Stappenplan “picturebookmaker”

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Stap 1.: Surf naar de website.** | | |
| 1. Open ‘**Internet explorer**’.  2. Typ de **url** in de adresbalk: <http://www.ankerkids.be>  3. Ga naar 1ste graad –> 2de leerjaar -> mo -> Picturebookmaker  4. Klik op het woord ‘**Enter**’ om te beginnen. | | http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQJn6yj9L7oqk7CFOxtD6LrHIB85ntJdA4weang_rvKOrfQFiO4hQ |
| **Stap 2: Maak je verhaal.** | | |
| 1. Kies:   * een achtergrond * een dier * een voorwerp   Met de pijltjes kan je bladeren.  2. Een dier of voorwerp kan je wijzigen door op de pijltjes te klikken bij:   * scale = groter/kleiner maken * action = andere houding   3. Om een dier of voorwerp te verwijderen, klik je het aan. Klik daarna op ‘**bin**’ = papiermand.  4. Om tekst toe te voegen, klik je op het **potlood**. Klik daarna in het boek waar je tekst wil toevoegen en typ je tekst.  5. Klik hier de pagina aan die je wil bewerken.  6. Klaar? Klik op ‘Finish book’. | |  |
| **Stap 3: Je boek bekijken en/of afdrukken.** | | |
| 1. Klik op ‘**next page**’ om de volgende pagina te bekijken.  2. Klik op ‘**print**’ om je boek af te drukken. Vouw het blaadje zoals je ziet op de prent.  3. Klik op ‘**back**’ om je verhaal terug te bewerken. | http://www.artisancam.org.uk/flashapps/picturebookmaker/PocketMod-Folding.gif | |