



Mein SMART Board

Das Praxishandbuch für
den erfolgreichen Einsatz
im Unterricht

HANSER

HANSER

Christian Kohls

Mein SMART Board

Das Praxishandbuch für den erfolgreichen Einsatz im Unterricht

Alle in diesem Buch enthaltenen Informationen, Verfahren und Darstellungen wurden nach bestem Wissen zusammengestellt und mit Sorgfalt getestet. Dennoch sind Fehler nicht ganz auszuschließen. Aus diesem Grund sind die im vorliegenden Buch enthaltenen Informationen mit keiner Verpflichtung oder Garantie irgendeiner Art verbunden. Autor und Verlag übernehmen infolgedessen keine juristische Verantwortung und werden keine daraus folgende oder sonstige Haftung übernehmen, die auf irgendeine Art aus der Benutzung dieser Informationen – oder Teilen davon – entsteht.

Ebenso übernehmen Autor und Verlag keine Gewähr dafür, dass beschriebene Verfahren usw. frei von Schutzrechten Dritter sind. Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Buch berechtigt deshalb auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, des Nachdruckes und der Vervielfältigung des Buches, oder Teilen daraus, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) – auch nicht für Zwecke der Unterrichtsgestaltung – reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2021 Carl Hanser Verlag München, www.hanser-fachbuch.de

Lektorat: Sylvia Hasselbach

Copy editing: Sandra Gottmann, Wasserburg

Layout: der Autor mit InDesign

Umschlagdesign: Marc Müller-Bremer, www.rebranding.de, München

Umschlagrealisation: Max Kostopoulos, unter Verwendung von Grafiken von

© shutterstock.com/Yuriy2012, Skamai, Singleline und Derplan13

Print-ISBN: 978-3-446-47032-3

E-Book-ISBN: 978-3-446-47054-5

E-Pub-ISBN: 978-3-446-47203-7

Inhaltsverzeichnis

Titelei

Impressum

Inhaltsverzeichnis

Der Aufbau des Buches

Kapitel 1: Der Einstieg

Wie funktioniert mein SMART Board?

Mit der Notebook-Software arbeiten

Am SMART Board schreiben

Mehrere Farben verwenden

Stifte ohne Ende

Stiftarten

Schwebender Stift

Wischen

Alles wegwischen und Inhalte sichern

Formen und Linien zeichnen

Füllwerkzeug

Formenerkennung

Texte einfügen

Bilder einfügen

Bildschirmaufnahme-Werkzeugleiste

Objekte verschieben, vergrößern oder drehen

Mit Objekten arbeiten

Endloskloner

Lineal, Zirkel und Geodreieck

Lineaturen und Hintergründe

Registerkarten

Seitenübersicht

Reihenfolge der Seiten ändern

Seiten löschen, leeren, klonen und umbenennen

Verknüpfungen

Galerie

Vorlagen für den Unterricht

Integrierter Internet-Browser

Anlagen

Tabellen

Kapitel 2: Phase: Vorbereiten und Material erstellen

Bildschirmvorhang

Zeigestab

Zauberstift

Vorbereitete Seiten beschriften

Verbergen und Aufdecken

Objekte durch Löschen aufdecken

Lösungen und Inhalte hervorzaubern

Farbenzauber

Lösungen „freiwischen“

Grundlagen der Layout-Gestaltung

Schrift

Texte gliedern und strukturieren

Formen und Figuren

Farben

Gestaltgesetze

Interaktive Erweiterung

YouTube-Erweiterung

Lektions-Rekorder

Interaktive Bausteine – Widgets

Zufallsgeneratoren

Interaktive Aufgaben mit dem SMART Lab gestalten

Interaktive Aufgaben mit dem Lesson Activity Builder

Kapitel 3: Phase: Aktivieren und Motivieren

Interesse wecken

Problemlösen

Agenda und Advanced Organizer

Bildlicher Impuls

Übende Wiederholung

Kapitel 4: Phase: Informationen sammeln und Strukturen erarbeiten

Brainstorming

Blitzlicht

Stichpunkte in Tabellen sammeln

Kartenabfrage

Schülerreferat

Lehrervortrag

Veranschaulichung

Merksätze und Definitionen einführen

Beobachtung

Exzerpte

Clusteranalyse

Kategorisieren

Charakterisierung und Typisierung

Mind Maps und Concept Maps

Kapitel 5: Phase: Üben und Anwenden

Einzelarbeit (Stillarbeit)

Partnerarbeit

Gruppenarbeit

Lernen an Stationen

Schülerexperiment

Einfach- und Mehrfachauswahl (Multiple Choice)

Quizstunde.de

Aufgaben mit freier Antwortmöglichkeit

Zuordnungsaufgaben

Anordnungsaufgaben

Mathematik-Aufgaben

Hausaufgabenkontrolle

Kapitel 6: Phase: Ideen entwickeln und gestalten

Design Thinking

Feldforschung

Ideenfindung

Entscheidungsfindung

Prototypen

Collage

Schülerpräsentation

Feedback

Ergebnissicherung

Kapitel 7: Phase: Online-Videos zum Vor- und Nachbereiten

Auf zum digitalen Unterricht

So produzieren Sie mit dem SMART Board Lernvideos

Aufnahme des Bildschirms am SMART Board

Aufnahme mit dem SMART Podium

Software zum Aufzeichnen von Bildschirmen

Veröffentlichung der Videos

Videoproduktion planen

Zeichentricksequenzen erstellen

Praktische Tipps für die Produktion

Vorwort des Autors

Mein erstes SMART Board habe ich vor über zwanzig Jahren bekommen. Damals war ich Student und wissenschaftlicher Mitarbeiter an einer Fachhochschule. Interaktive Whiteboards waren damals den wenigsten bekannt. Es gab noch keine Smartphones, und die Eingabe mit Stiften und Fingern war Zukunftsmusik. Wie sich die Welt ändern kann! Inzwischen hat fast jeder ein leistungsfähiges Smartphone, das mit dem Internet verbunden ist. Mobile Endgeräte dienen der Kommunikation, Informationsbeschaffung und Unterhaltung. Sie helfen uns beim Auffinden von Orten, empfehlen uns Restaurants und lassen uns Reisen buchen. Oft lenken sie uns auch einfach nur ab. Dennoch sind Smartphones auch hervorragende Lernbegleiter: Sie bieten Lernspiele, Wissenskarten, Enzyklopädien, Vokabeltrainer und vieles mehr. Gleichzeitig sind sie hervorragende Forschungsinstrumente: Ausgestattet mit Kamera, Mikrofon, Sensoren und Notizfunktionen können sie bei der Feldforschung und Datenerhebung unterstützen.

Welche Rolle spielen SMART Boards, wenn jeder Schüler sein individuelles Smartphone nutzt? Aus meiner Sicht ergänzen sich Smartphones und SMART Boards hervorragend, denn es ist heute umso wichtiger, dass Informationen in der Gruppe gesammelt, diskutiert und bewertet werden. Das SMART Board kann

verschiedene Medien und Informationen integrieren und interaktiv miteinander verknüpfen. Es ist eine gemeinsame Arbeitsfläche. Und gerade darum geht es ja in der Schule: nicht alleine, sondern gemeinsam lernen und Aufgaben lösen.

Diese neue Auflage berücksichtigt daher mit einem neuen Kapitel „Ideen entwickeln und gestalten“ umfangreich die ko-kreativen Prozesse, die in der Schule möglich sind und durch das SMART Board unterstützt werden können. Zudem wird auf zahlreiche neue Funktionen der SMART Notebook-Software eingegangen, um interaktive Aufgaben vorzubereiten und zu gestalten. Dazu war es nötig, ein Drittel des Buches vollständig zu überarbeiten. Andererseits zeigt sich, dass auch zehn Jahre nach Erscheinen der Erstausgabe viele der Vorteile und Funktionen erhalten geblieben sind. Für mich persönlich sind die im Folgenden aufgelisteten Vorteile stets relevant gewesen.

Interaktive Visualisierung: Der visuelle Sinneskanal ist für die Aufnahme von Informationen sehr wichtig. Am SMART Board wird es besonders einfach, Bilder vorzubereiten und vor allem damit zu arbeiten. Digitale Wandkarten sind nicht nur schneller verfügbar, sie lassen sich auch gemeinsam verändern, um dynamische Wirkzusammenhänge besser zu erfassen.

Medienmix: Texte, Bilder, Videos, Animationen, verschiebbare Objekte und Webinhalte lassen sich sehr leicht einbinden und miteinander kombinieren. Bilder lassen sich mit Audio belegen, Texte und Zeichnungen können auf Fotos eingefügt, Standbilder von Videos mit vorhandenen Materialien oder Texten aus Wikipedia kombiniert werden.

Kognitive Entlastung: Strukturen lassen sich Schritt für Schritt aufbauen, verändern oder reduzieren. Mit Zeigewerkzeugen, Scheinwerferlicht oder farblichen Markierungen können wichtige Informationen hervorgehoben und so kognitiv fokussiert werden.

Konstruktivistische Arbeitsweise: Das Durchspielen verschiedener Konstellationen, Was-wäre-wenn-Fragen, das Prüfen von Hypothesen und Verknüpfen von Informationen wird durch mehrere Faktoren begünstigt. Das Verschieben, Sortieren, Klassifizieren und Verändern von Objekten lädt dazu ein, verschiedene Strukturen und Perspektiven auszutesten. Das Speichern von Zwischenergebnissen lässt in verschiedene Richtungen denken.

Agile Unterrichtsgestaltung und Individualisierung: Der Stundenverlauf lässt sich spontan ändern, indem auf zusätzliches Material aus dem Internet oder auf dem eigenen Rechner zurückgegriffen wird. Als Lernstation kann das SMART Board genutzt werden, um Inhalte in kleinen Gruppen zu wiederholen, zu erklären oder zu vertiefen, während der Rest der Klasse an einer Aufgabe arbeitet. Durch das Bereithalten digitaler Materialien lassen sich die Inhalte besser auf die Bedürfnisse der Klasse und einzelner Schüler anpassen.

Ergebnissicherung: Alles, was in der Klassengemeinschaft oder in Gruppen erarbeitet wurde, lässt sich einfach speichern, verteilen und wiederverwenden. Vorbei sind die Zeiten, in denen mühsam erarbeitete Visualisierungen oder Pinnwand-Karten einfach verloren gehen oder umständlich abfotografiert werden müssen.

Medienkompetenz: Das interaktive Whiteboard bringt den Computer in immer mehr Klassenräume und fördert so den Umgang mit Medien, das Auffinden, Einordnen und Bewerten von Informationen im Internet, den Schutz der Schüler vor Internetkriminalität sowie das Bewusstwerden über die eigene Identität in sozialen Netzwerken und die Folgen des Handelns im Internet.

Der Aufbau des Buches

Das Buch gliedert sich in sieben Kapitel, denen ein methodischer, das heißt wegorientierter Gedanke zugrunde liegt.

Teil 1: Die Basisausrüstung

Jeder gute Wanderer kennt seine Ausrüstung. Deshalb geht es in den ersten drei Kapiteln darum, Ihnen das interaktive Whiteboard als Unterrichtswerkzeug vorzustellen.

Kapitel 1: SMART Notebook zum Nachschlagen

Die SMART Notebook-Software befindet sich im Lieferumfang des SMART Boards und darf von allen Lehrern und Schülern kostenlos genutzt werden, wenn es ein SMART Board an der Schule gibt. Sie stellt eine Vielzahl von Werkzeugen für die Unterrichtsgestaltung zur Verfügung. Dieses Kapitel stellt die Funktionen vor und ist gleichzeitig eine Referenz.

Kapitel 2: Vorbereiten und Material erstellen

Hier finden Sie Tipps für die Unterrichtsvorbereitung und Gestaltung des Unterrichtsmaterials. Es werden grundlegende

Techniken für den Werkzeugeinsatz vorgestellt und Designwissen vermittelt.

Teil 2: Unterrichtswege

Im zweiten Teil des Buches geht es um die Vorstellung bereits bekannter Methoden – Wege, die von erfahrenen „Wanderern“ bereits erkundet wurden. Die Vorstellung der einzelnen Methoden folgt einem einheitlichen Aufbau.

Methodenbeschreibung: Der Unterrichtsablauf wird kurz skizziert.

Warum?: Es folgt eine Begründung für den Weg unter der Überschrift „Warum?“.

Stolpersteine: Wie lassen sich typische Stolpersteine umgehen?

Am SMART Board: Beispiele für den sinnvollen Einsatz des SMART Boards.

Zur besseren Orientierung sind die Methoden in verschiedene aufeinanderfolgende Phasen eingeordnet. Dabei sind die hintereinander geordneten Phasen in der Realität keineswegs so schön sauber linear, wie hier dargestellt. Vielmehr gibt es eine Rückkopplung und einen ständigen Wechsel zwischen den einzelnen Phasen.

Kapitel 3: Aktivieren und Motivieren

In der Schule geht es darum, bestimmte Sach-, Sozial- und Methodenkompetenzen zu erlangen. Methoden für die

Aktivierung und Motivierung sollen eine Hingabe und Aufmerksamkeit für das gerade behandelte Thema wecken.

Kapitel 4: Informationen sammeln und Strukturen erarbeiten

Der Aufbau neuer Wissensstrukturen erfolgt durch die Verknüpfung bereits vorhandener Informationen. Methoden zum Sammeln, Recherchieren, Darbieten und Reaktivieren von Wissen werden mit Methoden zum Sortieren, Strukturieren, Kategorisieren und Vernetzen kombiniert.

Kapitel 5: Üben und Anwenden

Die Verinnerlichung der konstruierten oder vermittelten Wissensstrukturen muss durch das Individuum selbst geschehen. Gesetzmäßigkeiten und Regeln sollen nicht nur bekannt sein, sondern auch verstanden und erfolgreich angewendet werden. Daher kommt der Phase des Übens und Anwendens in verschiedenen Sozialformen mit unterschiedlichen Aufgabentypen eine besonders wichtige Rolle zu.

Kapitel 6: Ideen entwickeln und gestalten

Viele Kreativitätsmethoden können von den interaktiven Möglichkeiten profitieren, z.B. der Zugriff auf Zufallsimpulse oder die systematische Variation von Merkmalen.

Kapitel 7: Online-Videos zum Vor- und Nachbereiten

Digitale Bildungsangebote spielen im schulischen Alltag eine immer größere Rolle. Dabei müssen Sie nicht nur auf vorgefertigte Materialien und YouTube-Videos zurückgreifen, sondern können am SMART Board selbst zum Produzenten spannender Lernvideos werden.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Auskundschaften der Wege
und hoffe, dass dieses Buch ein nützlicher Reisebegleiter ist.

Christian Kohls

Köln, im Mai 2021

Mit der Notebook-Software
kann man einfach Inhalte
darstellen und die Schrift
vergrößern.

Lennart



Kapitel 1

SMART Notebook zum Nachschlagen

Wie arbeite ich mit SMART Notebook?

SMART Notebook ist eine Unterrichtssoftware, die mit jedem SMART Board ausgeliefert wird. Sie können interessante und interaktive Aufgaben mit Notebook vorbereiten, durchführen und sichern. Ihnen stehen unbegrenzt leere Seiten zur Verfügung, mit denen Sie und Ihre Schüler arbeiten können. Ob Bilder, handschriftliche Notizen und Skizzen, Tabellen, Videos oder interaktive Simulationen – mit SMART Notebook lässt sich beinahe alles umsetzen.

Darum geht es in diesem Kapitel:

- Das Erstellen „klassischer“ Tafelbilder
- Das Anreichern von Seiten mit aktivierenden Elementen
- Die Arbeit mit Stiften und Schwamm

- Das Zeichnen von Linien, Formen und Tabellen
- Die Arbeit mit Bildern und interaktiven Objekten
- Das Arbeiten mit verschiedenen Medienformen
- Der Einsatz interaktiver Werkzeuge für kreatives Arbeiten

Wie funktioniert mein SMART Board?

Es gibt inzwischen zahlreiche unterschiedliche SMART Board-Modelle. In der einfachsten Variante gibt es nur einen Stift, den man sowohl zum Zeichnen als auch als Mauszeiger verwenden kann. Die meisten SMART Boards unterscheiden jedoch zwischen dem Schreiben mit dem Stift und der Berührung mit dem Finger. Der Finger führt dabei die Aktionen aus, die man sonst mit dem Mauszeiger erledigt: Objekte anklicken, verschieben, auswählen, Menüpunkte aufrufen, Programme starten usw.

Die neusten SMART Boards erkennen dabei mehr als nur einen einzigen Finger. Es handelt sich um Multitouch-Boards, d.h., die interaktiven Whiteboards reagieren auf mehrere Berührungen. Damit lassen sich zum einen Gesten für das Verändern von Objekten verwenden: Mit zwei Fingern können Objekte vergrößert, verkleinert oder rotiert werden.

Eine Besonderheit der SMART Boards ist das Wegwischen der digitalen Tinte mit dem Schwamm, Radiergummi oder dem Handballen. Dies macht das Arbeiten besonders einfach. Sie können wie gewohnt etwas schreiben und sehr schnell mit dem Handballen etwas wieder wegwischen. Für das präzise Wegwischen der digitalen Tinte haben einige Modelle am Ende des Stiftes ein

Radiergummi, mit dem sich kleinere Flächen auf dem Whiteboard löschen lassen.

Während sich die Modelle in den Details unterscheiden (z.B. mit einem, zwei oder vier verschiedenen Stiften), so ist doch allen SMART Boards eines gemeinsam: Um das gesamte Spektrum der Möglichkeiten zu nutzen, sollten Sie einen Rechner an das SMART Board anschließen und mit der SMART Notebook-Software arbeiten. Diese Unterrichtssoftware eröffnet Ihnen zahlreiche pädagogische Möglichkeiten. Von all diesen Möglichkeiten handelt dieses Buch.

Wie Sie die SMART Notebook Software sowie alle notwendigen Treiber installieren, erfahren Sie auf den Support-Seiten von SMART Technologies. Jede Schule hat andere Konzepte, wie Lizenzen verwaltet werden und ob eigene Laptops oder ein stationärer Rechner am SMART Board angeschlossen wird. Im letzten Kapitel gebe ich ein paar Tipps, wie Sie innerhalb einer Schule die Hürden bei der Digitalisierung überwinden und SMART Boards erfolgreich einführen oder bereits angeschaffte SMART Boards häufiger nutzen.

Das SMART Board erweitert die Möglichkeiten, wie Sie mit anderen Programmen auf Ihrem Rechner arbeiten können. SMART Ink sorgt dafür, dass Sie über jede andere Software schreiben können. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, um Dinge zu erklären oder zu ergänzen.

```

1
2
3
4 fun main ( args : Array <String > ) : Unit {
5
6     val einWert = 10
7
8
9
10
11     val eineListe = listOf (1,2,3,4,5)
12
13
14
15
16     val neueListe = eineListe.map { it * 2 }
17
18
19
20
21
22
23
24     eineListe.contains( einWert ) → false
25
26     neueListe.contains( einWert ) → true
27
28
29

```

Handwritten annotations on the code editor:

- A red box around the value `10` in line 6.
- A red box around the list `(1,2,3,4,5)` in line 11.
- A red box around the lambda expression `{ it * 2 }` in line 16.
- Handwritten text: "Funktion höherer Ordnung" with an arrow pointing to the lambda expression.
- Handwritten text: "Funktionsausdruck (Lambda)" with an arrow pointing to the lambda expression.
- Handwritten text: "it * 2" with arrows pointing to the lambda expression.
- Handwritten text: "map" with an arrow pointing from the lambda expression to the `map` method call.
- Handwritten text: "it * 2" with arrows pointing to the elements of the resulting list `(2,4,6,8,10)`.
- Handwritten text: "→ false" next to `eineListe.contains(einWert)`.
- Handwritten text: "→ true" next to `neueListe.contains(einWert)`.

Alle Objekte, die mit SMART Ink über ein Fenster gezeichnet wurden, können mit dem Mauszeiger verschoben werden. Die digitale Tinte liegt auf einer Ebene über dem eigentlichen Programm. Wenn Sie das Programmfenster verschieben, dann verschiebt sich die digitale Tinte mit.

Wenn Sie mit den Microsoft Office-Produkten arbeiten (PowerPoint, Word, Excel), dann können Sie mit der digitalen Tinte direkt in diese Programme schreiben. Wenn Sie eine PowerPoint-Präsentation nutzen, dann können Sie direkt auf die Folien schreiben und so die Inhalte ergänzen oder die Aufmerksamkeit lenken.

Computer und Affekte

Computer erkennen Emotionen

- Gesichtsausdrücke
- Stimmlage
- Sentiment Analysis

Computer drücken Emotionen aus

- Smileys Bsp: Instagram-Heart
- Avatare
- Begriffswahl
- Wetterkommentare

Computer können Emotionen empfinden und ausdrücken

- Bereich der AI

Technologien für Verhaltensänderungen

- Design for Behaviour Change Apps für Verhaltensänderungen: Früher aufheben, Mehr laufen, Waschen zwängen
- Personen beeinflussen, verführen, nötigen, zwingen
- Nudging
- Choice Architecture

Handwritten notes:

- "Positive/negative Wertwahl"
- "= tolles Restaurant"
- "= schlechtes Essen"
- "Früher aufheben, Mehr laufen, Waschen zwängen"
- "Auto fährt nicht los -> Anxieties! -> Alkoholtest"



Computer und Affekte

Computer erkennen Emotionen

- Gesichtsausdrücke
- Stimmlage
- Sentiment Analysis

Computer drücken Emotionen aus

- Smileys Bsp: Instagram-Heart
- Avatare
- Begriffswahl
- Wetterkommentare

Computer können Emotionen empfinden und ausdrücken

- Bereich der AI

Technologien für Verhaltensänderungen

- Design for Behaviour Change Apps für Verhaltensänderungen: Früher aufheben, Mehr laufen, Waschen zwängen
- Personen beeinflussen, verführen, nötigen, zwingen
- Nudging
- Choice Architecture

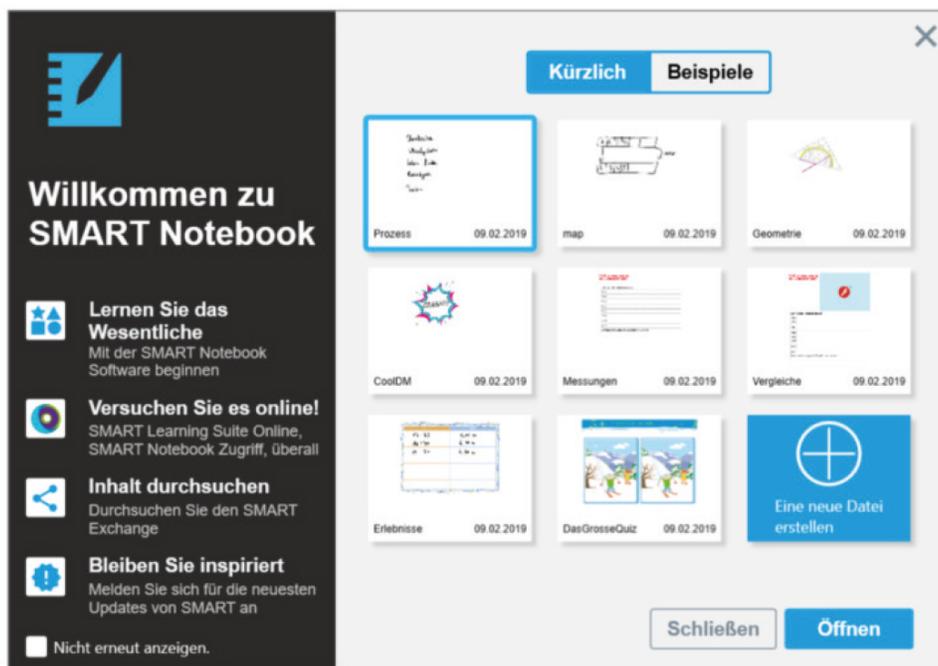
Handwritten notes:

- "Positive/negative Wertwahl"
- "= tolles Restaurant"
- "= schlechtes Essen"
- "Früher aufheben, Mehr laufen, Waschen zwängen"
- "Auto fährt nicht los -> Anxieties! -> Alkoholtest"

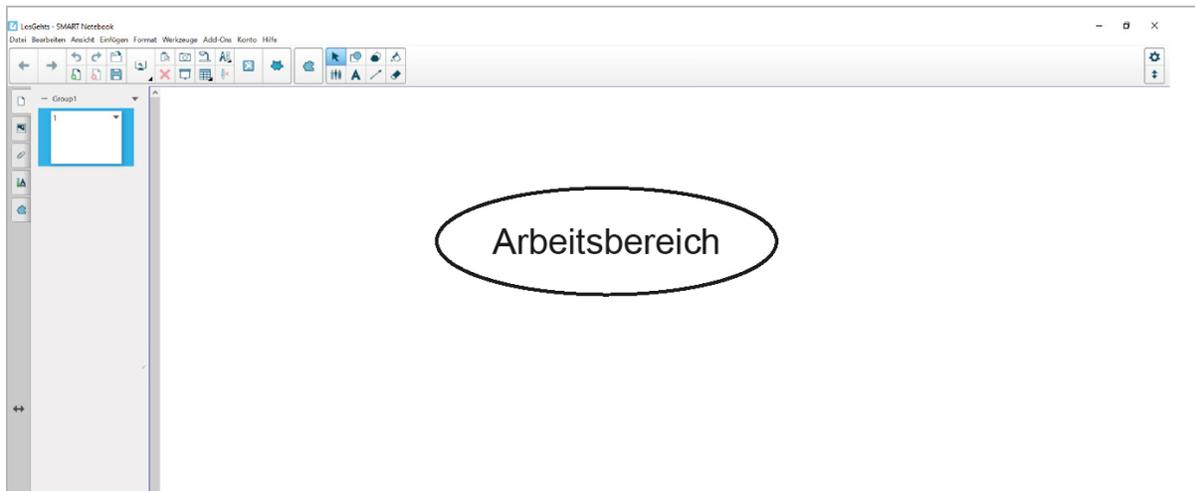


Mit der Notebook-Software arbeiten

Um die Notebook-Software zu öffnen, machen Sie bitte einen Doppelklick auf das SMART Notebook-Icon auf Ihrem Desktop. Es öffnet sich das *Begrüßungs-Center*. Falls diese Meldung beim Öffnen der Notebook-Software nicht angezeigt werden soll, entfernen Sie das Häkchen unten im Fenster.



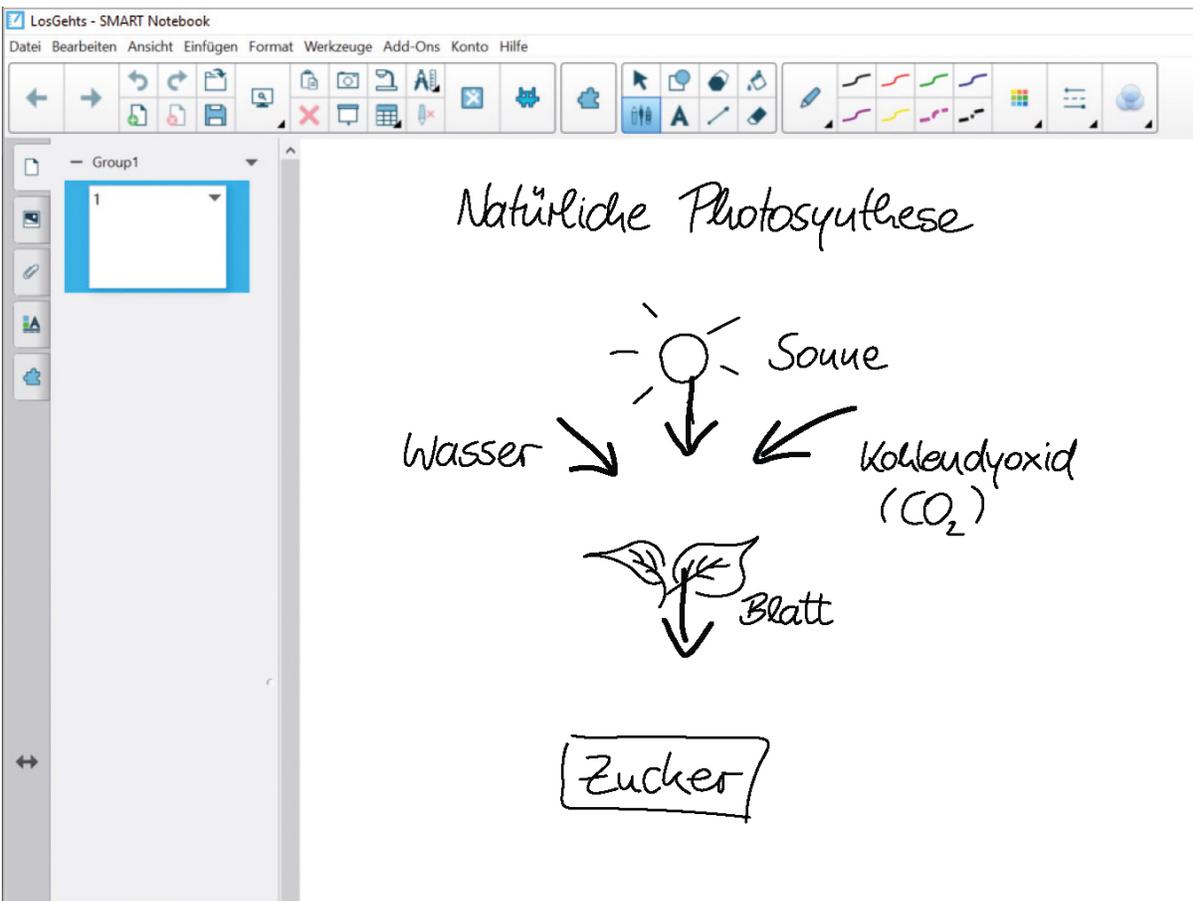
Wenn Sie auf *Neue Notebook-Datei* klicken, öffnet sich eine neue leere Datei. In jeder neuen Notebook-Datei gibt es einen *Arbeitsbereich*, in dem Sie Objekte erstellen oder einfügen können (z.B. handschriftliche Notizen, getippter Text, Grafiken, Clip Art oder Videos). Ein großer Vorteil der Notebook-Software ist die Möglichkeit, immer neue Seiten zu erstellen, um alle gewünschten Informationen festzuhalten oder zu präsentieren.



Am SMART Board schreiben

Das klassische Tafelbild

Die wichtigste Funktion der Kreidetafel ist das Anschreiben von Text sowie das Erstellen von Zeichnungen. An der Tafel müssen Sie nur ein Stück Kreide in die Hand nehmen und los geht's. Am SMART Board geht es genauso einfach. Starten Sie die Notebook-Software, und Sie können einfach mit einem der SMART Board-Stifte losschreiben.



- Drücken Sie den Stift beim Schreiben ein wenig auf, denn das SMART Board reagiert auf Druck. Haben Sie dabei keine Angst, Sie können nichts kaputt machen!
- Schreiben Sie Text ruhig groß an das Board, dies erhöht die Lesbarkeit.
- Lehnen Sie sich nicht mit dem Ellenbogen oder der Handfläche an das Board. Das System reagiert auf jeden Berührungspunkt, und es wird daher immer dort gezeichnet, wo Druck auf das Board ausgeübt wird.

Mehrere Farben verwenden