



Digitale Tafelbilder

An der digitalen Tafel in den Tag starten, Begriffe veranschaulichen oder gemeinsam mit deinen Schüler*innen eine knifflige Rechnung lösen – bestimmt hast du schon viele Ideen für die digitalen Tafelbilder. **Hier zeigen wir dir Schritt für Schritt, wie du sie im Worksheet Crafter umsetzen kannst.**

1. Statisches Tafelbild ↻

Zum Beispiel für Erzählbilder, Gesprächs- oder Schreibanlässe oder um in den Tag zu starten.

2. Bewegbare Objekte ↻

Zum Beispiel für Zuordnungen bei Reimen oder Anlauten, für Sortieraufgaben und Reihenfolgen oder um gemeinsam eine Schüttelbox zu lösen.

3. Objekte einblenden ↻

Zum Beispiel für Lückentexte oder Rechtschreibfälle oder um neue Begriffe einzuführen.

4. Objekte ausblenden ↻

Zum Beispiel für Blitzlesen oder Paarspiele oder um Wörter oder Bilder aufzudecken.

5. Aufgaben gemeinsam lösen ↻

Zum Beispiel, um neue Aufgabenformate kennenzulernen, für Zahlenhäuser oder Operatoren.

6. Sounds oder Videos abspielen ↻

Zum Beispiel für den Musikunterricht, für Rätsel, die Unterrichtsorganisation oder um tiefer in ein Sachkunde-Thema einzusteigen.

7. An der Tafel öffnen ↻

Tafelbilder ins Klassenzimmer schicken und dort präsentieren? Das geschieht im Handumdrehen.

1. Statisches Tafelbild

Du möchtest eine statische Seite, zum Beispiel für Erzählbilder, Gesprächs- oder Schreibanlässe oder um in den Tag zu starten.

Hier kannst du den Worksheet Crafter wie gewohnt nutzen. Schriften, farbige Silbenschrift und automatische Silbenbögen, Lineaturen, alle Illustrationen, Texte und Sounds – was du am Worksheet Crafter liebst, lässt sich auf die Tafel werfen.



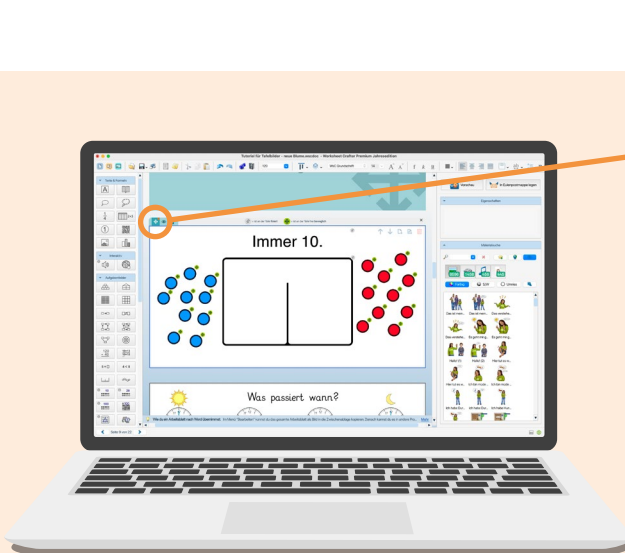
Gestalte **statische Seiten**, wie du es bereits gewohnt bist.



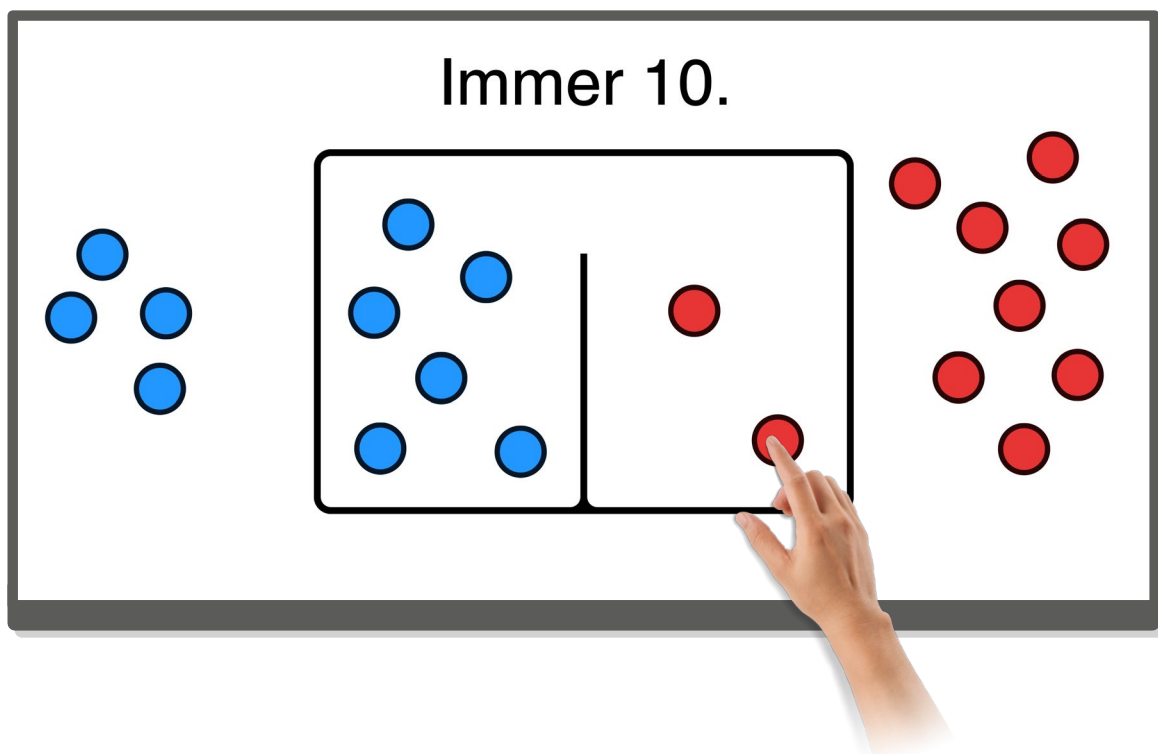
2. Bewegbare Objekte

Du möchtest bewegbare Objekte auf der Tafel, zum Beispiel für Zuordnungen bei Reimen oder Anlauten, für Sortieraufgaben und Reihenfolgen oder um gemeinsam eine Schüttelbox zu lösen.

Für jedes Objekt kannst du auf deinem Tafelbild festlegen, ob es an der Tafel fixiert oder frei beweglich sein soll. Markierst du zum Beispiel einen Kreis als beweglich, kannst du ihn später an der Tafel beliebig durch Ziehen mit dem Finger verschieben.



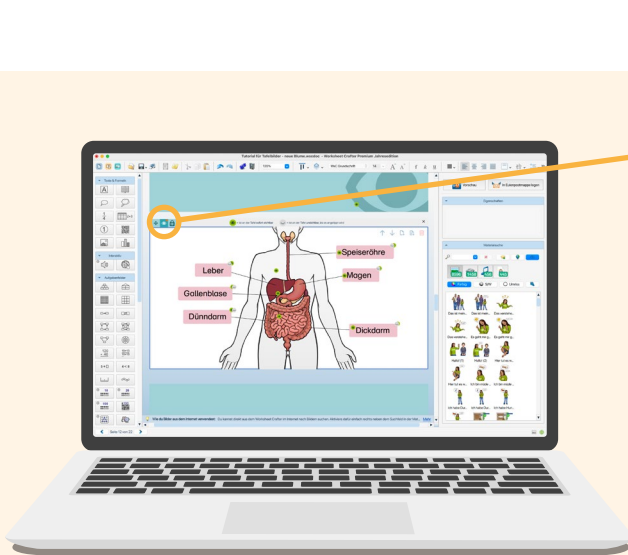
Klicke hier, um Objekte an der Tafel später bewegen zu können. Schalte an jedem Objekt einzeln zwischen **beweglich (Pfeilkreuz)** und **fixiert (Pinnadel)** um.



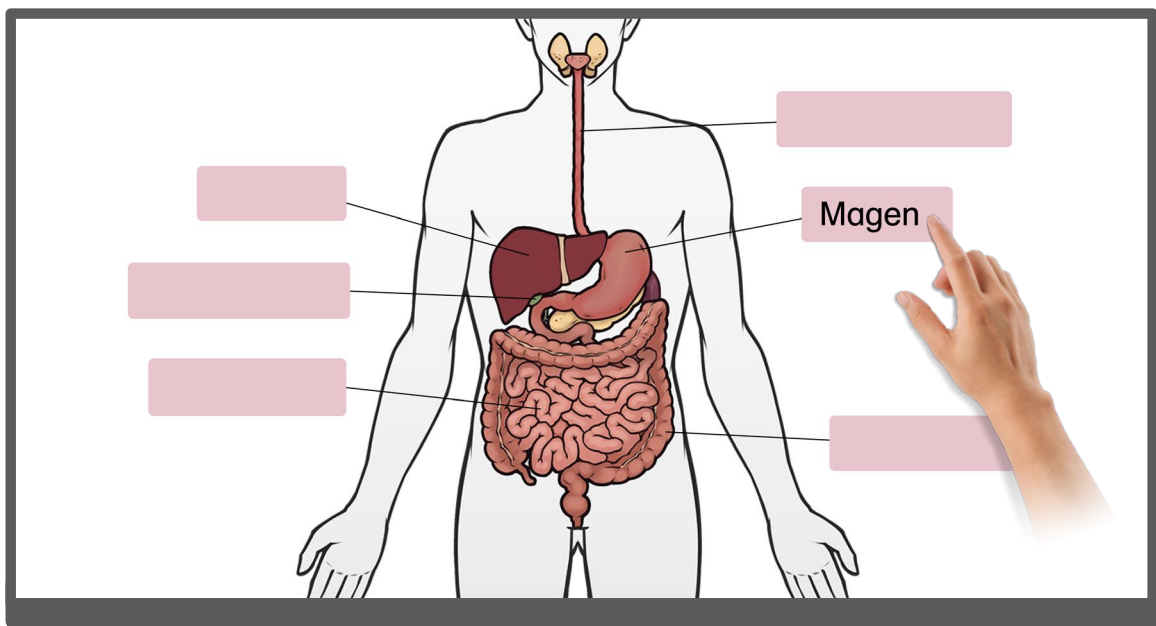
3. Objekte einblenden

Du möchtest Objekte auf der Tafel nach und nach einblenden, zum Beispiel für Lückentexte oder Rechtschreibfälle oder um neue Begriffe einzuführen.

Bei jedem Element auf deiner Tafel kannst du festlegen, ob es beim Anzeigen einer Folie gleich sichtbar oder zuerst unsichtbar sein soll. Wenn es unsichtbar ist, kann es durch Antippen an der Tafel sichtbar gemacht werden.



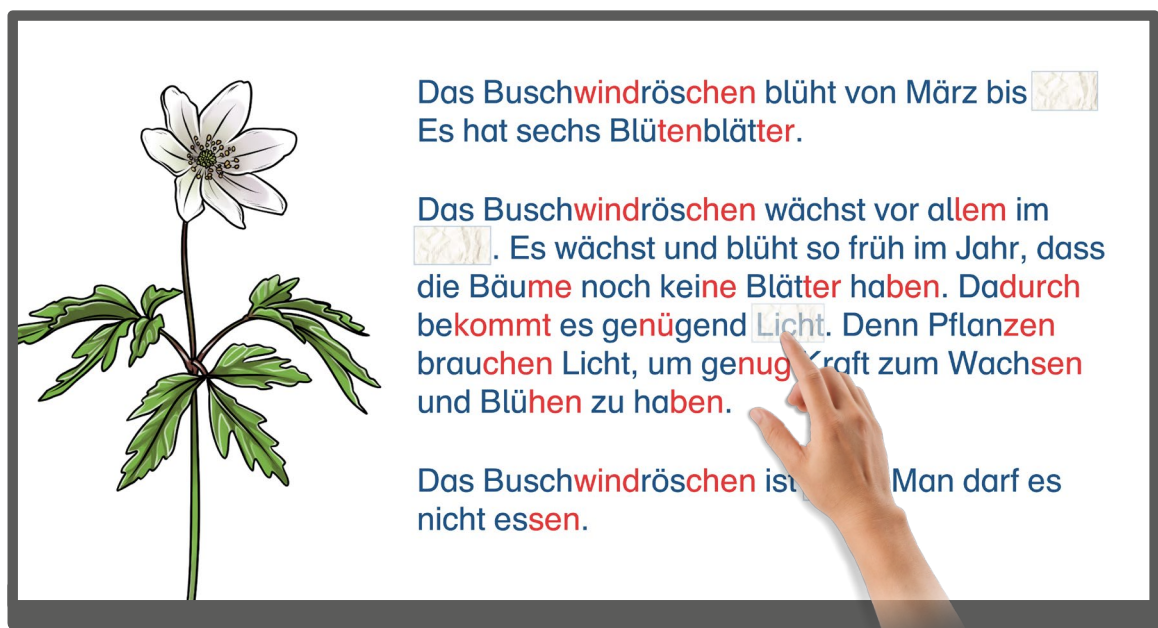
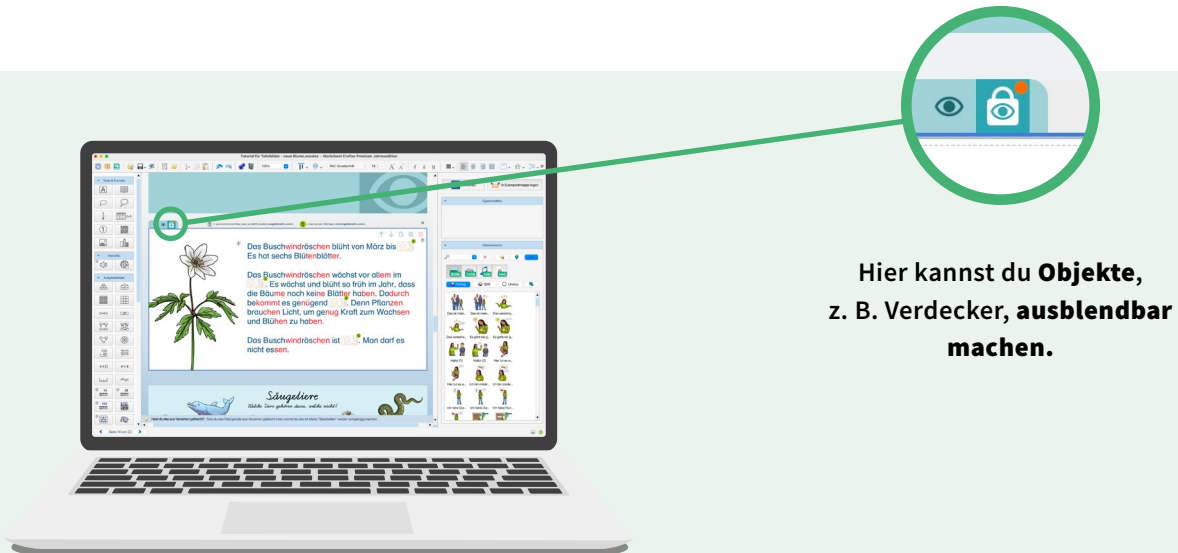
Klicke hier, um festzulegen, welche Objekte an der Tafel **zu Beginn unsichtbar** sind und erst **durch Antippen sichtbar** werden.



4. Objekte ausblenden

Du möchtest Objekte auf der Tafel ausblenden, zum Beispiel für Blitzlesen, für Paarspiele oder zum Aufdecken von Wörtern und Bildern.

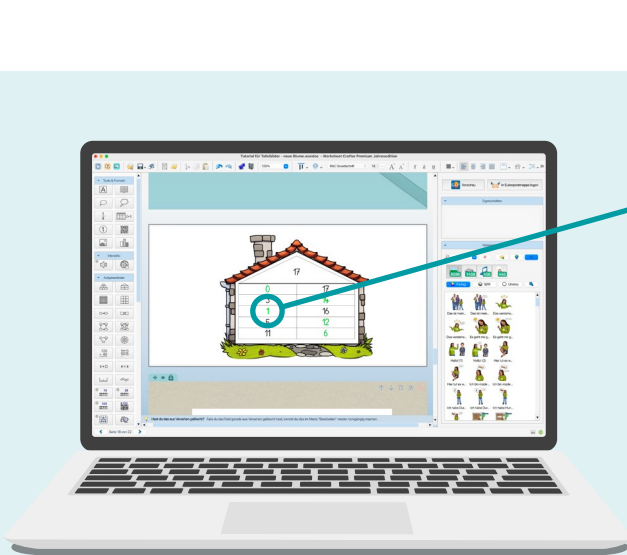
Bei jedem Element auf deiner Tafel kannst du festlegen, ob es möglich ist, es an der Tafel wiederholt aus- und einzublenden. Dank des Ebenenmanagers behältst du den Überblick, wenn du Objekte übereinander legst und ihnen verschiedene Eigenschaften zuweist.



5. Aufgaben gemeinsam lösen

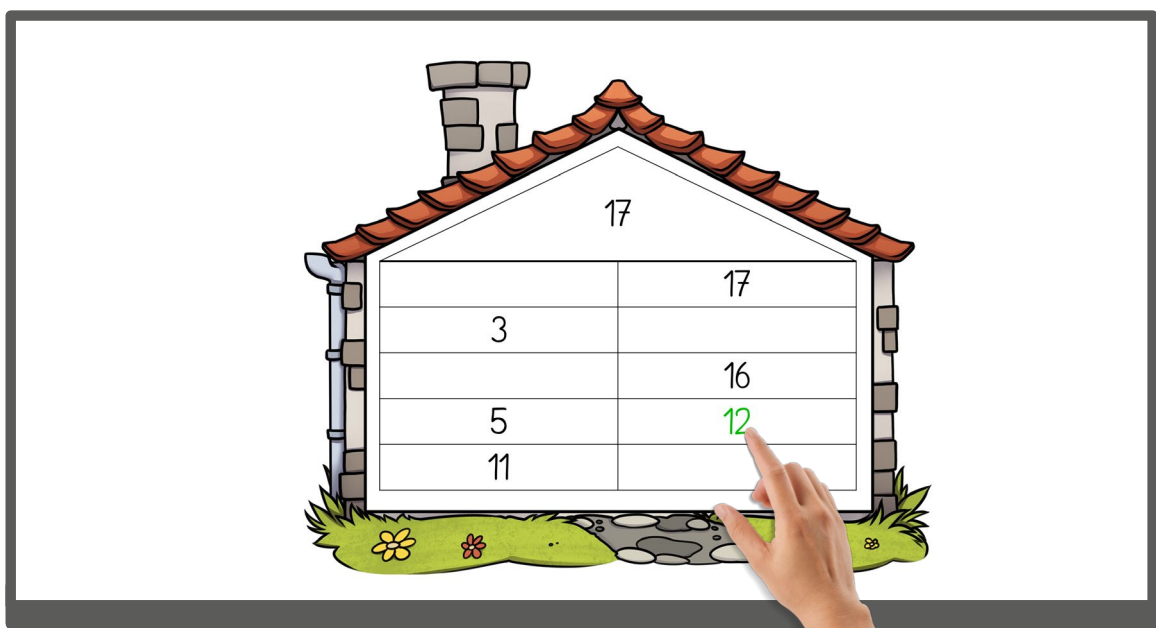
Du möchtest Aufgaben gemeinsam in der Klasse lösen, zum Beispiel um neue Aufgabenformate kennenzulernen, für Zahlenhäuser oder Operatoren.

Damit du mit deiner Klasse Aufgaben lösen kannst, sind die Lösungen (grün) erstmal automatisch unsichtbar. Sobald du sie an der Tafel antippst, erscheint die Lösung dann.



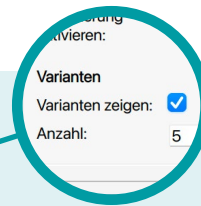
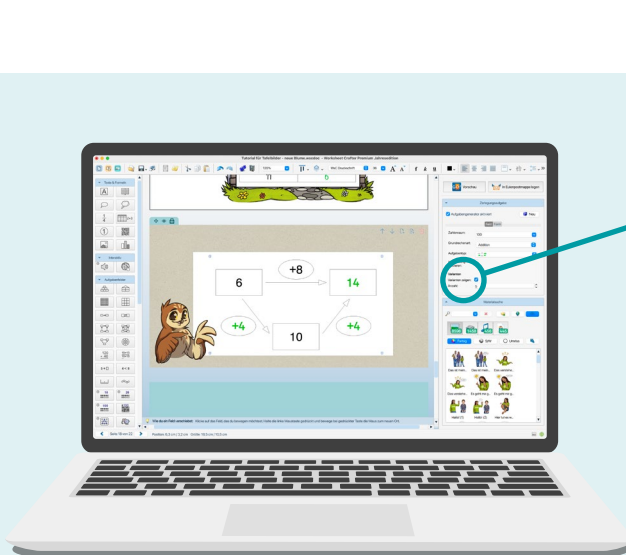
3
1
5

Die **grünen Lösungen** sind an der Tafel zuerst nicht sichtbar und lassen sich **durch Antippen einblenden**.

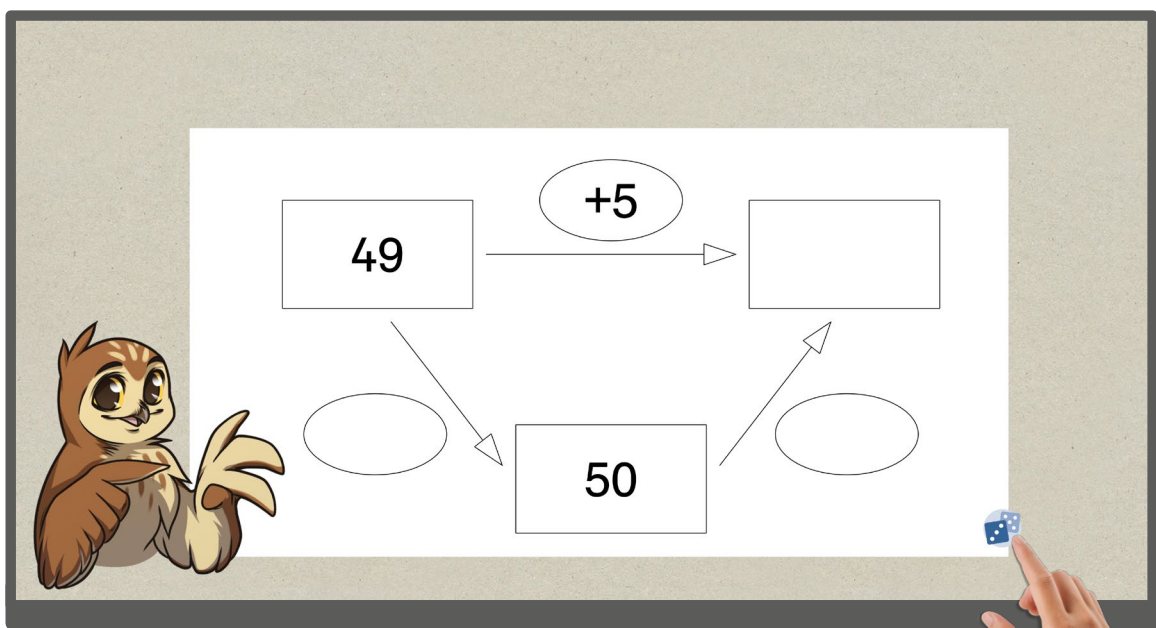


5. Aufgaben gemeinsam lösen

Für Aufgabenfelder kannst du außerdem mehrere Varianten erstellen. So bleibst du an der Tafel flexibel und kannst neue Varianten präsentieren.



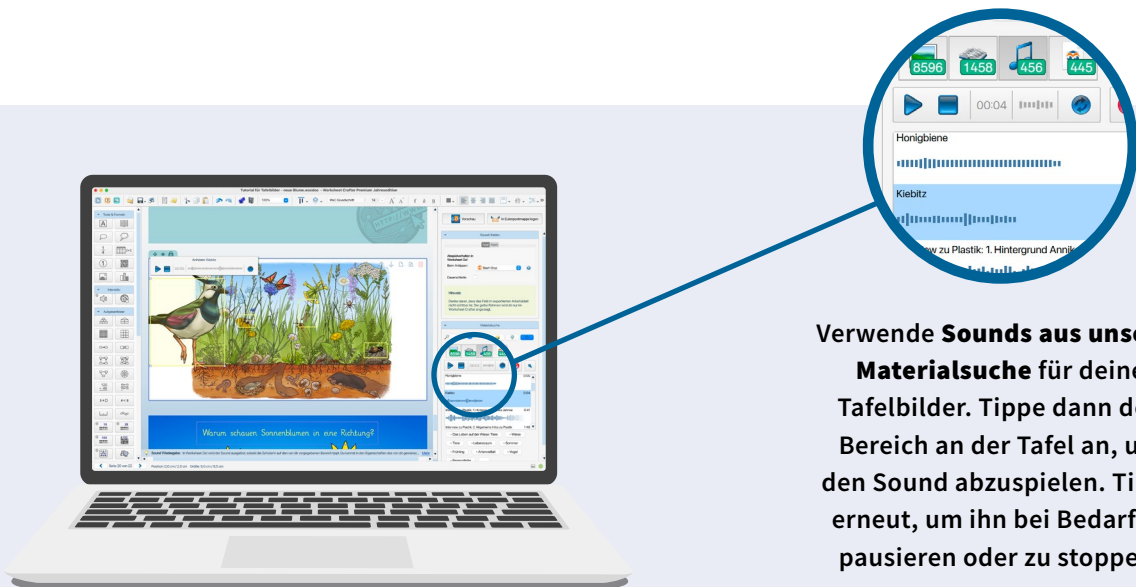
In den **Eigenschaften (rechts)** kannst du für Aufgaben „**Varianten zeigen**“ aktivieren. Dadurch erscheint an der Tafel rechts unten an der Aufgabe unser **Würfelsymbol** mit dem du die Varianten an der Tafel schalten kannst.



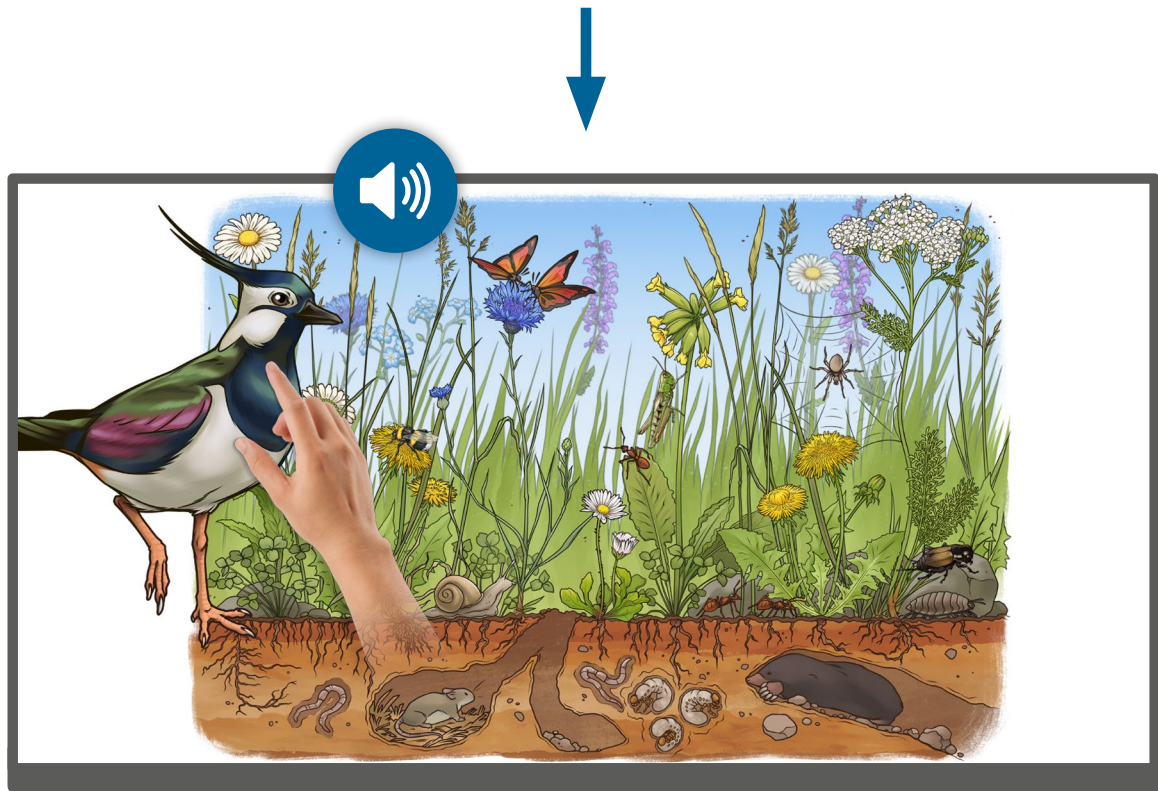
6. Sounds oder Videos abspielen

Du möchtest **Sounds** oder **Videos** abspielen, zum Beispiel für den Musikunterricht, für Rätsel, die Unterrichtsorganisation oder um tiefer in ein Sachkunde-Thema einzusteigen.

Wie du es von digitalen Arbeitsblättern gewohnt bist, kannst du auch Sounds aus unserer Materialsuche oder Links zu externen Videos einbauen.



Verwende **Sounds** aus unserer **Materialsuche** für deine Tafelbilder. Tippe dann den Bereich an der Tafel an, um den Sound abzuspielen. Tippe erneut, um ihn bei Bedarf zu pausieren oder zu stoppen.



7. An der Tafel öffnen

Du hast ein schönes Tafelbild gestaltet und möchtest es nun in dein Klassenzimmer schicken? Auch dies geschieht im Handumdrehen.



In Eulenpostmappe legen

Mit einem Klick legst du das Tafelbild im Worksheet Crafter in deine **Eulenpostmappe** und bekommst einen Code.

Im Klassenzimmer rufst du dann im Browser **Worksheet Go!** auf (<https://wsgo.app>) – unabhängig vom Tafelhersteller oder -typ. In Worksheet Go! lässt sich das Tafelbild mit dem Code öffnen.



Du nutzt noch eine alte Schullizenz? Aus rechtlichen Gründen stellen wir die Eulenpostmappe ausschließlich Nutzer*innen mit personengebundenen Lizenzen bereit.

Verwendest du eine alte Schullizenz, bei der mehrere Kolleg*innen denselben Lizenzschlüssel verwenden, geht das aus Gründen des Datenschutzes leider nicht. Sende das Tafelbild in diesem Fall über den Menüeintrag „Datei/Für Worksheet Go! hochladen“ und notiere dir den Code.

