



Utrecht University

TLL Teaching & Learning Lab

Centre for Academic Teaching and Learning

Handleiding voor het Teaching and Learning Lab (TLL)

Buys Ballot Gebouw 3.22 & 3.19



Inhoud

Algemene Informatie	3
Beschikbaarheid ruimtes Teaching & Learning Lab	3
Toegang	3
Afsluiten deuren	3
Flexibele zalen	3
Hoe de zaal achter te laten?	3
Docenten PC	4
Eten en drinken	4
Ondersteuning bij gebruik apparatuur - voorafgaand aan de les	4
Ondersteuning - tijdens de les	4
Inventaris van Apparatuur	5
Ondersteuning	6
RICOH Interactive Whiteboard	7
1: Het opstarten van het Interactive Whiteboard	7
Eventuele probleemoplossing.....	7
2: Het aansluiten van een laptop	8
Eventuele probleemoplossing.....	8
3: Tekenen in het whiteboard programma	9
Eventuele probleemoplossing:.....	10
4. Gebruik van de webcam	11
SMART Board	12
1: Het opstarten van het bord	12
Eventuele probleemoplossing:.....	12
2: Het aansluiten van een laptop	13
Eventuele probleemoplossing.....	13
3: Tekenen in het whiteboard programma	14
4: Gebruik van de browser	15
5: Het installeren van applicaties	15
Eventuele probleemoplossing.....	15
6: Het gebruiken van sessies	16
I3-Touch Bord	17
1: Opstarten van het bord	17
2: Een laptop aansluiten	17
3: Het gebruik van de browser	17
4: Tekenen in het whiteboard programma	18

Algemene Informatie

Beschikbaarheid ruimtes Teaching & Learning Lab

Vanaf september 2021 geldt een nieuw reserveringssysteem voor Future Learning Spaces waaronder ook de ruimtes van het TLL. Roostering vindt plaats via de facultaire roosteraars. Via deze route kan ook een verzoek tot reservering gedaan worden. De reservering is pas definitief nadat er een oriëntatiegesprek heeft plaatsgevonden.

Toegang

Je kunt de toegangspas ophalen bij receptie van het Koningsbergergebouw. Deze pas wordt alleen meegegeven aan docenten die in de reservering gemeld staan. Om toegang te krijgen, moet je de pas nog activeren. Dit kan met het kastje naast de receptie (receptie kan aanwijzingen geven). Na activatie is de pas de gehele dag bruikbaar.

Afsluiten deuren

De deuren van het Teaching & Learning Lab gaan automatisch op slot. Let op: als de deur dicht is, kunnen studenten er niet meer zelfstandig in. Vanuit de zalen zelf kan de deur altijd geopend worden. Controleer bij het verlaten van de zaal even of de deur goed is afgesloten.

Flexibele zalen

Er is een divers pallet aan meubels en apparatuur beschikbaar in het Teaching & Learning Lab. Tijdens het oriëntatiegesprek dat volgt op je aanvraag, wordt vastgelegd welke meubels en apparatuur je wilt gebruiken. Deze zijn op de juiste locatie aanwezig voor aanvang van de les, maar staan nog niet op de juiste manier opgesteld. Ook kunnen er nog meubels en apparatuur aanwezig zijn waar je geen gebruik van wilt maken. Gebruikers zijn zelf verantwoordelijk voor het inrichten van de zaal. Reserveer hier voor aanvang van de les dan ook voldoende tijd voor.

Hoe de zaal achter te laten?

Natuurlijk het verzoek om de zalen netjes achter te laten. De zalen hoeven echter niet weer in oorspronkelijke staat terug te brengen. Meubels en apparatuur mag je laten staan, zoals je het hebt gebruikt.

Docenten PC

De zalen van het Teaching & Learning Lab hebben geen vaste docenten PC. Neem bij voorkeur een eigen laptop mee. De Interactive Whiteboards zijn voorzien van een hdmi-uitgang. Let op dat u indien nodig uw eigen koppelstuk voor uw laptop meeneemt.

Eten en drinken

In de kleine zaal (3.19) mag gegeten en gedronken worden. In de grote zaal (3.22) mag alleen koffie, thee en water gedronken worden. Hier mag niet worden gegeten.

Ondersteuning bij gebruik apparatuur – voorafgaand aan de les

We organiseren regelmatig inloopmomenten over het gebruik van de beschikbare apparatuur. Ook is het mogelijk om persoonlijke instructie te krijgen. Als je hier behoefte aan hebt: neem contact op via fls@uu.nl.

Ondersteuning – tijdens de les

Mocht er tijdens de les iets niet naar wens functioneren, dan kunt u contact opnemen met FSC-AV via het telefoonnummer **030-253 95 95**.

Inventaris van Apparatuur

Inventaris	Beschikbaar
3.19	
Ricoh-Bord (Digitaal Whiteboard)	2
Speakers	1
Stoelen	24
Zit-sta tafels zonder stopcontacten	4
Schemerlamp	3
Tapijt	3
Bijzettafel	2
3.22	
Ricoh - Bord (Digitaal Whiteboard)	2
SMART-Bord (Digitaal Whiteboard)	1
I3-Bord (Digitaal Whiteboard)	1
Ricoh Learning tables	2
Beamers (shortthrow, projecteert op de grond of muur)	3
Beamers (shortthrow, projecteert op de muur)	2
Beamer regulier	1
Laptop touch screen	20
Nureva Beamer	2
Camera- observatiesysteem (Noldus)	1
360° Camera (Ricoh Theta)	1
Conference Call Camera	1
3D printer (Ultimaker)	1
AR Sandbox	1
Speakers	1
Casala tafels - lichtgewicht	18
Stoelen	36
Zit-sta tafels met stopcontacten	4
Zit-sta tafels zonder stopcontacten	2

Ondersteuning

Voraf

Wil je ondersteuning vooraf? Wil je instructie op locatie en zelf oefenen om goed voorbereid te zijn? En/of wil je didactische ondersteuning bij het (her)inrichten van je onderwijs om het beste uit het TLL te halen? Maak dan een afspraak via fls@uu.nl.

Bij aanvang van de les

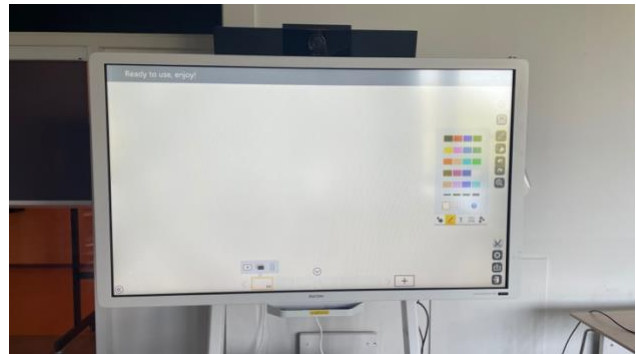
Wil je dat iemand je helpt met technische ondersteuning voor/bij de start van je onderwijs? Neem dan vooraf contact op met de afdeling FSC via het SelfServicePortal op Intranet. Kies AudioVisual Support om een afspraak te maken voor/bij aanvang van uw geplande onderwijs.

Als er problemen zijn met de apparatuur van het TLL; neem dan contact op met nummer (030 253) 9595 (nummer van het Facilitair Service Centrum).

RICOH Interactive Whiteboard

1: Het opstarten van het Interactive Whiteboard

1. Zorg ervoor dat het whiteboard stroom heeft door de stekker in het dichtstbijzijnde stopcontact te steken.
2. Aan de rechter kant van het whiteboard zit de aan / uit knop (zie foto hiernaast). Druk deze in.
3. Het duurt even voordat het bord aan is. Zodra u op het bureaublad aankomt, moet u nog even wachten; het whiteboard programma wordt automatisch opgestart. (Zie figuren hieronder)



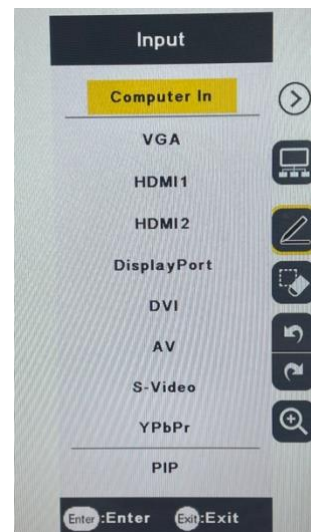
Eventuele probleemoplossing

Scherm gaat niet aan:

- Het zou kunnen dat de gebruiker voor u de stekker uit het stopcontact heeft gehaald. Controleer of de stekker die naar het scherm toe loopt ook daadwerkelijk in het stopcontact zit.
- In sommige gevallen kan het zijn dat het scherm twee stekkers nodig heeft in verband met verstelbaarheid van de hoogte. Controleer dan of deze allebei in het stopcontact zitten.

2: Het aansluiten van een laptop

1. In het scherm zit een HDMI-kabel en een VGA-kabel. Als uw laptop een HDMI of VGA-aansluiting heeft, kunt u deze direct aansluiten op uw laptop.
 - o Als uw laptop geen HDMI of VGA-aansluiting heeft, dient u een adapter te gebruiken.
2. Op dezelfde plek als de aan/ uit knop zit ook de knop "Enter - Input". Door middel van deze knop kunt u wisselen tussen het HDMI-, VGA-signaal (zie figuur hiernaast).



Eventuele probleemoplossing

Geen Beeld:

- Het is mogelijk dat u de weergavemodus van uw laptop moet veranderen naar "dupliceren".
- Op Windows doet u dit door $\text{Win} + P$ in te drukken en dan te drukken op "Dupliceren".

Geen Geluid:

- Als u geluid wilt afspelen door het whiteboard dient u de HDMI-kabel te gebruiken, aangezien VGA-kabels geen audio kunnen doorgeven.
- Als u een HDMI-kabel gebruikt en nog steeds geen geluid heeft, werkt het soms om op het geluidsicoontje te drukken in de taakbalk en te controleren of daar het RICOH bord staat aangegeven als actief geluidsapparaat.

3: Tekenen in het whiteboard programma

Zodra het whiteboard programma is opgestart, ziet u aan de rechterkant van het scherm een aantal iconen staan. (Zie figuur rechts)

1. Deze functie is helaas niet meer in gebruik.
2. Hier kunt u de kleur, dikte, doorzichtigheid en nog veel meer van de "pen" aanpassen.
3. In deze categorie kunt u de instellingen van de "gum" aanpassen.
 - a. "Delete": Als u met de gum een vorm aanraakt zal de gehele vorm gewist worden.
 - b. "Partial Delete": In deze instelling zal de gum alleen het gedeelte van de vorm wissen waar het "vlak" overheen komt.
 - i. De grootte van dit vlak is gelijk aan de dikte van uw pen dus deze past u aan bij icoon 2.
4. Knop voor het ongedaan maken van uw laatste actie.
5. Knop voor het herstellen van een actie die u ongedaan heeft gemaakt.
6. Via deze knop kunt u inzoomen op uw "canvas". Dit gaat in percentages en in stappen van 100%.



Bij de onderkant van het scherm kunt u meerdere "cavassen" open hebben staan. Druk op het plusje om een extra canvas aan te maken. U kunt aan de onderkant van het scherm nu ook schakelen tussen de verscheidene canvassen die u heeft aangemaakt.

Eventuele probleemoplossing:

Ik kan maar een heel klein oppervlak weggummen.

- U dient de grootte van uw gum te vergroten.
 - U doet dit door naar op icoon met de pen te klikken (icoon 2) en daar een dikkere streep selecteren.
 - Klik nu weer op de gum en uw gum-oppervlak is weer groter

Ik heb iets gedaan wat ik ongedaan wil maken.

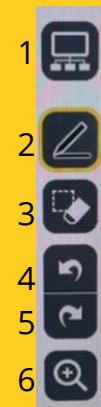
- Druk op het icoon met de pijl naar links (icoon 4) om uw laatste actie ongedaan te maken.

Ik heb per ongeluk iets ongedaan gemaakt terwijl ik dat niet wilde.

- Druk op het icoon met de pijl naar rechts (icoon 5).

Ik zie geen icoontjes op het scherm.

- In het whiteboard programma ziet u rechtsboven een pijl die naar links wijst. Druk deze in en de iconen komen tevoorschijn.

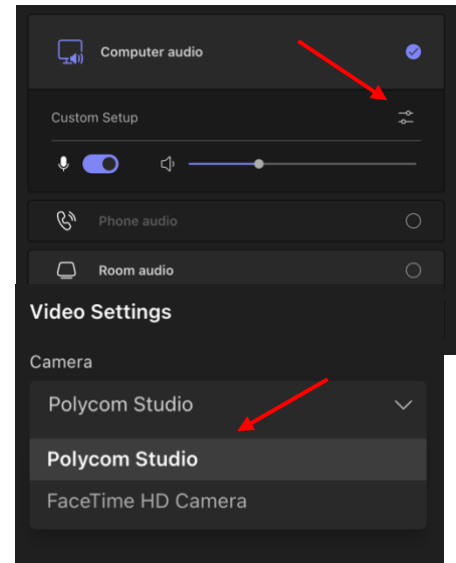


4. Gebruik van de webcam

Op één van de RICOH schermen zit een **webcam**. Deze is bedoeld om te gebruiken in een **hybride** lesvorm waar de les gedeeltelijk online gegeven wordt.



1. Vanuit de webcam komt een USB-kabel. Steek deze in uw laptop.
 - a. Als uw laptop alleen de nieuwe USB-C aansluiting heeft dient u een adapter te gebruiken.
2. In principe zou Teams automatisch deze webcam moeten herkennen en selecteren als hoofd-webcam maar voor het geval dat dat niet gebeurt:
 - a. Voordat u een call start kunt u selecteren welke webcam u wilt gebruiken.
 - b. Selecteer de instellingen knop zoals aangegeven met de rode pijl.
 - c. Selecteer vervolgens bij de video-instellingen als camera de "Polycom Studio".



SMART Board

1: Het opstarten van het bord

1. Zodra de stekker van het bord in het stopcontact gestoken wordt hoort het scherm automatisch op te starten
 - a. Mocht dat niet gebeuren, dan zit er aan de linker zijkant van het scherm een aan/uit knop (zie figuur hiernaast)
2. Als het bord is opgestart komt u uit op het startscherm.



Eventuele probleemoplossing:

Scherm start niet op:

- Het kan zijn dat het scherm niet automatisch opstart wanneer u de stekker in het stopcontact steekt.
 - Druk dan op de aan/uit knop aan de linker zijkant van het scherm.

2: Het aansluiten van een laptop

1. Bij het bord zit een USB-C adapter waardoor u deze kunt aansluiten mits uw laptop een USB-C aansluiting heeft.
 - a. Als uw laptop deze niet heeft (of als deze niet werkt), kunt u de HDMI- en USB-kabel uit de adapter halen en direct op uw laptop aansluiten.
2. Als u uw laptop heeft aangesloten komt er onder in het beeld een melding dat er een apparaat is aangesloten.
3. Klik op "overschakelen" om over te schakelen naar het scherm van de laptop. (Zie figuur hiernaast)



Eventuele probleemoplossing

Ik was te laat met het klikken op "overschakelen" en nu is de melding weg.

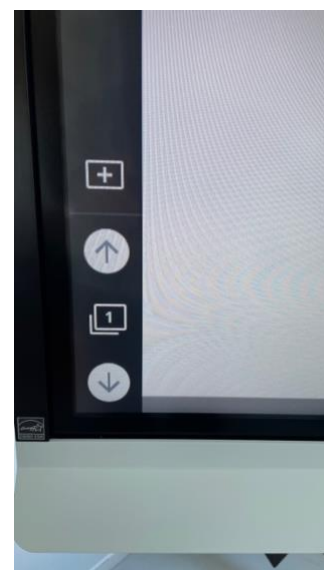
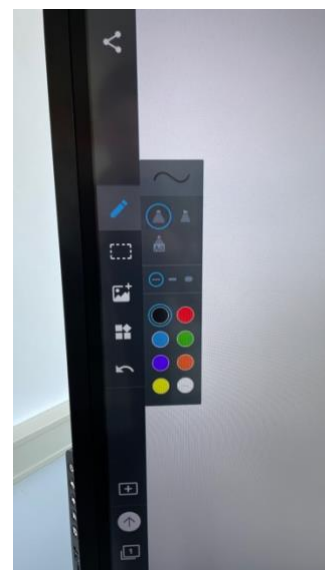
- Op het hoofdscherm kunt u klikken op "Laptop/Kabel (HDMI 2)" en alsnog overschakelen naar uw laptop.

Het scherm blijft zwart nadat ik op "overschakelen" heb gedrukt.

- In het geval van een Windows laptop, controleer of uw displaymodus op dupliceren staat door op $\text{⊞} + P$ te drukken en "dupliceren" te selecteren.

3: Tekenen in het whiteboard programma

1. Op het hoofdscherm, onder het kopje “Favorieten”, druk op “Whiteboard”.
2. Het gebruik van het whiteboard programma:
 - a. Het selecteren van de kleur doet u doormiddel van de verschillende fysieke pennen met de corresponderende kleur.
 - b. Het gummen doet u met de achterkant van een van de verschillende pennen. Ook kunt u gummen met de digitale bordenwissers of door uw vuist over het scherm te vegen.
 - c. Als u de dikte van de pen of de soort lijnen wilt aanpassen, kunt u dat selecteren door in het linker menu op de pen te klikken. (Zie figuur hiernaast)
 - d. Onder de pen in het linker menu vindt u de “selectie tool”. Hiermee kunt u objecten die u getekend heeft selecteren en vervolgens verplaatsen.
 - e. Als derde vindt u de optie om beeldmateriaal toe te voegen aan het whiteboard. U kunt media downloaden via de ingebouwde browser of beeldmateriaal opzoeken via dit menu.
 - f. Als vijfde vindt u de “undo” knop. Hiermee kunt u uw laatste actie ongedaan maken. Als u erop klikt vindt u ook een pijl naar rechts, hiermee kunt u een actie die u ongedaan heeft gemaakt, opnieuw terugbrengen.
3. Helemaal links onderaan in het scherm vindt u de mogelijkheid om meerdere whiteboards te gebruiken.
 - a. Druk op het plusje om een nieuw whiteboard aan te maken (Zie figuur hiernaast).
 - i. Hier krijgt u tevens de mogelijkheid verscheidene templates te gebruiken voor uw whiteboard.
 - b. Als u een nieuw whiteboard heeft aangemaakt kunt u schakelen tussen de verschillende whiteboards door middel van de pijlen omhoog en omlaag (Zie figuur hiernaast).

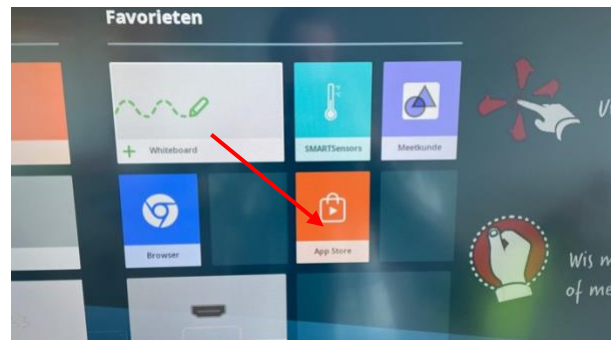


4: Gebruik van de browser

1. Op het hoofdscherm staat de browser Google Chrome aangegeven als "Browser". Klik hierop en de browser start op.
2. Verder werkt dit volledig zoals een reguliere browser.
 - a. Boven in het scherm heb je de adresbalk waar u zowel zoektermen als volledige URL's in kunt typen.
 - b. U kunt gebruik maken van meerdere tabbladen door boven in het scherm op het "+" icoon te drukken.

5: Het installeren van applicaties

1. Het is beperkt mogelijk bepaalde applicaties te installeren. Dit kunt u doen door op "App Store" te klikken op het hoofdscherm. (Zie figuur hiernaast)
2. Hier ziet u vervolgens een lijst met alle mogelijke apps die u kunt installeren.



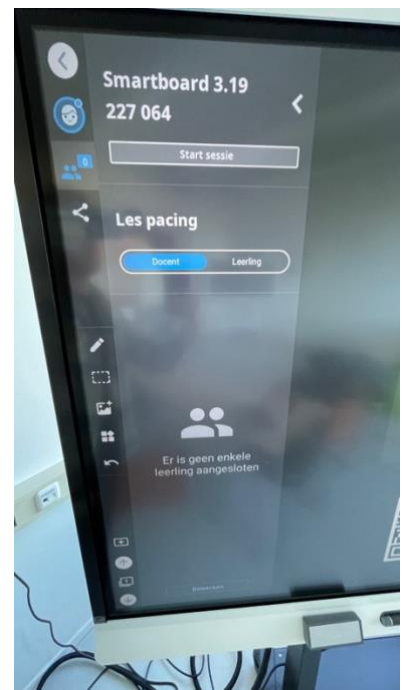
Eventuele probleemoplossing

De app die ik wil gebruiken staat niet tussen de lijst

- Vanwege de op maat gemaakte software werken slechts een selectie van apps op dit whiteboard. Als de app die u wilt gebruiken er niet tussen staat, zal die helaas niet werken op dit bord.

6: Het gebruiken van sessies

1. Door middel van sessies kunt u studenten op hun laptop laten meekijken met het whiteboard. Dit kan handig zijn in een online / hybride setting.
2. Terwijl u in het whiteboard programma zit, drukt u linksboven op het icoontje met de twee poppetjes. (Zie figuur hiernaast)
3. Eenmaal in dit menu staat er een link op het scherm waar de studenten heen moeten, plus een code die ze op die website in moeten voeren.
4. Als al uw studenten in de sessie zitten drukt u op "Start sessie" (Zie figuur hiernaast).
5. Op dit moment kijken al uw studenten mee naar het whiteboard vanaf hun eigen laptop.
6. Tijdens de sessie kunt u de "pacing" van de les aanpassen van docent naar leerling. Bij "Docent" ziet de student altijd wat de docent ziet, en bij "Leerling" kan de student door alle openstaande whiteboards heen "browsen".



I3-Touch Bord

1: Opstarten van het bord

1. Steek de stekker van het bord in het stopcontact als dit nog niet gedaan is.
2. Druk linksonder op de aan knop (zie figuur hiernaast)



2: Een laptop aansluiten

In het geval dat uw laptop een USB-C aansluiting heeft kunt u de USB-C adapter direct aansluiten op uw laptop. Mocht dit niet het geval zijn, dan kunt u de HDMI kabel loskoppelen van de adapter en direct op uw laptop aansluiten.

3: Het gebruik van de browser

Net zoals het SMART-Board beschikt het I3-Touch board ook over een browser.

Om deze te gebruiken:

- Druk op het uitstekende driehoekje links of rechts in het scherm.
- Druk vervolgens op "Browser" en de browser zal voor u openen.
- De browser draait op Google Chrome en gedraagt zich verder dus als een reguliere browser.

4: Tekenen in het whiteboard programma

Wanneer u zich in het whiteboard programma bevindt, is er links een taakbalk waar alle benodigde “gereedschappen” zich bevinden (Zie figuur hiernaast).

- De Cursor:
 - Hiermee kunt u reeds getekende figuren selecteren en bewegen.
 - Dit kan in het sub-menu door middel van een handmatige selectie (het gestippelde vierkant) of met de automatische figuurselectie (cursor).
- De Pen (zie figuur hiernaast):
 - Als het potlood oranje is kunt u de kleur van de “achterkant” van de pen bepalen d.m.v. het bolletje eronder.
 - Als de “marker” oranje is, kunt u ook de kleur bepalen van de achterkant, echter tekent de pen dan doorzichtig en kunt u deze gebruiken als markeerstift.
 - In het meest rechter bolletje kunt u de kleur van de “voorkant” van de pen aanpassen.
- De Gum
 - In deze modus fungeert de achterkant van de pen als gum, in het menu kunt u ook het gehele canvas wissen en de grootte van de gum aanpassen.
- Figuren
 - In dit menu kunt u vooraf ingestelde figuren tekenen.
- Tekst
- Post-It
 - In deze modus kunt u post-its op het plaatsen in 4 verschillende kleuren.
- Meet-Instrumenten
 - Een Geodriehoek
 - Een Lineaal
 - Een Passer (waarmee u cirkels kunt tekenen)
- Sjablonen
 - In het laatste menu kunt u sjablonen invoegen.

