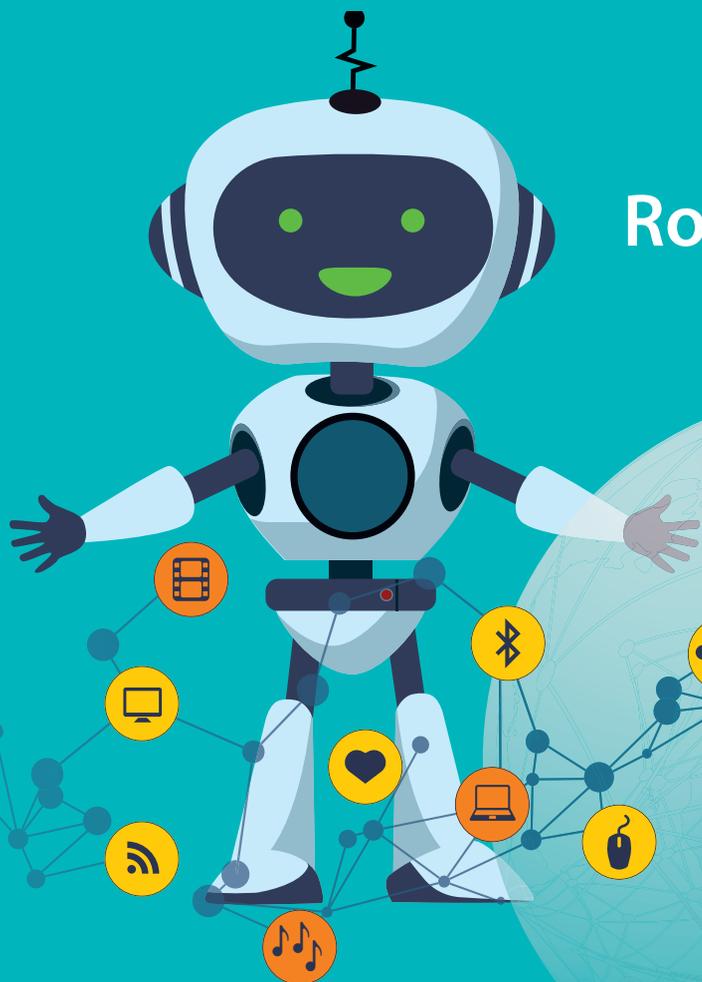


Basiskurs Medienbildung

Online-Kurs
25
Online-Module

Robbys Welt der Medien



Teildruck



Basiskurs Medienbildung

Robbys Welt der Medien

Gesamtkurs

Bearbeitet von Kim Beck, Romy Hempfer, Tamara Joerns, Natascha Könches, Sebastian Nüsse, Stefanie Rack und Wolfgang Schlicht

Zusätzlich sind erhältlich:

- Digitales Lehrermaterial **click & teach** Einzellizenz, Bestell-Nr. 383011
- Digitales Lehrermaterial **click & teach** Box (Karte mit Freischaltcode), ISBN 978-3-661-38301-9

Bildnachweis

Getty Images Plus / iStockphoto, ALAMA – S. 8; - / iStockphoto, Anthony Boulton – S. 8; - / iStockphoto, Customdesigner – S. 9; - / iStockphoto, dimarik – S. 9; - / iStockphoto, Ensup – S. 8; - / iStockphoto, Firuz Mukhtarov – S. 8; - / iStockphoto, PytyCzech – S. 11; - / iStockphoto, Sergii Batechenkov – S. 8; - / iStockphoto, Vera Shestak – S. 9; - / iStockphoto, zhudifeng – S. 8 © Microsoft Corporation – S. 10, 11, 14

Flagge, Argentinien: Getty Images Plus / iStockphoto, bodrumsurf | Flagge, Ecuador: Getty Images Plus / iStockphoto, Максим Лебедик | Flagge, Costa Rica: Getty Images Plus / iStockphoto, Juan Ignacio Rodríguez Moronta | Flagge, Mexiko: Getty Images Plus / iStockphoto, VanReeel | Flagge, Italien: Getty Images Plus / iStockphoto, bodrumsurf | Flagge, Griechenland: Getty Images Plus / iStockphoto, GreenOptix | Flagge, Cookinseln: Getty Images Plus / iStockphoto, Anastasiia_M | Flagge, Neuseeland: Getty Images Plus / iStockphoto, LysenkoAlexander | Flagge, Simbabwe: Getty Images Plus / iStockphoto, GreenOptix | Flagge, Kamerun: Getty Images Plus / iStockphoto, sansak | Flagge, Afghanistan: Getty Images Plus / iStockphoto, Burak Ceyhan | Flagge, Myanmar: Getty Images Plus / iStockphoto, Alabady

Teildruck

Alle Drucke dieser Auflage sind, weil untereinander unverändert, nebeneinander benutzbar.

Dieses Werk folgt der reformierten Rechtschreibung und Zeichensetzung. Ausnahmen bilden Texte, bei denen künstlerische, philologische oder lizenzrechtliche Gründe einer Änderung entgegenstehen.

Die QR- und Mediacodes enthalten zusätzliche Unterrichtsmaterialien, die der Verlag in eigener Verantwortung zur Verfügung stellt. Auf verschiedenen Seiten dieses Buches finden sich Verweise (Links) auf Internetadressen. Haftungshinweis: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle wird die Haftung für die Inhalte externer Seiten ausgeschlossen.

© 2022 C.C. Buchner Verlag, Bamberg

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlags. Das gilt insbesondere auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen und Mikroverfilmungen. Hinweis zu § 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Layout und Satz: tiff.any GmbH & Co. KG, Berlin



www.ccbuchner.de

ISBN 978-3-661-38300-2

So arbeitest du mit dem Gesamtkurs

Online-Module:

Jede Doppelseite im Arbeitsbuch vertieft die Inhalte eines Online-Moduls. Zum Online-Modul gelangst du, indem du den QR-Code scannst oder die Nummer auf www.ccbuchner.de in das Suchfeld eingibst.

Sterne sammeln:

In den Online-Modulen kannst du Sterne für richtig gelöste Aufgaben sammeln. Auf jeder Doppelseite im Arbeitsbuch kannst du rechts oben so viele Sterne ausmalen, wie du gewonnen hast.

Hier gelangst du zum passenden Online-Modul

T38300-04

1. Grundregeln im Umgang mit Computern

Erstellt in Kleingruppen ein Plakat zum Thema „Regeln für den Informatikraum“.

2. EVA-Prinzip

a) Erkläre das EVA-Prinzip am Beispiel eines Toasters.

3. Eingabe und Ausgabe

Gib jeweils an, wie du die Eingabe vornimmst und was als Ausgabe zu verstehen ist.

a) Den Fernseher anschalten

Eingabe: _____

Ausgabe: _____

b) Einen Freund oder eine Freundin anrufen

Eingabe: _____

Ausgabe: _____

4. Hardware und Software

a) Erkläre die Begriffe Hardware und Software.

b) Nenne drei Beispiele für Hardware.

c) Nenne drei Beispiele für Software, die du regelmäßig nutzt.

5. Einsatz von Endgeräten

Entscheide jeweils, ob du einen Laptop, ein Tablet oder ein Smartphone nutzen würdest. Du kannst auch mehr als eine Möglichkeit ankreuzen. Unter dem Mediacode kannst du digital weitere Beispiele bearbeiten.

Ein Spiel spielen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ein Video aufnehmen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ein Video	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Einsatz von Endgeräten

Entscheide jeweils, ob du einen Laptop, ein Tablet oder ein Smartphone nutzen würdest. Du kannst auch mehr als eine Möglichkeit ankreuzen. Unter dem Mediacode kannst du digital weitere Beispiele bearbeiten.

Ein Spiel spielen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ein Video aufnehmen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ein Video	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Mediacode T38300-06

Aufgaben:

Die meisten Aufgaben kannst du direkt im Arbeitsbuch lösen. Du darfst an den entsprechenden Stellen in das Buch schreiben. Es gibt ein paar Symbole, die dir sagen, wie du arbeiten sollst:

- Du benötigst für diese Aufgaben einen Computer oder ein Tablet.
- Diese Aufgabe bearbeitest du im Zweierteam.
- Diese Aufgabe wird in der Gruppe bearbeitet.

Mediencodes:

Manche Aufgaben benötigen Dateien, andere kann man auch digital bearbeiten oder es gibt Erklärungen von Robby, damit du alles verstehst. Das alles findest du hinter Mediencodes am Rand der Seite. Du weißt ja: QR-Code Scannen oder auf www.ccbuchner.de die Nummer eingeben.

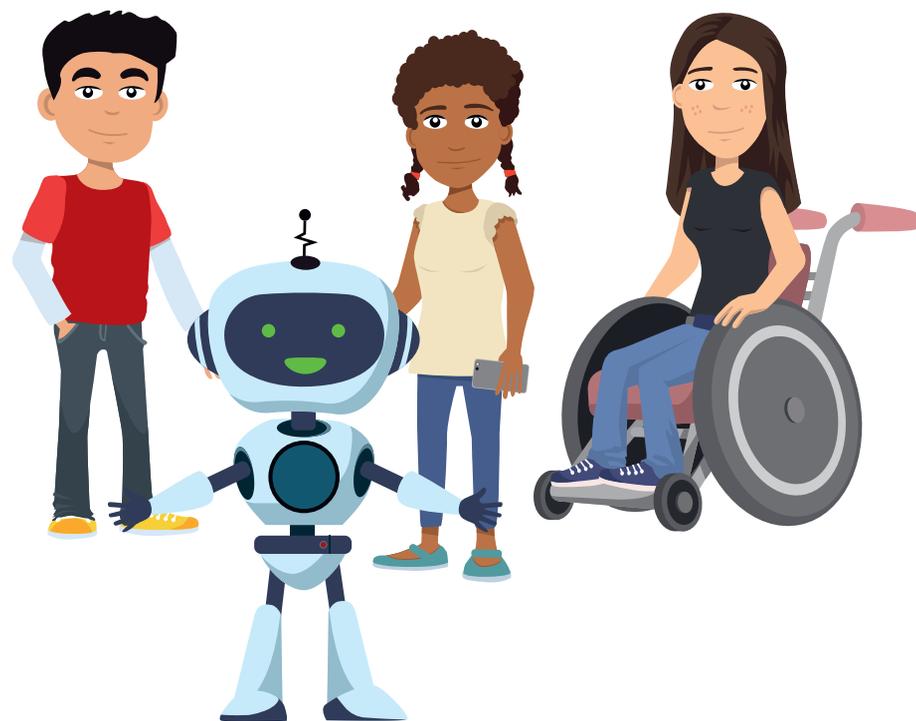
1	Grundlagen digitaler Medienarbeit	
1.1	Was ist ein Medium?	6
1.2	Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien	8
1.3	Grundfunktionen des Betriebssystems	10
1.4	Grundfunktionen der Textverarbeitung – Teil 1	12
1.5	Grundfunktionen der Textverarbeitung – Teil 2	14
2	Information und Wissen	
2.1	Webbrowser	16
2.2	Suchmaschinen	18
2.3	Bewertung von Informationsquellen	20
2.4	Grundfunktionen von Präsentationsprogrammen – Teil 1	22
2.5	Grundfunktionen von Präsentationsprogrammen – Teil 2	24
3	Produktion und Präsentation	
3.1	Feedback geben	26
3.2	Präsentieren	28
3.3	Urheberrecht und Datenschutz	30
3.4	Erstellung eines Medienproduktes: Mindmap	32
3.5	Erstellung eines Medienproduktes: Storyboard	32
3.6	Erstellung eines Medienproduktes: Storytelling	33
3.7	Erstellung eines Medienproduktes: Umsetzung in Adobe Spark	33

4 Kommunikation und Kooperation

4.1	Regeln der digitalen Kommunikation	34
4.2	Nutzung von Social Media	36
4.3	Umgang mit Cybermobbing	38
4.4	E-Mail verfassen	40

5 Mediengesellschaft

5.1	Eigene Mediennutzung	42
5.2	Medientagebuch	44
5.3	Wirkung von Medien	46
5.4	Manipulation durch Medien	48





T38300-01

Hier gelangst du zum passenden Online-Modul

In der digitalen Lernsequenz hast du gelernt, was Medien sind, wie sie sich im Laufe der Zeit entwickelt haben und wofür sie verwendet werden können. Im Folgenden wirst du dich mit den von dir benutzten Medien beschäftigen. Du wirst auch über die Beliebtheit von Medien nachdenken.

1. Medienrätsel



a)

Mein Lieblingsmedium gehört bei mir schon morgens im Bad mit dazu. Da bekomme ich gleich bessere Laune. Auf der Fahrt zur Arbeit bringt mich damit ganz bestimmt keine rote Ampel aus der Ruhe. Wenn dann auch noch mein Lieblingsong gespielt wird, drehe ich ganz laut auf.

Lösung:

Ein Frühstückstisch ohne mein Lieblingsmedium geht für mich gar nicht. Natürlich habe ich es abonniert und jeden Morgen im Briefkasten. Ich liebe es, durch die dünnen Seiten zu blättern. Ich schaue manchmal sogar in die Online-Version, weil ich immer gut informiert sein will.



Lösung:



b) Erstelle jetzt selbst ein Medienrätsel wie in Teilaufgabe a). Bildet Zweierteams und tauscht eure Medienrätsel aus. Versucht sie anschließend zu lösen.

2. Eigene Mediennutzung

Nenne mindestens drei Medien, die du häufig nutzt, und beschreibe, wofür du die Medien verwendest.

Medium	Dafür nutze ich das Medium
Schulbuch	zum Lernen
.....
.....
.....
.....



3. Persönliche Bedeutung von Medien

a) Bildet Zweierteams. Dein Partner oder deine Partnerin wählt nun ein Medium deiner Liste aus Aufgabe 2 aus. Notiere es in der nächsten Zeile.

Gewähltes Medium:



- b) Stell dir vor, du dürftest dieses Medium in Zukunft nicht mehr benutzen. Schreibe einen kurzen Text darüber, wie sich dein Leben ohne dieses Medium verändern würde.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Medien in der Freizeit

- a) Notiere deine Lieblingsfreizeitaktivität:

.....



- b) Du benötigst nun die hinterlegte Tabelle. Ab hier bearbeitet ihr die Aufgabe gemeinsam in der Klasse.



Teilt den anderen nun nacheinander eure Freizeitaktivität mit und tragt sie in die linke Spalte eurer Tabelle ein. Entscheidet gemeinsam, ob man für die Aktivität ein digitales Medium benötigt oder nicht. Haltet das Ergebnis jeweils in der rechten Spalte fest.

HINWEIS: Mehrfach genannte Aktivitäten werden nur einmal in der Tabelle festgehalten.



5. Vor- und Nachteile von Aktivitäten mit digitalen Medien

Betrachte die Liste aus Ausgabe 4. Entscheidet gemeinsam, ob Aktivitäten mit oder ohne digitale Medien beliebter sind. Diskutiert über mögliche Gründe.

.....

Haltet Vor- und Nachteile von Aktivitäten mit digitalen Medien fest.

Vorteile:

.....

.....

.....

Nachteile:

.....

.....

.....



T38300-04

Hier gelangst du zum passenden Online-Modul

In der digitalen Lernsequenz hast du die Begriffe Hardware und Software sowie das EVA-Prinzip kennengelernt. Im Folgenden wirst du dich genauer mit Ein- und Ausgabe beschäftigen und entscheiden, welche Endgeräte für welchen Zweck besonders gut geeignet sind.



1. Grundregeln im Umgang mit Computern

Erstellt in Kleingruppen ein Plakat zum Thema „Regeln für den Informatikraum“.

2. EVA-Prinzip

a) Erkläre das EVA-Prinzip am Beispiel eines Toasters.

.....

.....

.....



b) Wähle ein weiteres Beispiel. Arbeitet im Zweierteam und erklärt euch daran gegenseitig das EVA-Prinzip.

3. Eingabe und Ausgabe

Gib jeweils an, wie du die Eingabe vornimmst und was als Ausgabe zu verstehen ist.

a) Den Fernseher anschalten



Eingabe:

Ausgabe:

b) Einen Freund oder eine Freundin anrufen



Eingabe:

Ausgabe:

4. Geräte für die Ein- und Ausgabe

Ordne die Geräte den Bereichen „Eingabe“ und „Ausgabe“ zu. Du kannst diese Aufgabe auch digital bearbeiten. Öffne dazu den nebenstehenden Mediencode.



Mediencode
T38300-05



Eingabe: Ausgabe:



5. Hardware und Software

a) Erkläre die Begriffe Hardware und Software.

.....
.....
.....
.....

b) Nenne drei Beispiele für Hardware.

.....

c) Nenne drei Beispiele für Software, die du regelmäßig nutzt.

.....

6. Einsatz von Endgeräten



Entscheide jeweils, ob du einen Laptop, ein Tablet oder ein Smartphone nutzen würdest. Du kannst auch mehr als eine Möglichkeit ankreuzen. Unter dem Mediencode kannst du digital weitere Beispiele bearbeiten.



Ein Spiel spielen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ein Video aufnehmen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ein Video bearbeiten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musik hören	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. Neu oder gebraucht?

Es gibt Firmen, die gebrauchte Endgeräte kaufen, aufbereiten und dann wiederverkaufen. Sammle drei Vorteile und drei Nachteile des Kaufs eines gebrauchten Smartphones.

.....
.....
.....
.....
.....
.....



T38300-07

Hier gelangst du
zum passenden
Online-Modul

In der digitalen Lernsequenz hast du die wichtigsten Grundlagen zu Desktop, Dateimanager und Passwörtern kennengelernt. Im Folgenden wirst du die Lautstärke deiner Tonausgabe und das Hintergrundbild auf dem Desktop ändern, Verknüpfungen nutzen und Dateien in Ordnern sinnvoll strukturieren.



1. Desktop

In dieser Aufgabe lernst du weitere nützliche Funktionen kennen.

- Manchmal muss man den Computer neustarten, damit zum Beispiel neue Programme richtig funktionieren. Probiere es aus und starte deinen Computer jetzt neu.
- Mit *Rechtsklick auf den Desktop* → „Anpassen“ kannst du den Hintergrund deines Desktop verändern. Ändere nun dein Hintergrundbild.
- In den Online-Modulen benötigst du die Tonausgabe deines PC. Finde heraus, wo man auf dem Desktop die Lautstärke verändert.

Energie sparen

Herunterfahren

Neu starten

Anzeigeeinstellungen

Anpassen



2. Umgang mit dem Datei-Explorer

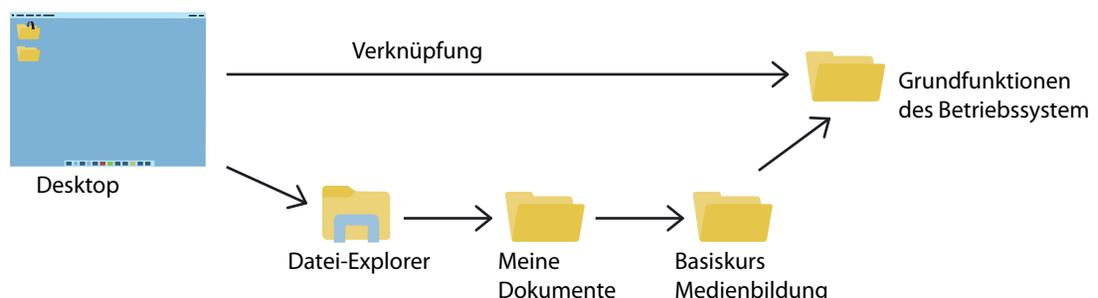
Hinter dem Mediacode befindet sich eine sogenannte Textdatei. Man kann sie mit allen gängigen Betriebssystemen öffnen.

- Lade die Datei auf deinen Computer herunter und speichere sie in einem persönlichen Ordner ab.
- Der Name der Textdatei enthält einen Tippfehler. Korrigiere den Dateinamen.
- Erstelle einen neuen Ordner mit dem Namen „Grundfunktionen des Betriebssystems“ und verschiebe die Textdatei dort hinein.

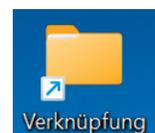
Mediacode
T38300-08

3. Verknüpfungen und der Papierkorb

Mit sogenannten Verknüpfungen kann man Ordner, Programme oder Dateien schneller erreichen.

Mediacode
T38300-09

- Erstelle eine solche Verknüpfung mit Rechtsklick auf deinen Ordner „Grundfunktionen des Betriebssystems“ → „Verknüpfung erstellen“. Hinweis: Man erkennt Verknüpfungen an dem kleinen Pfeil neben dem Ordnersymbol
- Verschiebe die Verknüpfung anschließend auf deinen Desktop und probiere sie aus.
- Lösche die von dir erstellte Verknüpfung wieder. Du kannst den Ordner „Grundfunktionen des Betriebssystems“ immer noch über den Datei-Explorer öffnen.





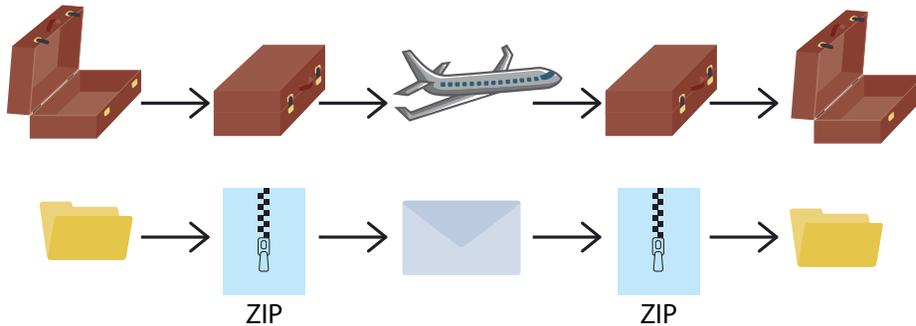
- d) Gelöschte Dateien landen zunächst im Papierkorb. Dieser befindet sich üblicherweise auf dem Desktop. Löscht man eine Datei, kann man sie zum Glück wiederherstellen. Öffne den Papierkorb und stelle die Verknüpfung, die du gerade gelöscht hast, wieder her (*Rechtsklick auf die Verknüpfung* → „Wiederherstellen“).



4.

Ordnen von Dateien

Ordner lassen sich nicht per E-Mail verschicken. Ein zip-Archiv ist so etwas Ähnliches wie ein Ordner und löst das Problem. Du kannst es dir vorstellen wie einen Koffer. Alle gängigen Betriebssysteme können mittlerweile solche Archive öffnen.



Mediencode
T38300-19



Mediencode
T38300-10

- Speichere das hinterlegte zip-Archiv auf deinem Computer. Öffne es, markiere alle Dateien und verschiebe sie per Drag&Drop in einen persönlichen Ordner.
- Die Bilder zeigen Flaggen verschiedener Länder. Öffne nacheinander die Dateien und ändere jeweils den Dateinamen in den Namen des Landes.
- Die Länder der Flaggen liegen auf sechs verschiedenen Kontinenten. Erstelle sechs Ordner mit den Namen der Kontinente und verschiebe die Bilddateien in den passenden Ordner. Wenn du dir unsicher bist, recherchiere im Internet.



5.

Passwörter

Du hast im Online-Modul bereits gelernt, was gute Passwörter sind und den Satz-Trick ausprobiert.

Prüfe deine Passwörter und stell dir die Frage, ob sie sicher sind. Falls nicht, ändere sie und verwende in Zukunft nur noch sichere Passwörter.



T38300-11

Hier gelangst du
zum passenden
Online-Modul

In der digitalen Lernsequenz hast du wichtige Grundlagen im Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen gelernt und kannst nun Texte formatieren. Im Folgenden wirst du einen längeren Text schreiben und etwas über die Rechtschreibprüfung und das Speichern erfahren. Außerdem lernst du wichtige Tastenkombinationen kennen.



1. „Speichern“ und „Speichern unter“

Um ein Dokument zu speichern gibt es zwei Möglichkeiten: „Speichern“ und „Speichern unter“. Wenn du ein Dokument neu erstellst und zum ersten Mal speicherst, macht es keinen Unterschied, welche der beiden Möglichkeiten du wählst.

- Öffne ein neues Dokument in deinem Textverarbeitungsprogramm. Schreibe „Das ist die erste Zeile.“ und speichere es unter dem Namen „speichern_unter1“.
- Schreibe in einer neuen Zeile „Das ist die zweite Zeile.“ Wähle „Speichern unter“ und speichere es unter dem Namen „speichern_unter2“ ab. Öffne nun beide Dokumente und achte auf die Unterschiede.
- Schreibe den Satz „Das ist die dritte Zeile.“ im Dokument „speichern_unter2“ in eine neue Zeile. Klicke diesmal auf „Speichern“ und nicht auf „Speichern unter“. Beschreibe nun in eigenen Worten, wofür du in Zukunft Speichern bzw. Speichern unter wählst.

.....

.....

.....



2. Brief

Evas Opa Siggie hat sich vor ein paar Wochen das Bein gebrochen. Da Eva, Selim und Hanna früher häufig nach der Schule bei ihm waren, möchten sie ihm einen Brief schreiben. Hilf ihnen dabei und tippe den Brief für sie mit einem Textverarbeitungsprogramm ab. Speichere ihn unter einem aussagekräftigen Namen.

Hallo Siggie,
ich hoffe, dir geht es wieder besser und dein Bein tut nicht mehr so weh! ;-)
Danke übrigens für die 50 €, die du für unser Schulprojekt gespendet hast. Wir haben mittlerweile schon 80 % unseres Ziels erreicht.
Übrigens, wir haben bei der Matheolympiade gerade eine ziemlich schwere Aufgabe gerechnet und ich weiß doch, dass du auf Mathe-Rätsel stehst — kriegst du es raus?



„Ein Rechteck ist 3-mal so lang wie es breit ist. Um seinen Umfang mit einer Schnur zu legen, benötigt man eine 64 cm lange Schnur. Welche Fläche müsste man einfärben?“

Liebe Grüße
Eva, Hanna und Selim

PS: Du kannst uns auch per Mail antworten: Hanna_Selim_Eva@gemeinschaftsmail.de



3. Rechtschreibprüfung



Mediencode
T38300-12

In vielen Textverarbeitungsprogrammen lässt sich eine Rechtschreibprüfung aktivieren. Sie findet für dich Rechtschreib- und Grammatikfehler.

- a) Öffne das hinterlegte Dokument. Aktiviere die Rechtschreibprüfung, falls nötig. Bitte um Hilfe oder recherchiere im Internet, wenn du nicht weißt wie du sie aktivierst.
- b) Wenn das Programm Fehler findet, werden diese unterringelt:

Rechtschreibfehler

Grammatikfehler

Folge den Anweisungen im Dokument, korrigiere alle Fehler und speichere das Dokument.

Anzahl gefundene Fehler:



4. Tastenkombinationen

Du hast im Online-Modul bereits gelernt, wie du Texte kopierst oder ausschneidest und dann wieder einfügst. Damit du nicht immer den *Rechtsklick* verwenden musst, gibt es praktische Tastenkombinationen. Zuerst markierst du wieder den gewünschten Text. Dann drückst du eine der folgenden Tastenkombinationen. Das Plus bedeutet hier, dass du die erste Taste gedrückt hältst und anschließend die zweite Taste drückst.

- Strg + C : kopiert markierten Text
- Strg + X : schneidet markierten Text aus
- Strg + V : fügt markierten Text ein

Mediencode
38300-13

Mediencode
T38300-14

- a) Öffne die hinterlegte Datei und folge den Anweisungen.
- b) Öffne das hinterlegte Textdokument und korrigiere den Text darin so, dass korrekte, deutsche Sätze dabei herauskommen. Verwende dazu nur die drei Tastenkombinationen. Tippe keinen Text selbst ein. Wenn also z. B. an einer Stelle das Wort „und“ fehlt, kopiere es an einer anderen Stelle des Textes und füge es anschließend ein.

Für Profis: Versuche die Aufgabe ohne Maus zu lösen.

- c) Es gibt noch viele weitere Tastenkombinationen. Recherchiere im Internet und wähle drei aus, die dir in Zukunft helfen können. Notiere auch, welche Funktion sich hinter den Tastenkombinationen versteckt.

Tastenkombination:	Funktion:
.....
.....
.....



T38300-15

Hier gelangst du zum passenden Online-Modul

In der digitalen Lernsequenz hast du Evas und Hannas Steckbrief verglichen und dich damit beschäftigt, was einen „guten Steckbrief“ ausmacht. Im Folgenden wirst du deinen eigenen Steckbrief ausdrucken, ihn mit anderen vergleichen und lernst etwas über PDF-Dokumente.

1. Vollständige Camp-Bewerbung

Im Online-Modul hast du bereits deinen Steckbrief für ein Camp erstellt. Zu einer vollständigen Bewerbung gehört immer auch ein kurzer Motivationstext. In diesem Text beschreibst du, warum gerade du ausgewählt werden sollst. Ergänze nun deinen Steckbrief, indem du unter der Tabelle so eine Motivation verfasst. Speichere den vollständigen Steckbrief ab.

2. Drucken

Um ein Dokument auf Papier zu haben, kann man es ausdrucken. Hierfür findest du im Register „Datei“ den Button „Drucken“. Vor dem Druck kannst du noch einige Einstellungen anpassen.

Nachdem du alles richtig eingestellt hast, kannst du mit diesem Button den Druck starten.

Du musst auswählen, welcher Drucker verwendet werden soll.

Bei manchen Druckern kannst du auswählen, ob Vorder- und Rückseite der Blätter bedruckt werden sollen.

Du kannst im Hochformat oder im Querformat drucken.

Mit dieser Option kannst du einstellen, dass mehrere Seiten verkleinert auf ein Blatt gedruckt werden sollen.

Hier kannst du auswählen, auf welche Blattgröße gedruckt werden soll.

Wenn du nur einzelne Seiten drucken möchtest, kannst du das hier angeben.

The screenshot shows a printer settings window with the following elements:

- Drucken** button with a printer icon.
- Exemplare:** 1
- Drucker:** Canon-C5250 - Flur a, sr-pri... (Bereit)
- Einstellungen:**
 - Alle Seiten drucken:** Das gesamte Dokument dru...
 - Seiten:** (empty input field)
 - Einseitiger Druck:** Nur auf eine Seite des Blatts...
 - Sortiert:** 1;2;3 1;2;3 1;2;3
 - Hochformat:** (selected)
 - A4:** 21 cm x 29,7 cm
 - Benutzerdefinierte Seitenrän...**
 - 1 Seite pro Blatt:**

a) Drucke deinen Steckbrief für das Camp aus Aufgabe 1 aus. Kläre vorher, welchen Drucker du benutzen darfst.



b) Hängt eure Steckbriefe im Klassenzimmer auf. Macht einen „Gallery Walk“: Schaut euch dazu die Steckbriefe der anderen an. Sprich deine Mitschülerinnen und Mitschüler an, wenn du Tipps zur Verbesserung hast.



3.

Erweitern von Tabellen



Mediencode
T38300-16

Manchmal muss man einer Tabelle im Nachhinein Zeilen oder Spalten hinzufügen. Dazu klickst du in die gewünschte Zelle und wählst mit *Rechtsklick* → „Einfügen“ die gewünschte Option aus. Übe das in der hinterlegten Datei.



4.

PDF

Häufig möchte man ein schön formatiertes Dokument mit einer anderen Person teilen. Verwendet diese Person ein anderes Textverarbeitungsprogramm, wird es manchmal falsch dargestellt. Mit sogenannten PDF-Dokumenten passiert das nicht. Sie sehen auf allen Endgeräten gleich aus und man kann sie mit allen gängigen Betriebssystemen öffnen.

- a) Informiere dich im Internet über Vor- und Nachteile von PDF-Dokumenten und notiere sie. Vorteile (stichpunktartig):

.....

.....

.....

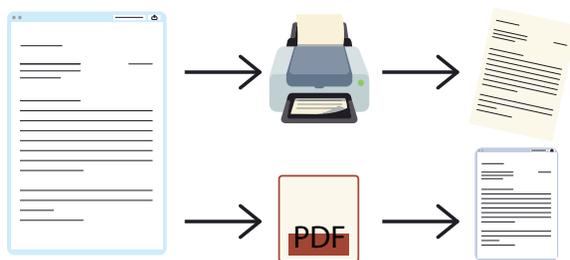
Nachteile (stichpunktartig):

.....

.....

.....

Um ein PDF-Dokument zu erzeugen, kannst du so vorgehen wie beim Drucken. Als Drucker wählst du „Print to PDF“ oder „PDF-Drucker“.



Du kannst viele Einstellungen wie bei echten Druckern vornehmen. Klickst du abschließend auf „Drucken“, kannst du das PDF-Dokument auf deinem Computer speichern.



Mediencode
T38300-17

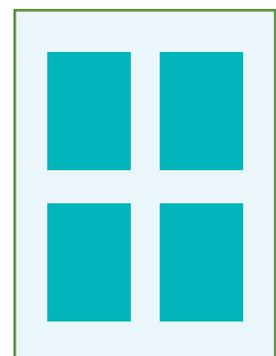
- b) Öffne die hinterlegte Datei und speichere sie als PDF-Dokument. Dabei sollen alle vier Seiten wie nebenstehend auf einem Blatt dargestellt werden.



Mediencode
T38300-18

- c) Öffne die hinterlegte Datei. Erzeuge dann vier PDF-Dokumente, die die Anforderungen 1 bis 4 erfüllen. Benenne die erzeugten Dokumente sinnvoll.

1. Alle Seiten
2. Nur die erste Seite
3. Nur die Seiten mit ungerader Seitenzahl
4. Nur die Seiten 3 bis 5





T38300