive Whiteboard erleichtern.

Auch für das Abfragesystem SMART Response™ gibt es fertige Fragen-sätze, in denen Schüler/-innen den Smons begegnen. Die Smons können damit in verschiedenen Unterrichtssituationen die Kinder zum Lernen anregen.



Deutsch



Anlaut-Abenteuer

Mathematik



Mengen von 1 bis 10

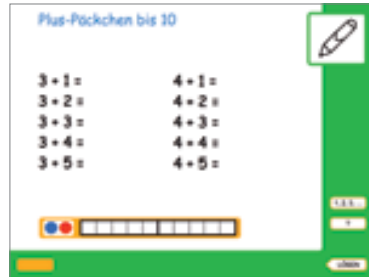
Sachunterricht



Fantasiennamen



Buchstabensalat



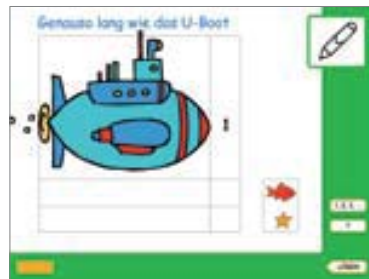
Plus-Päckchen bis 10



Der Löwenzahn



Bilder-Lückentexte



Längen messen



Wasser

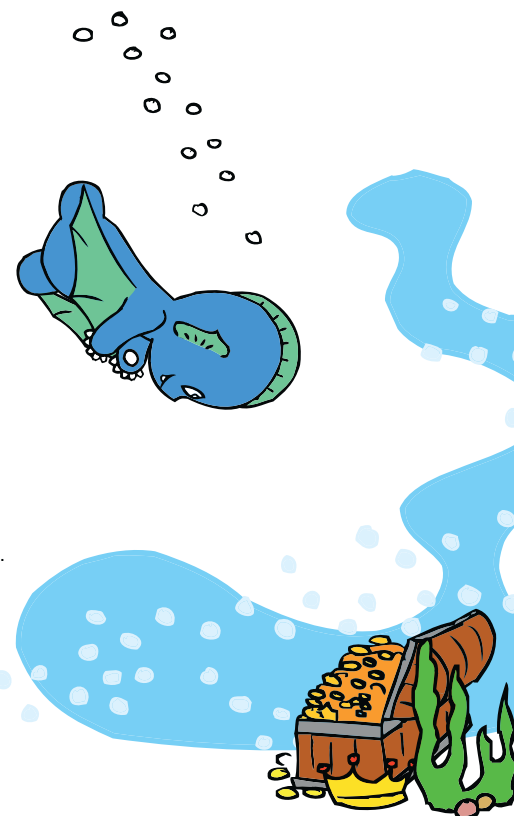
Highlights

- Die Smons machen Schule
- Fertige, direkt einsetzbare Unterrichtseinheiten
- Klare Einteilung der Aufgaben
- Leicht verständliche Aufgabenstellungen
- Abwechslungsreiche Gestaltung
- Hauptfiguren sind kindgerechte, charakterstarke Wesen
- Hoher Lerneffekt durch Spaßfaktor

SMART

Wie komme ich an die interaktiven Tafelbilder mit den Smons?

Wenn Sie die Unterrichtssoftware SMART Notebook™ ab Version 10 einsetzen, können Sie die interaktiven Tafelbilder unter der folgenden Adresse kostenlos herunterladen:
www.smons.de (Weiterleitung zur SMART Exchange™ Website).



Micky Maus

Macht Grundschulmäuse superschlau



Die beliebten Comichelden aus Entenhausen vermitteln Schüler/-innen wertvolle Inhalte mit hohem Spaßfaktor.

Auf dem SMART Board® lassen die Kinder die Buchstaben tanzen: Sie schieben, drehen, schreiben – und klicken sich begeistert ans Lernziel. In der Welt der Disney-Comicfiguren sind alle aufmerksam bei der Sache, ganz gleich, ob sie Buchstaben und Schallwörter zuordnen, Lückentexte füllen, Spiegelschrift entziffern, Buchstabenrätsel lösen, Begleitsätzen passende Verben zuweisen, Synonyme finden usw.



Kostenloser Download unter:
[exchange.smarttech.com/
 search.html?q=mickymaus](http://exchange.smarttech.com/search.html?q=mickymaus)



Comic-Helden aus Entenhausen

- Inhalt: Lustige Lückentexte und Buchstabenrätsel.
- Fach: Deutsch
- Klassenstufe: 2 bis 4



Wörtliche Rede

- Inhalt: Schüler/-innen lernen die wörtliche Rede kennen und üben die Zeichensetzung bei wörtlicher Rede mit Begleitsatz.
- Fach: Deutsch
- Klassenstufe: 3 und 4



Schallwörter im Comic

- Inhalt: Wissenswertes über die Darstellung von Lauten und Geräuschen im Comic.
- Fach: Deutsch
- Klassenstufe: 3 und 4

Meisterdetektive

Detektiv-Abenteuer am SMART Board®



Die Jungdetektive von „TKKG“ und „Fünf Freunde“ präsentieren Schüler und Schülerinnen der Klassen zwei und drei insgesamt vierzehn SMART Board® Aufgaben. Jede Aufgabe ist ein kleines Detektiv-Abenteuer, das Kinder zu kleinen Ermittlern macht.

Mit viel Spaß und Spürsinn können kleine Detektive in neun Aufgaben Dschungeltiere kennenlernen und Steckbriefe verschiedener Vögel erstellen, Additions- und Subtraktionsaufgaben lösen, um eine geheime Zahlenkombination zu entschlüsseln, die richtige Geheimschrift zum Entziffern einer Geheimbotschaft herausfinden, Buchstabenrätsel lösen u.v.m.

In fünf weiteren Aufgaben geht es darum, einen mysteriösen Holzdiebstahl aufzuklären. Schüler/-innen können beim Lösen der spannenden Rätsel spielerisch ihr Wissen rund um das Thema Wald vertiefen.

Besonders smart: Das Lösen der detektivischen Aufgaben fördert grundlegende Fähigkeiten, wie z. B. das logische Denkvermögen und die Konzentration. Die Kinder erweitern spielerisch ihr Formen- und Sprachverständnis sowie ihren Wortschatz.

Fächer: Mathematik, Deutsch und Sachunterricht

Klassenstufe: 2 und 3



Kostenloser Download unter:
[exchange.smarttech.com/
search.html?q=tkkg](http://exchange.smarttech.com/search.html?q=tkkg)



Onilo.de

Digitale Geschichten für die Leseförderung

Was ist Onilo?

Mit Onilo.de hat der Verlag Friedrich Oetinger gemeinsam mit dem Antolin-Erfinder Albert Hoffmann ein Online-Portal für die Grundschule entwickelt, auf dem 13 bekannte Verlage animierte Kinderbücher anbieten. Über Onilo.de können digitalisierte und teilanimierte Bücher, sogenannte Boardstories, per Whiteboard oder Beamer im Grundschulunterricht eingesetzt werden. Onilo.de bietet aktuell über 130 Boardstories renommierter Kinderbuchverlage wie Carlsen, Dressler, Egmont, Esslinger, Hase und Igel, Jungbrunnen, Kindermann, mixtvision, NordSüd, Oetinger, Ravensburger und Tessloff. Zu jeder Boardstory gibt es interaktives Unterrichtsmaterial für das SMART Board®.



NordSüd



Große Themenvielfalt

Von Märchen und Fabeln, über Erzählungen, Sagen, Phantasiegeschichten und Gedichte bis hin zu Sachtexten finden Sie auf Onilo.de eine breite Palette von Boardstories zahlreicher renommierter Kinderbuchverlage. Monatlich wächst die Onilo-Bibliothek und neue Boardstories ergänzen das Angebot.



Top-Titel

- Ab heute sind wir cool
- Der Zauberlehrling
- Hase und Igel
- Die Olchis aus Schmuddelfing
- Die neugierige kleine Hexe
- Opas Engel
- Der Regenbogenfisch
- WAS IST WAS Junior Ritterburg
- Night Monkey, Day Monkey

Boardstories ...

- ...ermöglichen gemeinsame Leseerlebnisse. Die Schüler tauchen in die Geschichte ein und die ganze Klasse liest gemeinsam die animierten Kinderbücher. Jeder ist aktiv und der große Text ist auch von der letzten Reihe aus noch gut zu lesen
- ...können jederzeit online abgerufen werden und am interaktiven Whiteboard oder mittels Beamer im Unterricht oder in Bibliotheken gelesen werden
- ...fördern die Lese- und Medienkompetenz im Unterricht durch ein neues Medium



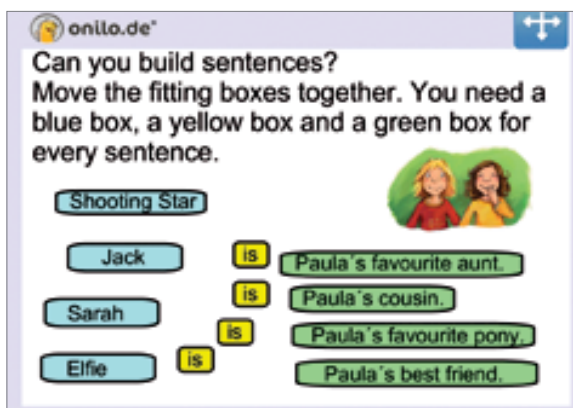
Testen Sie zwei Boardstories kostenlos!

Ihnen stehen mit Ihrer Neuregistrierung auf Onilo.de zwei Boardstories für zwei Monate kostenlos zur Verfügung. Lesen Sie mit den Kindern eine Boardstory und testen Sie das Angebot!

Interaktives Unterrichtsmaterial zu jedem Titel

Das Unterrichtsmaterial ist zum einen als PDF-Datei erhältlich und zum anderen im interaktiven Format, mit der SMART Notebook™ Software.

Monatlich kommen neue Unterrichtsmaterialien hinzu, daher lohnt sich ein regelmäßiger Besuch des Portals. Zudem besteht die Möglichkeit, eigene Unterrichtsmaterialien bzw. Schülerarbeiten hochzuladen.



Unser Fortbildungsangebot –

Lernen Sie die Arbeit am SMART Board® kennen

Auf unserem Portal erhalten Sie unter dem Menüpunkt Über Onilo einen Einblick in unseren Veranstaltungskalender. Dort finden Sie Termine für die überregionalen Veranstaltungen und Fortbildungen zum Umgang mit digitalen Bilderbüchern am interaktiven Whiteboard.



Bezugsquelle:
www.onilo.de



scoyo

Arbeitsvorlagen zur Sprachförderung



Die scoyo-Arbeitsvorlagen zur Sprachförderung der Schüler eignen sich optimal für den Einsatz am SMART Board®. Begriffliche Zuordnungen, Formulierungen, Definitionen und Beschreibungen lassen sich am SMART Board verändern und verschieben, sodass diese miteinander verglichen und kombiniert werden können. Das Umstrukturieren selbst erarbeiteter Inhalte fördert kreatives und analytisches Denken.

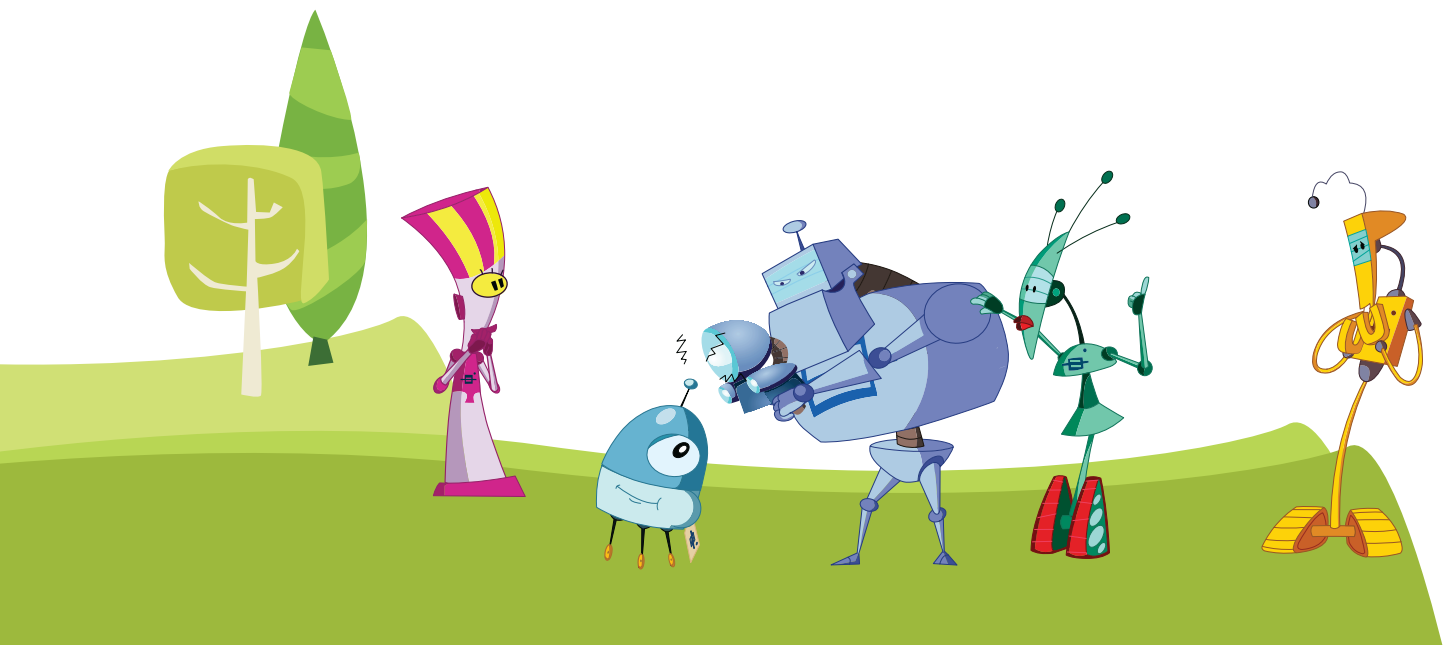
Jede Vorlage ist vielseitig einsetzbar und kann von Ihnen mit eigenen Inhalten angepasst werden. Neben Beispielen gibt es zu jeder Vorlage eine Arbeitsanleitung und vorbereitete Aufgaben.

Die Vorlagen sind für die Grundschule ausgelegt und enthalten die Themen:

- Synonyme finden
- Synonyme zuordnen
- Synonyme identifizieren
- Kreatives Formulieren



Kostenloser Download unter:
www.scoyo.de/smartexchange



Conni erobert das SMART Board®!

Lernen mit Freundschaftsfaktor Beste Freundin – easy learning

Mit Conni wird Lernen zur Freundschaftssache: Die beliebte Hauptfigur der Kinderbuchreihe „Meine Freundin Conni“ motiviert Grundschüler/-innen gleich klassenweise.

Fünf Aufgaben für den Deutsch-, Mathematik- oder Sachunterricht lassen die Kinder spielerisch Wissen am SMART Board erwerben. Ganz gleich, ob lustige Zuordnungsaufgabe oder kniffliger Rätselspaß: Auf der Freundschaftsebene gelangen alle begeistert ans Lernziel.

Aufgabenbeispiele:

Conni in der Schule. Ernährung: Conni vermittelt Kindern spielerisch Wissen rund um das Thema Ernährung – vom Pausenbrot-Tipp bis zu wichtigen Informationen über gesunde Nahrungsmittel.

Conni in der Schule. Mobbing: Conni sensibilisiert Schüler/-innen für das Thema Mobbing. Abwechslungsreiche Aufgaben bringen ihnen die Problematik näher und bieten Raum für Diskussionen.

Conni in der Schule. Jahreszeiten-Reise: Eine spannende Reise durch Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Conni präsentiert Schülerinnen und Schülern lustige Zuordnungsaufgaben mit Bezug zu den vier Jahreszeiten.



CARLSEN

Kostenloser Download unter:
[exchange.smarttech.com/
search.html?q=conni](http://exchange.smarttech.com/search.html?q=conni)



PONS

Interaktive Tafelbilder zu Grundschulwörterbüchern Englisch und Deutsch



Mit den interaktiven Tafelbildern auf dieser CD-ROM gestalten Sie Ihren Unterricht am interaktiven Whiteboard noch abwechslungsreicher und interessanter. Die Software basiert auf dem Englischwörterbuch (für das Deutschwörterbuch ebenfalls erhältlich) für Grundschul Kinder von PONS und bietet Ihnen mehr als 75 interaktive Tafelbilder, Whiteboardübungen und Unterrichtssequenzen passend zum Wörterbuch. Viele Übungen zum Erlernen und Anwenden der Vokabeln zu allen Kapiteln des Wörterbuches machen das Vokabellernen für Ihre Schüler leicht. Die Bedienung ist einfach und intuitiv. Darüber hinaus steht Ihnen das komplette Wörterbuch in digitaler Form zur Verfügung.



Bezugsquelle:
www.whiteboard-software.de

schulmediathek.tv®

aus dem Bergmoser + Höller Verlag



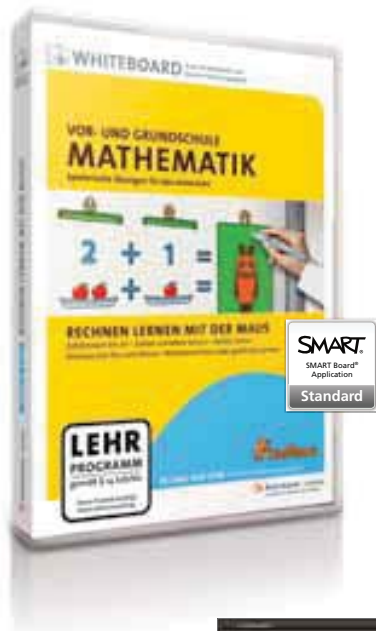
Als neues, innovatives Arbeitsmittel für Lehrer/-innen bietet schulmediathek.tv® über 1.000 qualitativ hochwertige Filmclips aus den Fachbereichen Biologie, Chemie, Englisch, Geographie, Geschichte und Sozialkunde. Sie können fast alle Filme bilingual (Deutsch/Englisch) einsetzen und müssen sich als Lizenznehmer/-in über das Urheberrecht keine Gedanken machen.

schulmediathek.tv® trägt der digitalen Entwicklung und ihrem Einfluss auf Lernverhalten und Medienpräferenz junger Menschen Rechnung und gibt eine Antwort auf die zunehmend geforderte Methodenvielfalt. Die Lehrfilme sind kompakt, von Experten geprüft und lehrplanorientiert.



schulmediathek.tv®

Bezugsquelle: www.schulmediathek.tv



Rechnen lernen mit der Maus

von BrainGame



MATHEMATIK – RECHNEN LERNEN MIT DER MAUS ist eine interaktive Whiteboardanwendung für die Vorschule und das erste Lernjahr der Grundschule, mit der Kinder auf spielerische Weise den Zahlenraum bis 20 kennen- und einfache mathematische Aufgaben lösen lernen. Dabei sind die Aufgaben so gestaltet, dass die Kinder sie auch ohne Lesekenntnisse selbst bedienen können. Das Lehrprogramm bietet zahlreiche interaktive Übungen zu den folgenden Themen: Zahlen erkennen und schreiben lernen, Mengen erfassen und vergleichen, Zählen lernen, Addieren und Subtrahieren.

© I. Schmitt-Menzel/ Friedrich Streich, WDR mediagroup licensing GmbH • Die Sendung mit der Maus® WDR



Bezugsquelle:
www.brainboard.de

Der Welleversand

Eine Arbeits- und Spielgeschichte

Mit diesem fachübergreifenden Tutorial lernen Schüler/-innen auf spielerische Weise den selbstständigen und kreativen Umgang mit der SMART Notebook™ Software. Das Tutorial ist in eine Geschichte eingebettet und eignet sich auch für Lehrerfortbildungen.

Ausgangspunkt ist die zunehmende Umweltverschmutzung des Meeres. Durch die Bearbeitung von 19 Aufgaben mit Bezug zur Geschichte „Der Welleversand“ werden die wichtigsten Werkzeuge und Funktionen der SMART Notebook Software erschlossen. Hilfekarten unterstützen beim Bearbeiten der Aufgaben. In einer PDF-Datei gibt es didaktische Hinweise zu jeder Aufgabe.



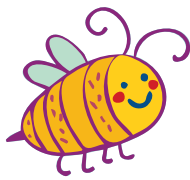
Fachübergreifender Einsatz in: Deutsch, Kunst, Sachunterricht

Einsatz-Empfehlung: Grundschule: 4. Klasse;

Förderschule: Mittel- bis Oberstufe sowie Hauptschule, Realschule und Gymnasium: 5. Klasse.



Bezugsquelle:
www.lerngut.com



Formati® Lineaturen

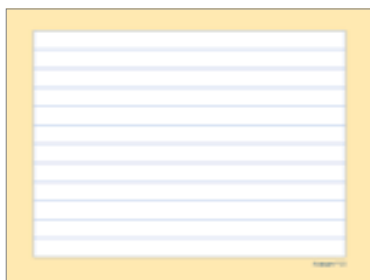
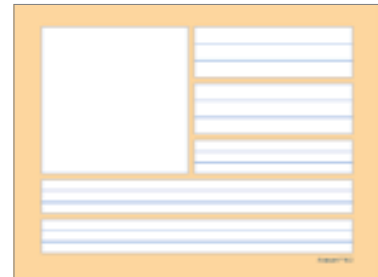
Formati® hilft dir in der Schule

Von Pädagogen/-innen entwickelt ist das Formati® System für die individuelle Lernförderung ein wichtiger Bestandteil des Schulunterrichts geworden. Um Schülern/-innen eine zusätzliche Hilfestellung zu bieten, gibt es die Formati® Lineaturen in allen vier Kategorien nun auch für das SMART Board®.



Kostenloser Download unter:
www.formati.com und
[exchange.smarttech.com/
search.html?q=formati](http://exchange.smarttech.com/search.html?q=formati)

Das Formati® System: Die Verwendung von Formati® Schulheften mit der Lineatur am SMART Board schafft für Schüler/-innen und Pädagogen/-innen viele Vorteile. Die Lineaturen sind von der ersten bis zur vierten Klasse aufbauend gestaltet. Zwischen den Kategorien weisen die Produkte die gleiche Größe der Lineaturen auf, um sie im Unterricht optimal kombinieren zu können. Die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten der verschiedenen Formati® Schulprodukte ermöglichen einen individuellen Unterricht.



Schreiben-Lineaturen

- Bessere Orientierung in der Zeile durch Ober- und Unterlängen und dickem Grundlinienstrich
- Schöneres Schriftbild durch eingerückten Zeilenblock und visuelle Unterstützung des Farbrahmens

Rechen-Lineaturen

- Farbige Hinterlegung der Zwischenräume – klare Erkennbarkeit der Zeilen
- Gerades und schlankes Schreiben der Zahlen

Wörter- und Creativ-Lineaturen

- Mit Zeichenfeld für Buchstabenübungen und Illustrationen sowie Zeilen für Wörter und Sätze
- Wolkenfelder für Wörter und Begriffe sowie Zeilen für Satzbildung und Aufsätze



Notebook Galerien

auf SMART Exchange™

Auf SMART Exchange finden Sie kostenlose Galerien mit Bildern, Vorlagen und interaktiven Darstellungen, die optimal auf die Lehrpläne abgestimmt sind. Ob heimische Laubbäume und Herbstblätter, Blumen im Frühling, Politiker der BRD oder Verkehrszeichen – alle Bilder werden in die Galerie der SMART Notebook™ Software eingebunden und lassen sich mit dem Finger auf die Tafelseite ziehen.

Auf diese Weise können Sie im Handumdrehen eigene Arbeitsaufträge erstellen, denn alle Bilder und Vorlagen lassen sich miteinander kombinieren. Daten und Abbildungen können miteinander verglichen, beschriftet, kategorisiert und am SMART Board® diskutiert werden. Die Darstellungen des Kartenmaterials und der geometrischen Körper sind interaktiv veränderbar.

Das hochwertige Material unterstützt Sie in der individuellen Gestaltung des Unterrichts sowohl bei der Vorbereitung als auch bei der Durchführung. Suchen Sie auf SMART Exchange nach „Galerie“ und finden Sie Material für Ihr Unterrichtsfach.

SMART

Kostenloser Download unter:
exchange.smarttech.com



Heimische Laubbäume



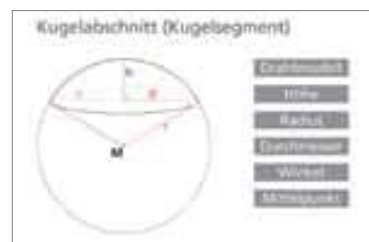
Frühlüher – Blumen im Frühling



Kartenmaterial Deutschland (Flash)

Galerieübersicht

- Kartenmaterial Deutschland (Flash)
- Kartenmaterial Europa (Flash)
- Kartenmaterial Österreich (Flash)
- Frühlüher – Blumen im Frühling
- Geometrische Körper (Flash)
- Heimische Laubbäume und Herbstblätter
- Interaktives Kartenmaterial Deutschland
- Interaktives Kartenmaterial Europa
- Koordinatensysteme
- Lineaturen
- Staats- und Regierungschefs der Bundesrepublik Detuschland
- Verkehrszeichen für Fußgänger und Radfahrer



Geometrische Körper (Flash)



Staats- und Regierungschefs der BRD



Seitenvorlagen

Auf SMART Exchange™

Für die wichtigsten Unterrichtssituationen haben wir die passenden Seitenvorlagen in einer Galerie für Sie zusammengestellt. Wenn Sie eine Vorlage auf die Notebook-Arbeitsfläche ziehen, dann haben Sie sofort eine ansprechend gestaltete und für die Nutzung am SMART Board® optimierte Seitenaufteilung.

Die Vorlagen eignen sich bestens für die Vorbereitung von Unterrichtsdateien, aber auch für den spontanen Einsatz während des Unterrichts.

Ein flexibler Baukasten

Die Vorlagen lassen sich beliebig mit anderen Inhalten kombinieren. Sie können eigene Themen und Überschriften einsetzen, Bilder einfügen und neue Unterrichtsdateien erstellen. Jede Seitenvorlage lässt sich bearbeiten: Überschriften können für neue und aktuelle Themen geändert oder sprachlich angepasst werden.



Gruppenarbeit organisieren

Motivation

Die liebevoll gestalteten Seiten und Bilder machen den Schüler/-innen besonders viel Spaß. Alle Vorlagen sind darauf ausgerichtet, die Klasse zu aktivieren und in den Unterricht einzubeziehen. Viele Seiten eignen sich für das Sammeln und Strukturieren von Informationen, die Diskussion über verschiedene Ansichten, das Bewerten von Sachverhalten und das Einordnen von Konzepten.



Sachverhalte analysieren



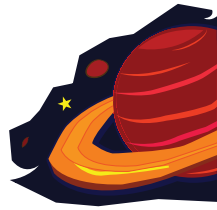
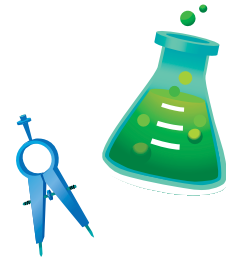
Suchbilder



Kreatives Schreiben



Zahlenmauern



Illustrationen, Icons und Symbole

Neben den Seitenvorlagen gibt es zahlreiche Illustrationen, Icons und Symbole, die als Bildobjekte auf einer Seite eingefügt werden können. Durch einheitliche Symbole für verschiedene Fächer, Aufgabentypen und Aktionen strukturieren Sie den Unterricht und haben einen hohen Wiedererkennungsfaktor. Die Bilder eignen sich auch für individuell gestaltete Seiten, Hinweise und Feedback.



Forschen und Ausprobieren



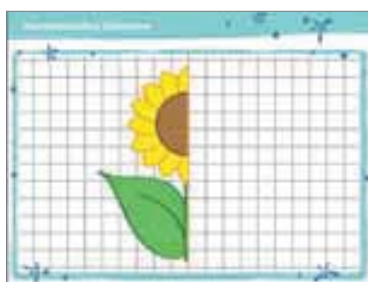
Datenblatt Berufe



Ergebnisse auswerten

Praktisch im Einsatz

Alle Seitenvorlagen und Bilder der Galerie sind in Unterordner eingeteilt, sodass die richtige Vorlage schnell gefunden wird. Die beliebtesten Inhalte können Sie in „Meine Inhalte“ ablegen. So finden Sie schnell, was Sie brauchen. Durch die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten können Sie die Vorlagen häufig für verschiedene Themen wiederverwenden – dies erleichtert den Umgang mit den Materialien. Außerdem regen die Vorlagen zu neuen Unterrichtsideen an. Selbst erstellte Unterrichtsdateien dürfen Sie an Ihre Schüler/-innen und im Kollegium weitergeben.



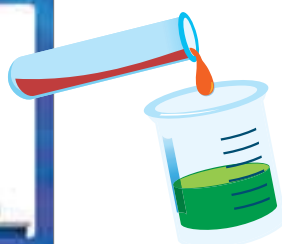
Mathematikunterricht

Designs für Primar- und Sekundarstufe

Für die verschiedenen Klassenstufen sind die Vorlagen altersgerecht gestaltet. Für die Primarstufe sind die Vorlagen verspielter, für die Sekundarstufe wurde ein schlichteres Design gewählt. Sie finden in dieser Sammlung über 1000 Seitenvorlagen und über 400 Grafiken, die exklusiv für SMART entwickelt wurden.



Experimente planen und skizzieren



SMART®

Kostenloser Download unter:
exchange.smarttech.com

Multimediale Materialien

von Persen INTERACTIVE



Seit über 30 Jahren steht der Persen Verlag mit seiner Marke Bergedorfer® für fundierte und topaktuelle Materialien für Unterricht und Schulalltag. Direkt auf die Lehrpläne abgestimmt und leicht einsetzbar, ermöglichen diese Unterlagen einen wirksamen, interessanten und zeitgemäßen Unterricht bei möglichst geringer Vorbereitungszeit.

Mit der Reihe Persen INTERACTIVE offeriert der Verlag seinen Lehrerkunden nun auch ein breites Portfolio an Whiteboard-Produkten: interaktive, multimediale Materialien für den direkten Einsatz im Unterricht an Grundschulen, Förderschulen und in der Sekundarstufe I, die auf allen gängigen Whiteboards laufen. „Grundwissen Verkehrszeichen“, „Lesetraining am Whiteboard“ oder „Interaktive Tafelbilder: Energiegewinnung“ – die Persen Whiteboard-Produkte garantieren einen modernen und abwechslungsreichen Unterricht.



Das gesamte Angebot an Whiteboard-Produkten finden Sie im Downloadshop auf der Verlags-Homepage. Es werden sowohl Einzellizenzen als auch Schullizenzen angeboten.

Bezugsquelle:
www.persen.de/whiteboard-produkte



Titelübersicht Persen INTERACTIVE

Grundschule

Deutsch

- Das Gute-Laune-Lesenspiel

Mathematik

- Geometrische Körper erkennen
- Kombinatorik in der 3. Klasse
- Kombinatorik in der 4. Klasse

Sachunterricht

- Landkarte Deutschland
- Grundwissen Verkehrszeichen
- Aufbau der Sinnesorgane

Musik

- Eine klassische Orchesteraufstellung

Englisch

- English for Beginners

Französisch

- Français pour débutants

Förderschule

Deutsch

- Vom Wort zum Bild 1
- Vom Wort zum Bild 2
- Lesetraining am Whiteboard: Wortebene
- Lesetraining am Whiteboard: Satzebene

Mathematik

- Rechengeschichten selbst erfinden
- Rechnen mit Geld im Zahlenraum bis 20
- Rechnen mit Geld im Zahlenraum bis 100

Hauswirtschaft

- Rund um den Haushalt: Küche

Sekundarstufe 1

Mathematik

- Brüche interaktiv veranschaulichen

Chemie

- Chemie: Gefahrensymbole und Laborgeräte

Naturwissenschaften

- Interaktive Tafelbilder: Energiegewinnung

Erkunde/Geografie

- Geografisches Wissen Deutschland
- Geografisches Wissen Europa
- Geografisches Wissen Welt
- Das Wetter- und Klimaquiz

Musik

- Lexikon der Saiteninstrumente
- Vorzeichen in Dur und Moll

BoardBooks

Get on Board



Auf BoardBooks.dk finden Sie SMART Notebook™ Dateien mit Materialsammlungen für den Englischunterricht in der Sekundarstufe. Die benutzerfreundliche Gestaltung lässt genug Platz für Beschriftungen. Alle Texte sind von professionellen britischen und amerikanischen Schauspielern gesprochen, sodass Schüler die Aussprache und das Hörverstehen üben können, während sie sich gleichzeitig intensiv mit dem Text auseinandersetzen. Neben den Texten gibt es zudem Audio- und Filmclips sowie viele interaktive Aufgaben und pädagogisch sinnvolle Unterrichtsideen für Lehrer/-innen.

Bezugsquelle:
www.boardbooks.dk/uk





MedienLB

Didaktische DVDs

„Medien für Lehrpläne und Bildungsstandards“ steht für Qualität und Innovation im Bereich didaktischer Bildungsmedien. Als größter Eigenproduzent in Deutschland wird ein besonderes Augenmerk auf zeitgemäße Didaktik, modernste Technik und umfassende Dienstleistung gelegt. Der umfangreiche PC-ROM-Teil eines jeden Mediums enthält seit 2008 hochwertige interaktive Arbeitsblätter. Seit Ende 2009 werden ausgewählte Medien mit deutschen Untertiteln zur Förderung der Lesekompetenz angeboten. MedienLB-Produkte sind die einzigen am Markt, die über eine solche Funktionalität verfügen.



Mit interaktiven Arbeitsblättern!

NEU! Förderung der Lesekompetenz durch Untertitel



Umfangreiches Begleitmaterial



V+Ö Rechte



GEMA freie Musik



Lehrplanzentralität

Das Begleitmaterial im PC-ROM-Teil einer jeden DVD verfügt über mindestens fünf interaktive Arbeitsblätter in der SMART Notebook™ Software. Daneben verfügen die Titel auch über klassische Printarbeitsblätter, Testaufgaben, Bildmaterial, Lehrplan- und Bildungsstandardanalysen u.v.m.



MedienLB
Medien für Lehrpläne und Bildungsstandards

Bezugsquelle:

www.medienlb.de

Titelübersicht

Elementarbereich

- Der Zirkus – Eine phantastische Welt
- Vom Stein zum Glas – Woher kommt unser Glas?
- Wasser ist überall – Wo kommt unser Wasser her?
- Winter – Die kalte Jahreszeit
- Sommer – Die Natur ist voller Leben
- Verkehrserziehung – Wie bewege ich mich im Verkehr?
- Weihnachten – Das Fest der Liebe

Chemie

- Säuren und Basen – In Produkten des Alltags
- C, CO₂ & Co. im Alltag – Von Kohlenstoff bis Carbonat
- Aluminium I – Eigenschaften, Reaktionen, Besonderheiten
- Aluminium II – Gewinnung, Verarbeitung, Recycling
- Chemischer Anfangsunterricht I – Stoffe untersuchen, messen, vergleichen
- Chemischer Anfangsunterricht II – Stoffe mischen – Stoffe trennen
- Halogene – Die Chemie von Fluor und Chlor
- Halogene – Die Chemie von Brom und Iod

Grundschule

- Gemüse und Ölpflanzen – Aus der Region
- Eichhörnchen – Flinke Kletterer
- Sicher im Straßenverkehr – Kinder als Verkehrsteilnehmer
- Deine Zähne – Aufbau & Pflege
- Zucker – Von der Rübe zum Kristall
- Lebensraum Wiese – Einheimische Tiere und Pflanzen
- Hecke im Jahreslauf – Einheimische Tiere und Pflanzen
- Vögel am Futterhaus – Fütterung im Winter
- Dinosaurier – Spuren der Vergangenheit
- Unser Wald – Im Jahreslauf
- Lebensraum Wald – Der Rotfuchs
- Unser Wetter – Entstehung und Vorhersage
- Post – Wie verschickt man Brief & Co.?
- Unser Geld – Rechnen mit Euro und Cent
- Zeit – Uhr und Kalender
- Zauberwelt Schnee – Faszinierende Einblicke
- Spiele – Entwicklungen, Arten und Regeln
- Getreide – Woher kommt unser Brot?
- Müll – Trennen-Entsorgen-Recyceln
- Mein Körper – Aufbau und Geschlechtsmerkmale

Gesellschaft

- Podcasting – Was ist das?
- Schülermediation – Konflikte lösen
- Urheberrecht – Grundlagen
- Produktpiraterie – Original oder Fälschung
- Die Tageszeitung – Von der Idee zum Druck
- Stalking – Geht uns alle an!
- Keramik – Der ewige Werkstoff
- Luftverkehr – Weltweite Mobilität
- Zivilcourage – OhnMacht?
- Schach – Das königliche Spiel

Geschichte

- Die Grenze – Eine innerdeutsche Krisenzone
- Industrialisierung – Arbeiterleben im Ruhrgebiet um 1900
- Indianer – Kulturenvieftalt in Nordamerika
- Dschingis Khan – Reiter der Apokalypse
- Steinzeit – Entwicklung der Menschheit
- Stadtentwicklung – Am Beispiel der Stadt Hann.Münden

Physik

- Makrokosmos – Unvorstellbar groß

Biologie

- Ökosystem Meer – Aufbau und Merkmale
- Evolution – Primaten
- Gift – Nutzen und Risiken
- Nationalpark – Hohe Tauern
- Der Weißstorch – Pendler zwischen Europa und Afrika
- Der Mäusebussard – Merkmale und Verhaltensweisen
- Hormone – Boten im Verborgenen
- Essens-wert – Biodynamischer Anbau auf Sizilien
- Der gefährdete Regenwald – Klima und Artenschutz
- Leben am Fluss – Auen und ihre Bewohner
- Biodiversität – Bedrohte Artenvielfalt
- Amphibien – Wirbeltiere 2
- Säugetiere – Wirbeltiere 5
- Die Honigbiene – Das Leben im Bienenstaat
- Der Biber – Ein Rückkehrer in unsere Landschaft
- Zecken – Gefährliche Plagegeister
- Spinnen – Kleine Tiere mit großer Bedeutung
- Der Uhu – Die größte Eule der Welt
- Ökosystem Meer – Haie und Wale
- Mikrokosmos – Unvorstellbar klein

Musik

- Musikinstrumente – Blasinstrumente
- Musikinstrumente – Saiten-, Tasten-, Schlaginstrumente
- Musikinstrumente – Orffinstrumente
- Musik als Massenware – ... immer und überall

Technik

- Bionik – Von der Natur abgeschaut

Geografie

- Lettland – Staaten der EU
- Estland – Staaten der EU
- Saarland – Die Bundesländer
- EU Großprojekt – Brenner Basistunnel
- Das grüne Paradoxon – Warum die Erde wärmer wird
- Benin – Probleme eines Entwicklungslandes
- Der Boden – Lebensraum und Ökosystem

Umwelt

- Energiequelle Sonne – gestern-heute-morgen

Religion

- Weltreligionen – Weltdeutungen und Menschenbilder

Politik/Sozialkunde

- Basiswissen Politik – Demokratie in Deutschland

Sport

- Bewegtes Klassenzimmer – Bewegungspausen



Rund um ...

Ihr digitaler Arbeitsplatz



Die erprobte und bewährte Online-Version der digitalen Lehrermaterialien „Rund um ...“ wurde um das Schulbuch zur Präsentation ergänzt.

Blättern Sie einfach durch die Buchansicht, machen Sie sich Notizen und finden Sie passend zur einzelnen Schulbuchseite die gewünschten Materialien, die Sie dann im Unterricht einsetzen.

Rund um ... Ihr digitaler Arbeitsplatz

Das Komplettangebot für Ihre effektive, digitale Unterrichtsvorbereitung!

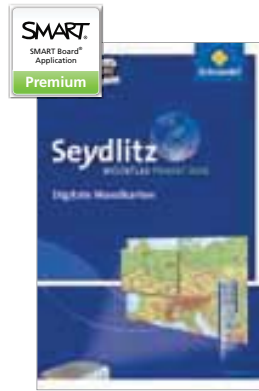
- Für mehr als 150 Lehrwerke verfügbar
- Mehrere hundert Zusatzmaterialien pro Lehrwerk (Arbeitsblätter im Word-Format, Lösungen zum Schülerband, didaktisch-methodische Hinweise, zahlreiche multimediale, whiteboard-geeignete Materialien wie Bilder, Filmsequenzen, Hörszene, Animationen, digitale Folien u.v.m.)
- Speziell entwickeltes Material im Format SMART Notebook z.B. zu den Werkreihen denkmal, Praxis Sprache, deutsch ideen, Mit eigenen Worten, Durchblick, enter
- Am Whiteboard oder per Beamer im Klassenraum einsetzbar
- Eigene Materialien hochladbar
- Individuelle Notizen
- Überall verfügbar
- Jederzeit aktualisierbar
- Unabhängig von Betriebssystemen



Bezugsquellen:

www.westermann.de/digital/rundum
www.diesterweg.de/digital/rundum
www.schroedel.de/digital/rundum

SMART Notebook-Material aus
 „Rund um ... denkmal“



978-3-507-01392-6

Seydlitz Weltatlas Projekt Erde

Auf der DVD befinden sich in hervorragender Auflösung alle Originalkarten aus dem Seydlitz Atlas. Gegenüber konventionellen Wandkarten hat die digitale Kartensammlung enorme Vorteile: Eine schnelle Ausschnittvergrößerung mit stufenlosem Zoom ermöglicht eine Darstellung, die auch in größerer Entfernung ausgezeichnet zu erkennen ist. Es lassen sich für den direkten Vergleich zwei Karten gleichzeitig laden.

Interaktive Whiteboard-Übungen

Speziell für den innovativen Deutschunterricht am Whiteboard entwickelte Tafelbilder für die Jahrgänge 5 und 6 zu den Reihen wortstark Basis, wortstark Plus, Praxis Sprache, Klartext (Ausgabe Nordrhein-Westfalen). Die interaktiven Whiteboard-Übungen enthalten zahlreiche didaktisch aufbereitete Aufgaben, passend zu den jeweiligen Schülerbänden.



978-3-14-360191-4



978-3-14-300793-8



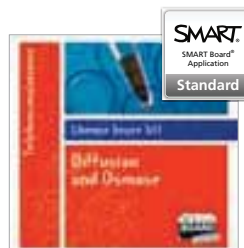
978-3-507-48418-4



978-3-507-86648-5



978-3-507-10138-8



978-3-507-10685-7

Lernsoftware Naturwissenschaft

Die CD-ROMs der naturwissenschaftlichen Lernsoftware bereiten biologische, chemische oder physikalische Phänomene anhand von Animationen oder Simulationen anschaulich auf.

Materialien für den interaktiven Whiteboard-Unterricht im Fach Geschichte

Die CD-ROM mit 56 Übungen aus den Epochen Ur- und Frühgeschichte, Antike und Mittelalter ist lehrwerkunabhängig einsetzbar und für die ersten beiden Unterrichtsjahre im Fach Geschichte geeignet. Die CD-ROM enthält editierbare Seiten, Lückentexte, Multiple-Choice-Aufgaben und Bild-Schriftzuordnungen.



978-3-14-112012-7



Bezugsquellen:

www.westermann.de
www.schroedel.de



Diercke Globus Online

Der Interaktive



Diercke Weltkarte zur Biodiversität



Flugroutensimulator



Luftbild von Berlin mit eingezeichneter Fahrstrecke und selbstplatzierten Verkehrsschildern

...entdecke die Welt

westermann

Bezugsquelle:

www.diercke.de/whiteboardglobus

Der komplett bearbeitete Diercke Globus Online jetzt in der für interaktive Whiteboards optimierten Version!

Der Diercke Globus Online ist die mehrfach ausgezeichnete Kartensoftware, um die Karten des Diercke Weltatlas in 3D zu betrachten. Die Software zeigt alle Karten des ausgewählten Diercke Atlas und bietet vielfältige Betrachtungs- und Gestaltungsmöglichkeiten. Neben der im Weltatlas enthaltenen Einzelplatzversion für Schüler und Lehrer, gibt es jetzt die für Whiteboards optimierte Jahreslizenz, zur Präsentation im Unterricht.

Das ist neu im Diercke Globus Online 3.2 Whiteboard:

- Optimierte für den Einsatz an interaktiven Whiteboards durch neue Benutzeroberfläche
- Speziell angepasst an SMART Board® Interactive Whiteboards: Unterstützung der SMART Board Stifte und Multi-Touch-Gesten
- Kartenbibliothek: alle Karten der Diercke-Atlanten in einer Software: Diercke Weltatlas, Diercke 2 Weltatlas (alle Regionalausgaben), Diercke Drei und Diercke International Atlas
- Lauffähig sowohl unter Windows- als auch unter Mac-Betriebssystemen
- Optimierung der Programm-Performance
- Vielfältige neue Zeichenfunktionen für den Einsatz im Unterricht und zu Hause
- Möglichkeit zur Speicherung von „Flugrouten“ ideal für Referate und zur Unterrichtsvorbereitung
- Tag-/Nacht-Globus mit Jahreszeitsimulation
- Neue Signaturen zur Erstellung eigener Karten: Wirtschaftssignaturen und Verkehrszeichen
- Karten mit verschiedenen Zeitschnitten sind stufenlos überblendbar
- Umfangreiche Online-Hilfe

Die Einzelplatzversion für den Schüler- oder Lehrer-PC ist durch den im Diercke Weltatlas eingedruckten „Online Schlüssel“ immer bereits inklusive. Die Aktivierung der Einzelplatzversion erfolgt durch die Aktivierung des Atlas mit dem online Schlüssel unter www.diercke.de/premium.



Westermann Interaktive Wandkarten

Karten in ihre Ebenen zerlegen

Die Interaktiven Wandkarten setzen neue Maßstäbe für die Kartenarbeit im Unterricht. Die speziell für interaktive Whiteboards optimierte Programm-Ergonomie ermöglicht eine kinderleichte Bedienung. Alle Karten sind in Ebenen zerlegbar. Mit wenigen Klicks können so individuelle Karten erstellt werden.

Das Menü mit vielen unterschiedlichen Zeichen- und Bearbeitungsfunktionen ist frei auf dem Board verschiebbar. Quiz-Modi bieten die Möglichkeit, topographisches Wissen zu üben. Einmalig ist die interaktive Registersuchfunktion: Sie durchsucht die gesamte Karte, zentriert den gesuchten Begriff und hebt ihn hervor.

Die Interaktiven Wandkarten werden als Paket von je zwei Karten (je physisch/politisch, passenden Arbeitsblätter und Geo-Spielen) zum Download angeboten. Die kostenlose Basissoftware bietet die Möglichkeit, jederzeit über einen einfach zu bedienenden Shop Karten nachzukaufen. Gegen eine Jahreslizenzgebühr werden die Karten direkt nach Kauf zur sofortigen Nutzung freigeschaltet.

Derzeit sind 25 Kartenpakete verfügbar: Bundesländer, Deutschland, Kontinente, die Erde sowie die Britischen Inseln inkl. olympische Standorte London 2012.



Individuell platzierbares Steuerungselement mit aktivierten Zeichenfunktionen



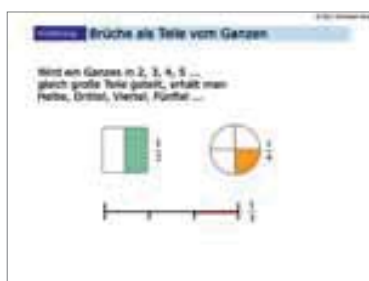
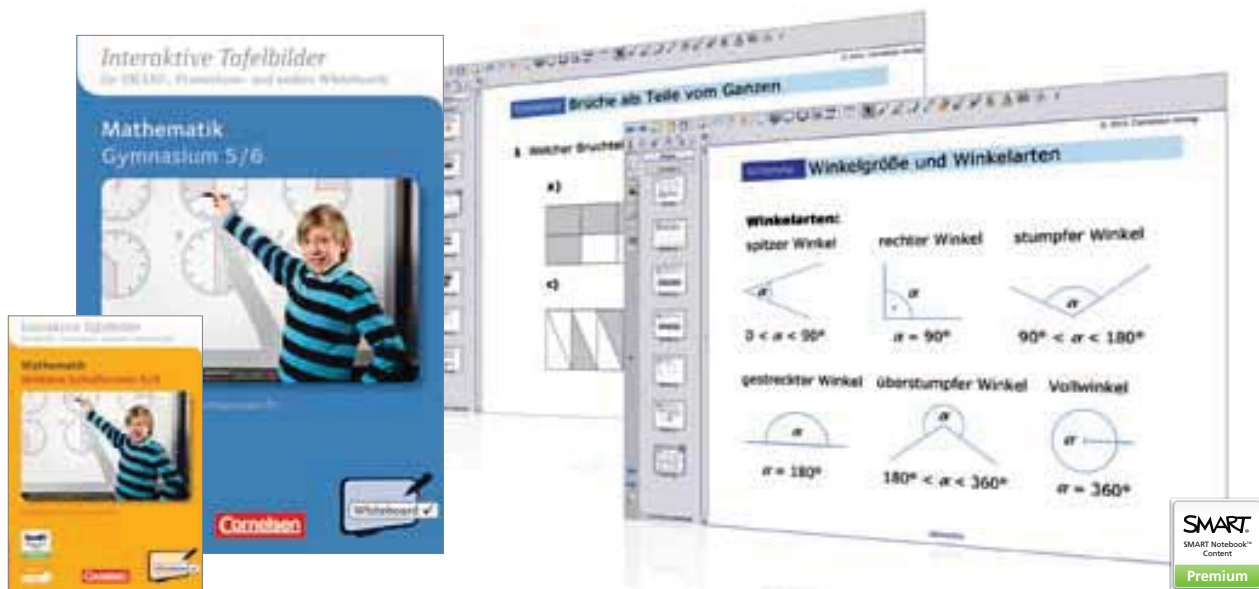
Zoom in physische Karte mit deaktivierten Grenz- und Flussebenen (links) ohne Beschriftung

...entdecke die Welt

westermann

Bezugsquelle:

www.westermann.de/wiw



Cornelsen

Interaktive Tafelbilder für den Mathematik-Unterricht

Zu den zentralen Themen des 5. und 6. Schuljahrs hält die CD-ROM ein umfassendes Angebot bereit. Zu jedem Thema (u. a. Geometrie, Natürliche Zahlen, Brüche, Zahlen und Größen) werden Tafelbilder für verschiedene Unterrichtsphasen bereitgestellt. Die CD-ROM enthält mehr als 200 Tafelbilder zu 30 Themen und ist als Fassung für das Gymnasium oder für mittlere Schulformen verfügbar.

Die Tafelbilder liegen im SMART Notebook™ Format und auch in anderen Formaten vor.

Deutschbuch – Gymnasium:

Interaktive Materialien für Whiteboard und Beamer,
Klasse 5 (CD-ROM)

Für einen lebendigen Unterricht: Interaktive Tafelbilder,
editierbare Texte, Methoden, Checklisten, Bildmaterial



ISBN:

Einzellizenz: 978-3-06-061975-7

Schullizenz: 978-3-06-061259-8

Entdecken und Verstehen

Sprechende Bilder

Bildpräsentationen für den Geschichtsunterricht

Kurze Ton-Bild-Sequenzen zu zahlreichen Bildern aus allen Epochen präsentieren gut aufbereitete Informationen – auch komplexe Inhalte erschließen sich so leicht. Arbeitsblätter zum Ausdrucken ergänzen das Angebot.

Ausgezeichnet mit dem Comenius-Gütesiegel und der Comenius-Medaille.

DVD-ROM

978-3-06-064080-5



Tafelbilder

Band 1–5: Von der Steinzeit bis zur Gegenwart

Pro Band bieten vierzig Kopiervorlagen in chronologischer Folge hilfreiche Zusammenfassungen. Die Tafelbilder sind auch lehrwerk-unabhängig einsetzbar.

Kopiervorlagen auf CD-ROM

978-3-464-64175-0



Zielstrebig zum mittleren Schulabschluss



Doppel-Klick – Differenzierende Ausgabe wurde für heterogene Lerngruppen in mittleren Schulformen entwickelt.

- Breite Differenzierung für große Leistungsunterschiede
- Ab Klasse 7 deutliche Progression bis zur Abschlussprüfung
- Zwei Kompetenz-Schwerpunkte pro Themenkapitel
- Breites Literaturangebot auch für höhere Anforderungen
- Arbeitshefte Basis und Plus (wahlweise mit CD-ROM) und differenzierende Kopiervorlagen im Begleitprogramm

Weitere Cornelsen-Titel für Interactive Whiteboards

- Super M – Interaktive Tafelbilder
- Ä plus! – Interaktive Tafelbilder
- Context 21 – Interaktive Tafelbilder
- English G 21 – Interaktive Präsentationen
- Studio d – Interaktive Tafelbilder (DaF)



Bezugsquelle:

www.cornelsen.de/whiteboard



Der Digitale Unterrichtsassistent

Alles auf einen Klick!



Das Digitale Schulbuch und jede Menge Zusatzmaterialien – für eine zeitsparende Unterrichtsvorbereitung und Ihren Unterricht am Whiteboard.

Alles, was Sie als Lehrerin oder Lehrer benötigen, auf einen Klick:

- das Digitale Schulbuch
- Lösungen
- Kopiervorlagen
- Audios und Videos

u. v. m.

Direkt von der Schulbuchseite aus aufrufbar!

Zum Beispiel zu folgenden Lehrwerken:

- deutsch.kombi plus
- Schnittpunkt
- Anstöße
- Orange Line
- Zeitreise
- PRISMA Biologie, Chemie und Physik
- TERRA
- Découvertes
- Adelante
- Lambacher Schweizer
- deutsch.kompetent
- Haack Atlas
- Impulse Physik
- Elemente Chemie
- Markl Biologie
- Natura
- u. v. m.



Weitere Informationen,
Einführungsfilme etc.:
www.klett.de

Interaktive Tafelbilder

vom **Bildungsverlag EINS**

Der Bildungsverlag EINS bietet ergänzend zu vielen bewährten Fachbüchern passende Tafelbilder für den Unterricht in der Berufsschule. Die Tafelbilder für das interaktive Whiteboard ermöglichen es, ausgewählte Inhalte eines Lehrbuches innovativ und multimedial in den Unterricht zu integrieren. Im Sortiment des Bildungsverlag EINS finden Sie Tafelbilder zu vielen Lehrbüchern und beruflichen Fachrichtungen.



Alle interaktiven Tafelbilder verfügen über:

- eine ansprechende visuelle Aufbereitung der Themeninhalte, zur Veranschaulichung komplexer Inhalte (Schaubilder, Animationen etc.)
- eine einfache, selbsterklärende Handhabung
- vielfältige Übungen und Arbeitsmaterialien
- eine integrierte Werkzeugpalette, mit der Sie jedes Tafelbild individuell anpassen können



Tafelbilder zum Titel Medien gestalten, Bestell-Nr. 60509

real3D-Software

von GIDA



Interaktiv bewegbare 3D-Modelle geben virtuelle Einblicke in Aufbau und Funktion des jeweils thematisierten Objekts, z. B. Körperteil, Technikmodell oder Atommodell. Die Software läuft direkt von der DVD, es ist keine PC-Installation erforderlich! Oder sie ist im Rahmen einer Mehrfachlizenz auf Ihrem Schulserver installiert und bedient beliebig viele Clients über das Schul-Intranet.

Die Software ist ideal geeignet für den Einsatz am interaktiven Whiteboard. Mit dem Finger am Whiteboard kann man die real3D-Modelle schieben, drehen, kippen und zoomen – (fast) jeder gewünschte Blickwinkel ist möglich.

Weitere Features sind z. B.: Ein- und Ausblenden von Objekten und Bezeichnungen, Screenshotfunktion, Hintergrundfarbe (z. B. für Ausdrucke) wählbar, Ergänzen von Bezeichnungen oder Objekten mit den SMART Stiften, Filmmodule (3D-Computeranimation), PDF-Arbeitsblätter und Farbgrafiken, Online-Zugang zum GIDA-Testcenter.

Unsere real3D-Software bietet größtmögliche Vielfalt und Freiheit in der Bearbeitung des Themas und unterstützt viele individuelle Unterrichtsstile.

Alle lehrplanrelevanten Aspekte der Sek. I bzw. der Sek. II werden umfassend vermittelt.



Bezugsquelle:
www.gida.de/shop



pfifficon

vom Freiburger Verlag

Hoch motiviert üben und wiederholen

pfifficon ist eine Lernplattform zum spielerischen Lernen und Wiederholen. Ihre Schüler sind hoch motiviert und beschäftigen sich spielerisch mit dem jeweiligen Stoff. Ideal als Unterrichtseinstieg, für Vertretungsstunden oder zum Wiederholen.

Für die ganze Klasse

Bis zu zehn Gruppen können mit pfifficon um die meisten Punkte spielen. Je schwerer die Frage, desto mehr Punkte gibt es.

Sollte die Gruppe die Frage nicht beantworten können, hat sie die Möglichkeit, einen Tipp abzurufen. Natürlich kostet der Tipp Punkte... Löst eine Gruppe eine Aufgabe nicht, dann können die anderen Gruppen die Aufgabe beantworten und die Punkte kassieren. So sind alle Gruppen die ganze Zeit aufmerksam bei der Sache.

Kompetenzorientiert

pfifficon sorgt für einen dialogischen Unterricht und fördert neben der fachlichen Lösung insbesondere die Kompetenzen, fachlich zu kommunizieren und zu argumentieren.

Durch die Arbeit in Kleingruppen werden auch allgemeine Kompetenzen wie die Sozialkompetenz gefördert. pfifficon ist damit nicht nur eine willkommene Abwechslung im Unterricht, sondern fördert die Schüler/-innen auf unterschiedlichste Weise.



Gutschein

für eine pfifficon-Lerneinheit Ihrer Wahl
im Wert von 11,95 €

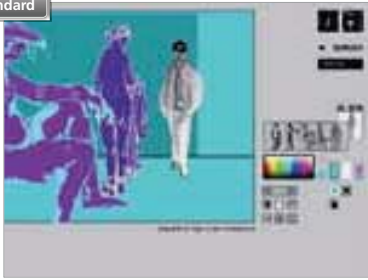
Probieren Sie eine pfifficon-Lerneinheit aus und zahlen Sie statt 14,95 € nur 3 €. Bitte tragen Sie bei Ihrer Bestellung in unserem Webshop www.freiburger-verlag.de den Gutschein-Code **SMART2013** in das Feld Gutschein-Code ein.



Bezugsquelle:
www.freiburger-verlag.de

Elemente der Kunst

interaktiv erfahren



FARBE KOMPOSITION PERSPEKTIVE FIGUR

Lernsoftware Kunst Sek I + II – die mehrfach ausgezeichnete Lernsoftware thematisiert in über 50 Lerneinheiten Fragen der Bildgestaltung innerhalb der Malerei. Einfach und flexibel einsetzbar, unterstützt das Kunstprogramm ebenso Lehrkräfte in der Gestaltung des Unterrichts wie Schüler/-innen in Phasen selbstgesteuerter Lernprozesse. Das Zusammenspiel von Licht und Farbe, Farbmischung oder Farbkontraste sind z. B. ebenso Thema wie die Komposition einer Figurengruppe im Blatt oder die Wahrnehmung von Raum in der Fläche. Das explorative Lernen am Modell animiert zur aktiven Wissensaneignung, erhöht das Lerninteresse der Schüler/-innen und ermöglicht „Aha-Erlebnisse“ ohne viele Worte. Die interaktiven Lerneinheiten passen optimal für den Einsatz am interaktiven Whiteboard.



Bezugsquelle:

www.Kunst.InteractiveContent.de

Soziale Netzwerke

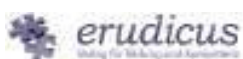
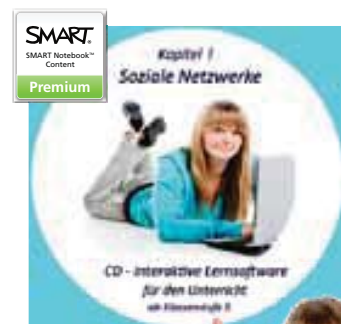
„Chancen & Risiken“

Interaktives Lernen

Die Softwarereihe „CD Soziale Netzwerke“ vom Verlag erudicus umfasst interaktive SMART Notebook™ Lerneinheiten. Das Thema des Unterrichts sind die sozialen Netzwerke mit ihren Chancen und Risiken. Verhaltensregeln, Tipps und Hinweise helfen Ihren Schülerinnen und Schülern bei der gefahrenfreien Nutzung ihrer Netzwerke.

Die Schwerpunktthemen sind insbesondere Mobbing, Cybermobbing, Stalking und Pädophilie. Darüber hinaus werden die Rechte am eigenen Bild sowie das Urheberrecht spannend und motivierend vermittelt.

Auch für Pädagogen mit wenig Erfahrung in diesen Themenbereichen ist diese Lerneinheit mit Präventionszielen problemlos einsetzbar.



Bezugsquelle:

<http://www.erudicus.de/shop>



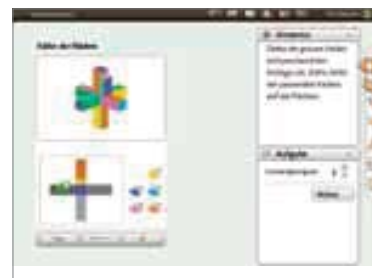
BrainBoard

von BrainGame

Die Whiteboard-Titel von BrainGame zeichnen sich durch einfache Benutzerführung, hohe Interaktivität und eine durchdachte Didaktik aus. Die BrainGame-Programme können in den verschiedensten Lehr- und Lernszenarien eingesetzt werden und ermöglichen eine aktive Einbindung der Schüler/-innen in den Unterricht.



Weitere Informationen unter
www.brainboard.de



123 Chemie

So gelingt erfolgreiches Lernen ...

Die Lernsoftware ist abspielbar von CD, Memory-Stick oder Festplatte, im Intranet, Internet oder Netzwerk. Die vielen interaktiven Aufgaben und Informationsseiten eignen sich ideal für den Einsatz am SMART Board®. Auch das Einbinden in Lernplattformen oder die Nutzung an einzelnen Schülerarbeitsplätzen sind möglich.

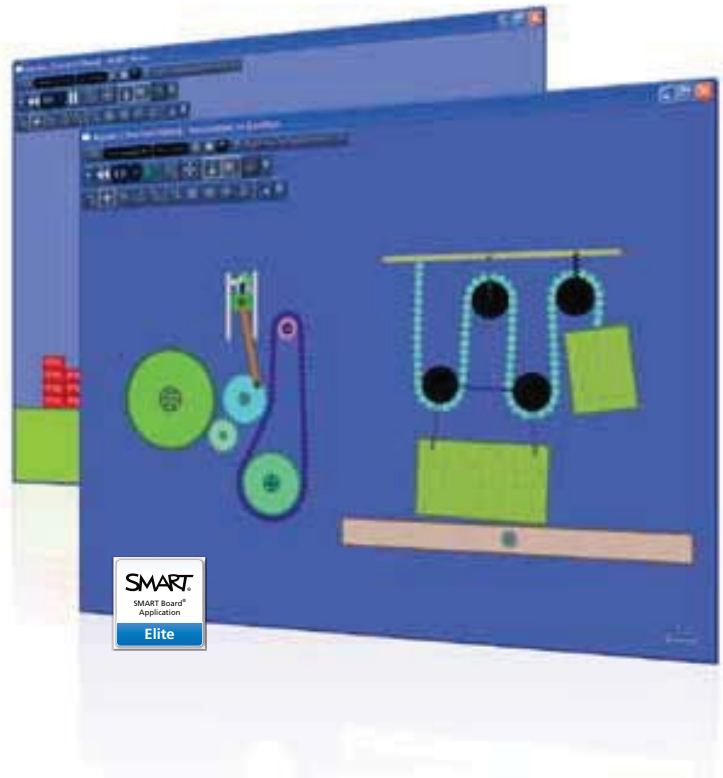
Als umfangreiche Aktivitäten für Lehrer und Schüler sind verfügbar: Animationen, Puzzle, Galgenmännchen, Freie Antworten, Lückentexte, Zuordnungen und Arbeitsblätter zum Ausdrucken und Ausfüllen

Die Schüler/-innen arbeiten konzentrierter und motivierter, denn die Lernanwendungen greifen das im experimentellen Chemieunterricht erlernte Wissen auf, um es auf einer höheren Lernebene zu verknüpfen und zu erweitern.

Themengebiete: Einführung, Grundlagen, Säuren und Laugen, Salze, Periodensystem



Demo-Beispiele:
<http://www.123chemie.de>



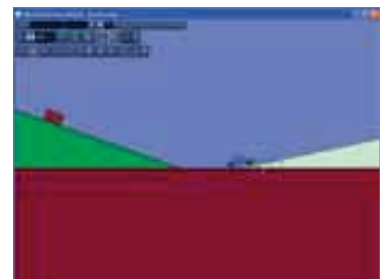
Algodoo

Physik-Simulation

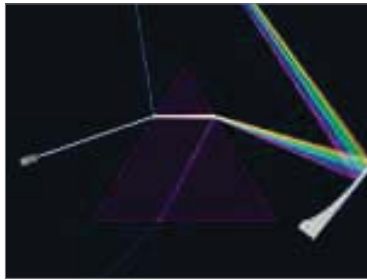
Algodoo ist ein vollkommen neuartiger Ansatz für den Physik-Unterricht

Stellen Sie sich eine Software vor, die es Ihnen und Ihren Schülern erlaubt, frei mit den Gesetzen der Physik zu spielen – einfach mit ihren Händen. Die Physik-Simulation Algodoo folgt dem konstruktivistischen Lernparadigma und ermöglicht das Lernen durch eigenes Experimentieren. Einfache Zeichenwerkzeuge erlauben das Entwerfen, Zusammensetzen und Explorieren von Gegenständen, Szenen und physikalischen Zusammenhängen.

Durch die enge Zusammenarbeit mit SMART spielen Algodoo und das SMART Board® perfekt zusammen. Die Software wurde für die einzigartigen Multi-User- und Multi-Touch-Funktionalitäten der neuen SMART Board 800er-Serie optimiert. Auf der nächsten Seite finden Sie eine Übersicht über die nahtlose Integration.



Bezugsquelle:
www.algodoo.com

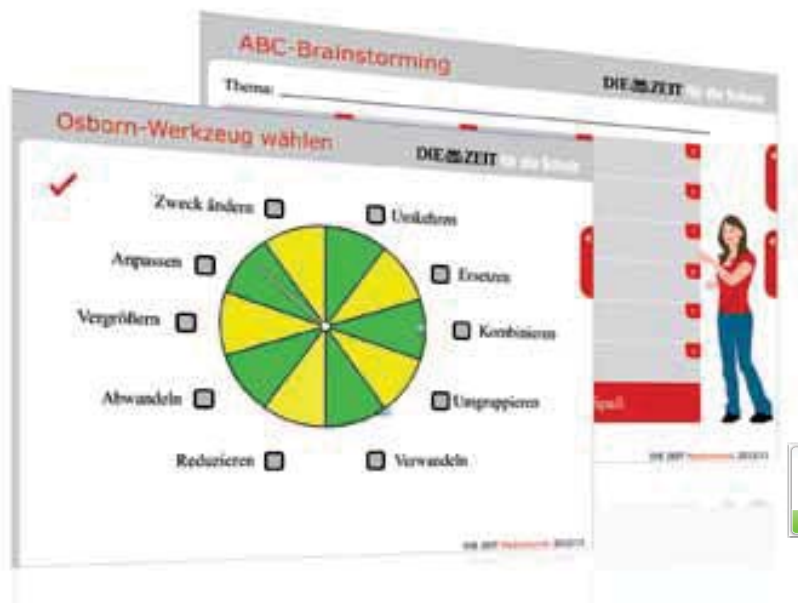


Für alle SMART Boards® (Single- und Multi-Touch):

- Spezielle Menüstruktur, sobald Algodoo ein angeschlossenes SMART Board erkennt
- Verschiebbare Werkzeugleisten für eine bessere Nutzbarkeit durch Lehrer und Schüler
- Schwarzer Stift fixiert Objekte automatisch auf dem Hintergrund, sodass sie nicht der Schwerkraft oder der Kollision mit anderen Objekten ausgesetzt sind
- Der blaue Stift zeichnet Objekte, die automatisch in Wasser umgewandelt werden
- Rote und grüne Stifte erzeugen Objekte in der jeweiligen Farbe (dies kann auch für den schwarzen und blauen Stift eingestellt werden)
- Verschieben einer Szene durch Berühren des Hintergrunds und Schieben der Finger in beliebige Richtungen
- Anwender können Objekte in Teile zerschneiden, indem sie mit dem Stift durch ein Objekt fahren und dann einen Haken schlagen
- Anwender können Objekte löschen, indem sie diese mit dem Handrücken oder dem Schwamm wegwischen oder mit einer Linie das vollständige Objekt durchstreichen
- Stiftgesten können zum Pausieren, Starten, Rückwärts- und Vorwärtsspulen einer Szene eingesetzt werden
- Die Algodoo Teacher Edition enthält Tutorials, mit denen Sie nach wenigen Minuten selbst loslegen können

Zusätzliche Features für die SMART Board 800-Serie mit Multi-Touch:

- Zwei Anwender können gleichzeitig skizzieren
- Zwei Anwender können gleichzeitig Objekte verschieben
- Ein Anwender kann zeichnen, während der andere mit seinen Fingern die Szene verändert
- Finger-Gesten erlauben das Herein- und Herauszoomen
- Finger-Gesten erlauben das Rotieren und Skalieren, indem das Objekt an zwei Punkten angefasst wird
- Ein Objekt lässt sich duplizieren (klonen), indem das Objekt mit einem Finger angefasst und dann mit einem Stift darüber gezogen wird



DIE ZEIT für die Schule



Das Lehrerpaket „Medienkunde“ von „ZEIT für die Schule“ bietet auf über 170 Seiten umfassendes Lehr- und Arbeitsmaterial zum Thema Medien. Das jährlich aktualisierte Material kann als didaktische Einheit oder partiell in Klassen/Kursen ab der 9. Jahrgangsstufe eingesetzt werden. Projektstart und -dauer lassen sich einfach an die individuelle Unterrichtsplanung anpassen. Zusätzlich ist im Material gratis eine CD-ROM mit interaktiven Tafelbildern enthalten. Die SMART Notebook™ Dateien umfassen über 100 Tafelbilder und sind auf die Kapitel und Arbeitsblätter des gedruckten Hefts abgestimmt, sodass medienübergreifend gearbeitet werden kann.

Die digitalen Unterrichtsmaterialien legen einen Schwerpunkt auf Kreativitätstechniken. Das Sammeln und Strukturieren von Informationen sowie das Sichern von Arbeitsergebnissen können durch das SMART Board® Interactive Whiteboard unterstützt werden. Die interaktiven Tafelbilder auf der CD-ROM lassen sich gemeinsam weiterentwickeln und mit Arbeitsergebnissen füllen. Sie eignen sich insbesondere für Brainstorming, Analyse- und Beobachtungsaufgaben, Kategorisierungen, das Entwickeln von Konzeptkarten sowie zur Ergebnissicherung. Das Bearbeiten der Aufgaben erfolgt mithilfe des gedruckten Heftes in Einzel- oder Gruppenarbeit.

Titel

- 1 Fakt – 3 Meldungen
- 6 Denkhüte
- Brainstorming
- Osborn-Werkzeuge
- Präsentationstipps
- Querdenken
- Spinnwebanalyse
- ZEIT Quiz

DIE ZEIT
für die Schule

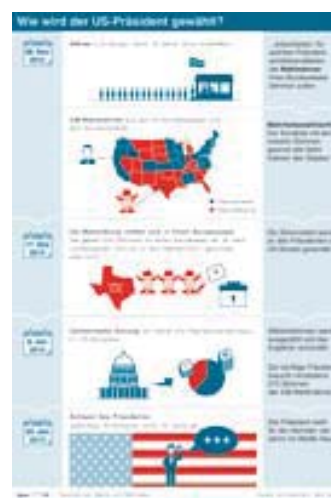
Kostenlos erhältlich unter:
www.zeit.de/schulangebote

dpa-infografik

Die Welt erklären mit Infografiken

Grafiken per „Drag and Drop“ aus dem Webbrowser direkt auf das SMART Board® ziehen – mit der dpa-Plattform und der Software SMART Notebook™.

Infografiken unterstützen den Unterricht: als aktuelle Einstiege, mit Ansätzen für Diskussionen, praxisnahen Interpretationsübungen für Statistiken und Schaubilder – und sie ermöglichen eine schnelle und einfache Vorbereitung, ohne Probleme mit dem Urheberrecht. Schullizenzen sind als Jahresabonnement erhältlich.



dpa•Globus

Fakten, Trends und Hintergründe: jede Woche 14 Grafiken aus Politik, Wirtschaft und Gesellschaft.



dpa•Kindergrafik

Zum Lernen, Informieren, Spielen und Schmunzeln – mindestens fünf kindgerechte Grafiken pro Woche, von aktuell bis zeitlos.

dpa•Grafik

Die Themen des Tages, direkt aus dem Newsroom der dpa in Berlin, mehr als 30 Grafiken pro Woche.

dpa•glo.bizz

Die wichtigsten elf Wirtschaftsdaten. Ob Arbeitslosigkeit, Goldpreis, Inflation oder Konjunkturentwicklung, jeden Monat aktualisiert.

dpa•infografik

Bezugsquelle:

www.dpa-globus.de

Tel.: (040) 4113-32940

SMART Notebook™ Widgets

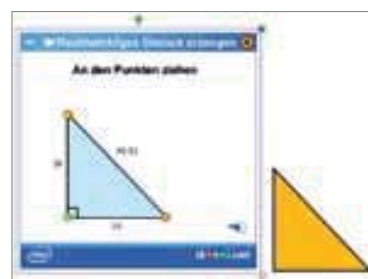
Dreifach interaktiv



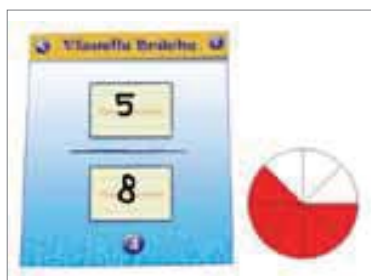
Widgets sind kleine Miniprogramme, die Sie auf einer Notebook-Seite einfügen können. Sie erweitern damit die Funktionalität von SMART Notebook nach Ihren Bedürfnissen. Durch die Integration in eine Notebook-Seite lassen sich diese kleinen Lernprogramme mit allen anderen Inhalten wie Überschriften, Bildern, Anschriften und Seitenvorlagen kombinieren.

Interaktion mit Schülern

Jedes Widget ist ein kleines Programm, das auf einer SMART Notebook Seite läuft. Schüler können direkt mit dem Widget interagieren, also zum Beispiel Lösungen eingeben, Rätsel knacken, Schaltflächen bedienen und dargestellte Inhalte dynamisch mit ihren Fingern verändern. Widgets regen zum aktiven Mitmachen und Ausprobieren an.



Erzeugen und Einfügen von
rechtwinkligen Dreiecken



Erstellen von Torten- und Balkengrafiken
durch handschriftliche Eingabe von Brüchen

Interaktion mit Seiteninhalten

Ein Widget ist sehr viel flexibler als eine isolierte „App“, denn Widgets können auch mit den Inhalten auf einer Seite interagieren. Handschriftliche Eingaben werden ausgewertet, um Suchbegriffe, Lösungswerte oder Einstellungen festzulegen. Ein Widget kann zudem neue Inhalte erzeugen, also zum Beispiel Bilder, Formen, Texte, Zeichnungen, Brüche, Buchstaben oder Wörter auf einer Seite einfügen. Bestehende Inhalte lassen sich durch Widgets verändern, etwa um Objekte neu zu positionieren oder zufällig auszuwählen.



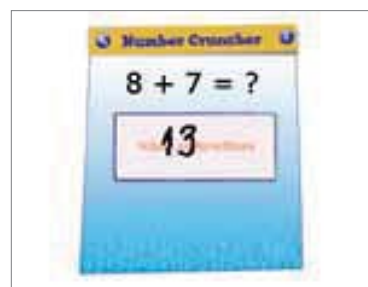
Anzeigen von Zufallswörtern

Interaktion mit Webinhalten

Einige Widgets greifen auf Webinhalte zu, wenn Sie eine Internetverbindung im Klassenzimmer haben. Dadurch lassen sich aktuelle Inhalte, Filme von Videoservern oder Kartendienste direkt auf eine Notebook-Seite einbauen.



Embed code: Anzeige von Webinhalten



Mathematikaufgaben lösen

Starke Inhaltspartner

Wenn Sie selbst Widgets entwickeln möchten, können Sie Mitglied des SMART Ecosystem Network werden und alle Entwicklungswerkzeuge auf unserem Entwicklerportal finden: sen.smarttech.com. Eine professionelle Umsetzung Ihrer Ideen und Projekte bieten Ihnen „KB&B – The Kids Group“ und „KIDS interactive – Agentur für junge Medien“. Beide Agenturen sind Elite Member unseres Entwicklernetzwerkes.



KB&B – The Kids Group hat bereits zahlreiche akkreditierte SMART Notebook™ Dateien für verschiedene Marken entwickelt und stellt nun die ersten Widgets für das SMART Board® vor.



Beliebige Objekte als Gruppen anordnen



Zufallszahlen für Rechenaufgaben



Zufallsbuchstaben für Wortaufgaben



Mülleimer zum Löschen von Objekten



KIDS interactive entwickelt Lern- und Lehrmedien speziell für interaktive Whiteboards im Auftrag von Bildungsvsverlagen und betreibt mit www.whiteboard-software.de einen eigenen Onlineshop.



Bilder hinter Kacheln verstecken



Virtuelle Waage



Mathematikwettbewerb



Im Rahmen des „iTec – Designing the Future Classroom“-Projekts sind mehrere Widgets von SMART entwickelt worden, mit denen kreative Designaufgaben im Unterricht bearbeitet werden können.



„Dein SPIEGEL“

Nachrichten interaktiv

Fakten sind besser als Vorurteile. Deshalb hat „Dein SPIEGEL“, das Nachrichten-Magazin für 8- bis 13-Jährige, eine Unterrichtseinheit für Whiteboards zum Thema „Islam“ entwickelt.

Die Arbeitsblätter vermitteln wichtiges Wissen über die Weltreligion und regen zum Diskutieren an. Ziel ist es, Kinder und Jugendliche in die Lage zu versetzen, sich eine eigene Meinung bilden zu können. Die Lerninhalte basieren auf einem Beitrag aus Heft 7/2012. Sie sind interaktiv und multimedial eingebunden.



Bezugsquelle:
<http://bit.ly/DEINSPIEGEL>



Notting Hill Gate 1

Interaktive Whiteboardfolien

Die *Interaktiven Whiteboardfolien* dienen dazu, den Einsatz des Lehrwerks *Notting Hill Gate* Band 1 sinnvoll und zeiteffektiv mit der Arbeit am interaktiven Whiteboard zu kombinieren. Alle Folien, die sich auf der CD befinden, sind direkt an eine Aufgabe im Buch gekoppelt.

Notting Hill Gate Interaktive Whiteboardfolien auf einen Blick:

- über 70 interaktive Folien mit integrierten Hörtexten der Lehrer-CD
- abwechslungsreiche Aufgaben
- zahlreiche Erweiterungs-, Individualisierungs- und Differenzierungsvorschläge
- ausführliche Erläuterungen zu jeder Folie
- methodische Anregungen für den Unterrichtseinsatz



Bezugsquelle:
www.diesterweg.de/notting-hill-gate

Extreme Collaboration

AddOn (beta) für SMART Notebook™

Nutzen Ihre Schüler Computer, Tablets oder Smartphones? Dann können Sie diese Geräte ab sofort noch besser in Ihren Unterricht mit dem SMART Board® integrieren – kabellos und ganz ohne Softwareinstallation auf den Schülergeräten.



Mit dem Extreme Collaboration AddOn für SMART Notebook können Schüler ihre Antworten, Arbeitsergebnisse, Feedback und beliebige andere Beiträge von ihrem persönlichen Gerät direkt an das SMART Board senden. Dort werden sie dann für alle gut sichtbar dargestellt und können weiterbearbeitet werden. Ab sofort können alle Schüler einbezogen werden und gleichzeitig ihre Beiträge zum Unterricht leisten. Dies erleichtert die Schüleraktivierung, erhöht die Motivation und führt in kurzer Zeit zu umfangreichen Materialsammlungen, die als ideale Ausgangsbasis für die folgende Unterrichtsphase genommen werden können.





SMART Technologies (Germany) GmbH

In der Raste 10 • 53129 Bonn

Tel. +49 228 35009-0

Fax +49 228 35009-35

exchange.smarttech.com

schule@smarttech.com

http://www.smarttech.de



www.facebook.com/smarttech.de



www.twitter.com/SMART_Tech_DE



www.youtube.com/smarttechgermany



MIX
Papier aus verantwortungsvollen Quellen
FSC® C005409