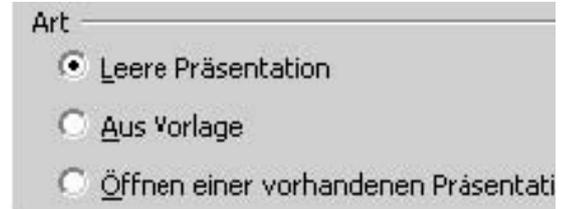
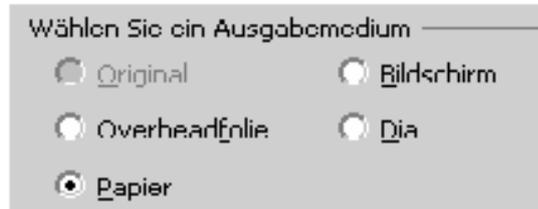


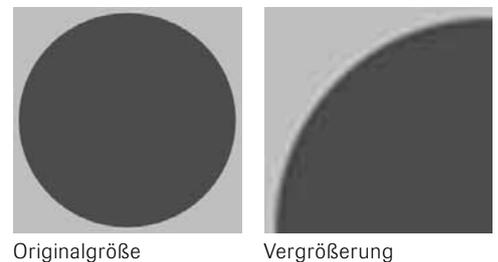
Wie erstelle ich ein Poster mit einem Präsentationsprogramm?

1 Öffne eine leere Präsentation und wähle als Ausgabemedium *Papier*

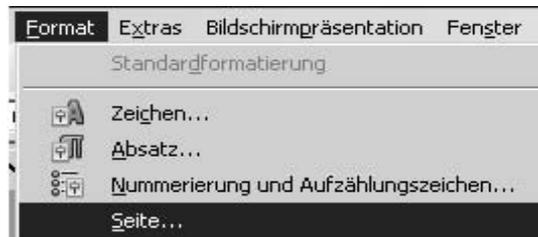


2 Bevor du jetzt weitermachst, beachte bitte Folgendes:

Stelle vor dem Bearbeiten unbedingt das endgültige Papierformat ein, denn wenn du das Poster vergrößern möchtest, werden auch automatisch die Bilder vergrößert und so beim späteren Ausdrucken unscharf.

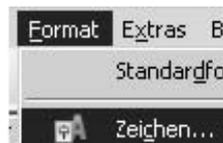


3 Einstellen der Papiergröße



4 Einstellen der Standard-Schriftgröße

Dein Poster hat das Papierformat A0 (Breite 84,1 cm x Höhe 118,9 cm), d. h., die Seitenvorschau wird am Bildschirm sehr stark verkleinert angezeigt. Bevor du Textobjekte hinzufügst, solltest du eine Standard-Schriftgröße von mindestens 100 Punkt (pt) festlegen (später kannst du die Schriftgröße der einzelnen Textobjekte anpassen). Es könnte sonst passieren, dass sich auf deinem Poster ein Textelement befindet, das du erst auf dem Ausdruck siehst.



5 Drucken

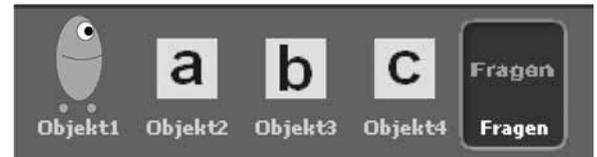
Das fertig gestaltete Poster musst du zum Drucken als PDF-Dokument exportieren.

Vorlage für ein Quiz mit Scratch

Die Quizvorlage befindet sich auf der DVD.

Hast du das Dokument „Scratch“ schon gelesen? Gut, dann hast du jetzt kein Problem, eigene Fragen und Antworten in die Vorlage einzufügen.

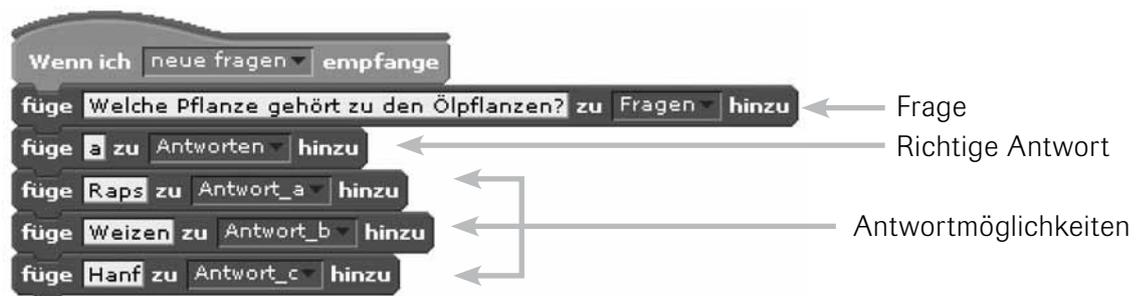
- 1 Lade die Datei hoch und klicke anschließend auf das Symbol *Fragen*. Hier siehst du das dazugehörige Skript, in dem bereits eine Frage eingegeben wurde.



- 2 **Fragen ändern:** Weiße Textfelder doppelt anklicken und den Text bearbeiten.

- 3 **Neue Fragen hinzufügen:**

Die erste Zeile des letzten Fragenblocks mit der rechten Maustaste anklicken ... und im Pop-up-Menü *Duplizieren* wählen.



Den neuen Fragenblock mit dem Rest des Skriptes verbinden und die Texte ändern.



4 Scratchprogramme in einem HTML-Dokument darstellen

Dafür benötigst du folgende Dateien:

- *ScratchApplet.jar* und *soundbank.gm*
<http://scratch.mit.edu/static/misc/ScratchApplet.jar>
<http://scratch.mit.edu/static/misc/soundbank.gm>
- die Programmdatei, die du mit Scratch erzeugt hast, in diesem Fall *scratch1.sb*
- ein HTML-Dokument mit folgendem Inhalt

```
<html>
<body>
<applet id="ProjectApplet" style="display:block" code="ScratchApplet" codebase="./"
archive="ScratchApplet.jar" height="387" width="482">
<param name="project" value="scratch1.sb">
</applet>
</body>
</html>
```

Diese Datei muss mit einem Texteditor (z. B. Notepad), der reinen ASCII-Code erzeugt, erstellt werden und die Dateierweiterung **.HTML** haben.

Zur Darstellung der Scratchdatei mit einem Web-Browser wird Java benötigt. Also musst du jetzt einfach die Einstellungen deines Web-Browsers entsprechend anpassen.

5 Scratchprogramme in ausführbare Dateien umwandeln

Der Compiler **Scratch2Exe** erzeugt aus Scratchdokumenten ausführbare Programme.

<http://chirp.scratchr.org/scratch2exe.html>

Wie erstelle ich eine Website?

Diese Einführung in HTML enthält nur die wichtigsten Grundlagen und ermöglicht dir den Einstieg in die Erstellung von HTML-Dokumenten. Sie reicht aus, um einfache HTML-Seiten zu gestalten.

Tipp: Weitere Informationen und sehr gute Seiten zu diesem Thema findest du auch im Internet – schau mal unter Punkt 6 „Hilfreiche Links im Internet“.

1 Welche Programme brauche ich?

HTML-Dateien bestehen aus reinem ASCII-Text, d. h., es werden nur Zeichen verwendet, die über die Computertastatur eingegeben werden können. Zur Erstellung einer HTML-Datei benötigst du keine spezielle Software, nur einen Texteditor, der reinen ASCII-Text erzeugt. Webseiten müssen immer die Dateinamen-Erweiterung HTM oder HTML haben, sonst können sie nicht vom Browser interpretiert werden.

Für den Anfang genügt das **Notepad**, das bei Windows mitgeliefert wird. Bitte achte darauf, dass du beim Speichern die Erweiterung HTM oder HTML hinzufügst. Man kann HTML-Seiten auch mit speziellen WYSIWYG-HTML-Editors erstellen. Es ist jedoch hilfreich, wenn man den Quelltext auch „per Hand“ bearbeiten kann (sieh mal bei „Hinweise zur Software“ nach).

2 HTML-Befehle

Neben dem eigentlichen Text können HTML-Dateien auch Befehle – sogenannte Tags – enthalten. Diese Befehle werden durch spitze Klammern markiert und von einem Browser interpretiert. Bei diesen Befehlen handelt es sich um Formatierungsbefehle wie die Schriftfarbe oder Schriftgröße. Darüber hinaus lassen sich mit ihnen Grafiken anzeigen und andere HTML-Dateien öffnen.

Fast alle Befehle von HTML bestehen aus einem einleitenden und einem abschließenden Tag. Der Text dazwischen ist der „Gültigkeitsbereich“ für die betreffenden Tags.

2.1 Die Basis oder das Grundgerüst einer HTML-Datei

Eine HTML-Datei besteht generell aus folgenden zwei Teilen:

Head (Kopf: enthält Angaben zum HTML-Dokument)

Body (Körper: enthält den eigentlichen Inhalt der Seite)

Das Grundgerüst einer HTML-Seite sieht also so aus:

```
<html>
<head>
<title>NAWARO-Projekt</title>
</head>
<body>
Hallo World
</body>
</html>
```

2.2 Einfache Formatierungsbefehle in HTML

- Überschrift** <H#> </H#>
(# steht für eine Zahl von 1 bis 6, je größer die Zahl, desto kleiner die Schrift)
<H# align=left>.....</H#> Überschrift linksbündig
<H# align=center> </H#> Überschrift zentriert
<H# align=right>.....</H#> Überschrift rechtsbündig
- Neuer Absatz** <p>
<p align=left> folgender Absatz linksbündig
<p align=center> folgender Absatz zentriert
<p align=right> folgender Absatz rechtsbündig
- Zeilenumbruch**

- Textauszeichnungen**
 ... fett
<i> ... </i> kursiv
<u> ... </u> unterstrichen
_{...} tiefgestellt
^{...} hochgestellt
- Schriftgröße**
(# steht für eine positive oder negative Zahl)
- Schriftfarbe**

Zum besseren Verständnis hier ein einfaches Beispiel:

Quellcode:

```
<html>
<head>
<title>NAWARO-Projekt</title>
</head>
<body>
<H2 align=center>Methangas ist ein problematisches Treibhausgas</H2>
<b>Methangas</b> ist wesentlich leichter als Luft.
<font size = „4“ color = „red“> Bei Freisetzung steigt es deshalb schnell
in höhere Schichten der Atmosphäre.</font><br><br>
Es verstärkt den Treibhauseffekt <i>wesentlich</i> stärker als
<b>Kohlenstoffdioxid.</b>
</body>
</html>
```

Im Klartext – das Ergebnis:

Methangas ist ein problematisches Treibhausgas

Methangas ist wesentlich leichter als Luft. Bei Freisetzung steigt es deshalb schnell in höhere Schichten der Atmosphäre.

Es verstärkt den Treibhauseffekt *wesentlich* stärker als **Kohlenstoffdioxid**.

Wie erstelle ich eine Webseite?

2.3 Grafiken anzeigen

``

Beispiel: ``

↑ Pfad und Dateiname der Bilddatei

2.4 Verweise

2.4.1 Verweise zu anderen HTML-Dateien auf dem gleichen Rechner

Beispiel:

`Funktion einer Rapsölmühle`

↑ Pfad und Dateiname der HTML-Datei

↑ Dieser Text wird auf der Seite dargestellt

2.4.2 Verweise zu HTML-Dateien auf fernen WWW-Servern

Beispiel:

`Rapsöl`

↑ URL, Pfad und Dateiname der HTML-Datei

↑ Dieser Text wird auf der Seite dargestellt

2.5 Tabellen

```
<TABLE BORDER = 1>
<TR>
<TD>Inhalt Zelle 1 von Zeile 1</TD>
<TD>Inhalt Zelle 2 von Zeile 1</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Inhalt Zelle 1 von Zeile 2</TD>
<TD>Inhalt Zelle 2 von Zeile 2</TD>
<TD>Inhalt Zelle 3 von Zeile 2</TD>
</TABLE>
```

`<TABLE BORDER=#> </TABLE>`

Anfang und Ende der Tabelle mit der Angabe der Rahmendicke

`<TR> </TR>`

Anfang und Ende einer Tabellenzeile

`<TD> </TD>`

Anfang und Ende einer Tabellenspalte

Beispiel:

2.6 Umlaute und Sonderzeichen

Verschiedene Computersysteme haben unterschiedliche Codes für Umlaute und Sonderzeichen. So kann es vorkommen, dass diese Zeichen auf einem anderen Rechner nicht richtig dargestellt werden. Deshalb solltest du sie wie folgt „maskieren“:

ä = ä Ä = Ä ö = ö Ö = Ö ü = ü Ü = Ü ß = ß
Leerschritt =

3 Cascading Style Sheets

Mit Cascading Style Sheets, kurz CSS, stehen dir weitere Möglichkeiten für das Webdesign zur Verfügung. Ausführliche Infos hierzu findest du unter Punkt 6 „Hilfreiche Links im Internet“.

4 Das Browser-Problem

Leider nicht zu ändern: Verschiedene Browser zeigen unterschiedliche HTML-Dateien an. Deshalb muss man die Seiten häufig mit mehreren Browsern testen.

5 Hinweise zur Software

5.1 Textorientierte Editors

Diese Programme dürfen nur reinen ASCII-Code erzeugen, wie das oben erwähnte Notepad.

Eine empfehlenswerte Alternative ist das kostenlose **PSPad**, das du unter der Adresse www.pspad.com herunterladen kannst. Neben der Syntaxhervorhebung zeichnet es sich vor allem durch die leichte Bearbeitung von HTML-Dokumenten aus.

5.2 WYSIWYG-Editors

Bei diesen Programmen brauchst du keine Vorkenntnisse in HTML. Du kannst den Text und die Formatierungen wie mit einem normalen Textverarbeitungsprogramm eingeben. Trotzdem ist es hilfreich, wenn man selbst Korrekturen am Quellcode anbringen kann. Ein Beispiel liefert der kostenlose **Nvu Composer** (www.nvu-composer.de).

6 Hilfreiche Links im Internet

Zur Einführung in HTML:

www.htmlbasis.de/frame_r.htm

<http://de.selfhtml.org>

oder

www.rzuser.uni-heidelberg.de/~x02/html/tca.htm

sehr umfangreich und für Anfänger geeignet der „Klassiker“

Zum CSS und Webdesign:

www.siteform.de/tutorials/Style.html

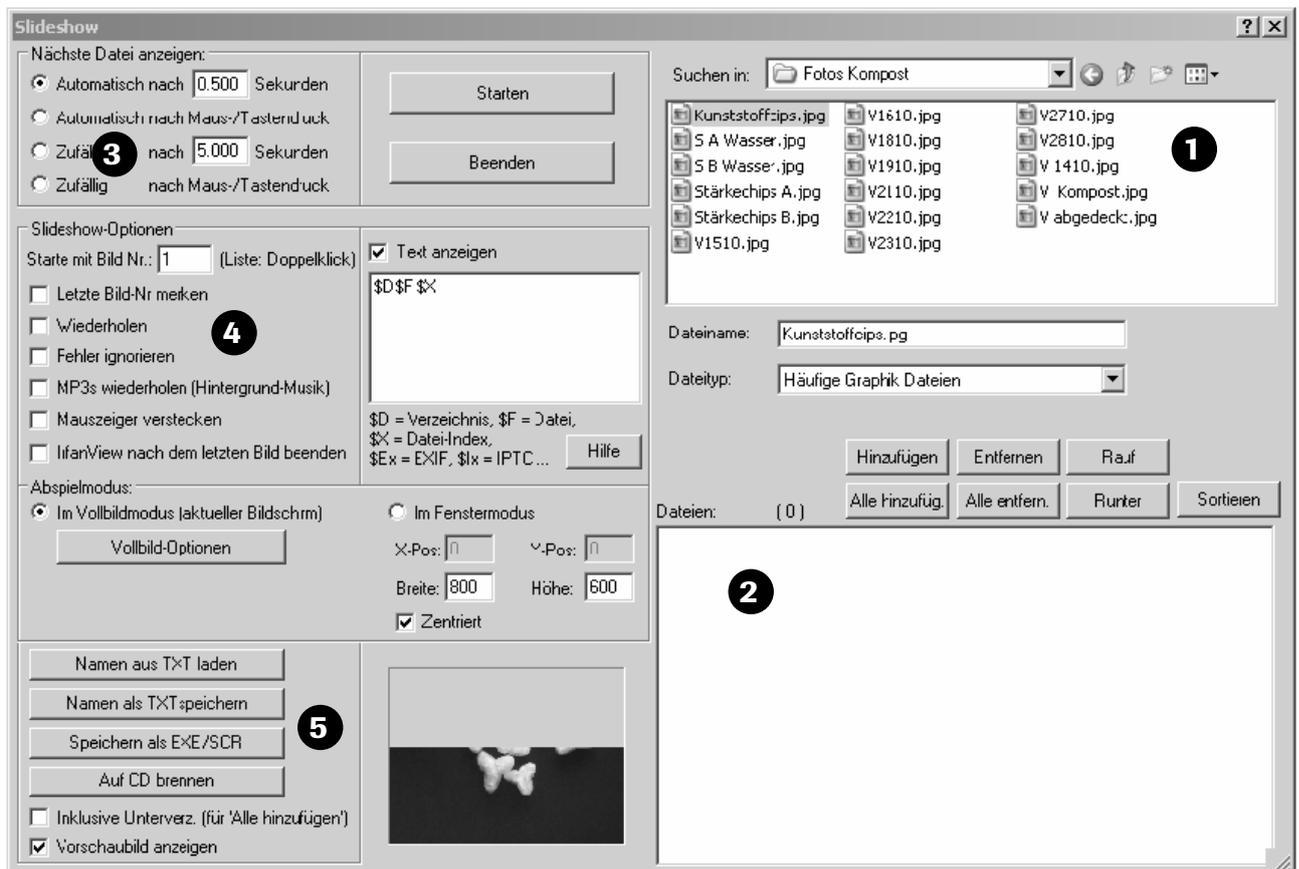
<http://de.html.net/tutorials/css>

ausführlich, übersichtlich gegliedert

Mit IrfanView eine Diashow bzw. einen Trickfilm erstellen

IrfanView erzeugt eine ausführliche Datei, in der sämtliche Bilder und evtl. die Hintergrundmusik eingebunden sind. Unter *Slideshow* können Einstellungen und Bearbeitungen vorgenommen werden:

- 1 Bilder auswählen und in das Dateifenster 2 einfügen.
- 3 Optionen nach Bedarf auswählen.
- 4 Diashow als EXE-Datei speichern.



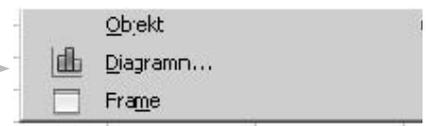
1 Säulendiagramm mit einer Datenreihe

Die Entwicklung der Holzeinfuhr in den Jahren 2004 bis 2007 soll mit Hilfe eines Säulendiagramms dargestellt werden.

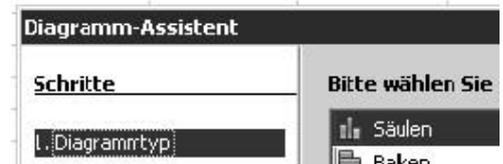
	A	B
1	Jahr	Holzeinfuhr
2	2004	111,4
3	2005	113,3
4	2006	122,1
5	2007	123,9

x-Achse y-Achse

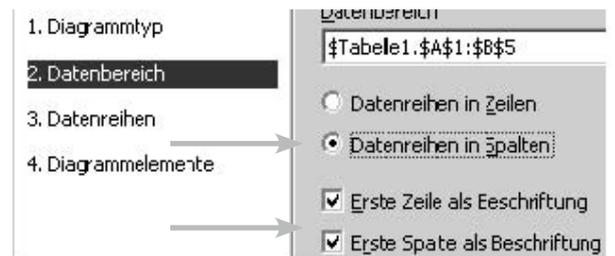
- Als Erstes benötigen wir die Datenquelle.
- Dann markieren wir den Bereich A1:B5.
- Im Menü *Einfügen* wählen wir *Diagramm*.



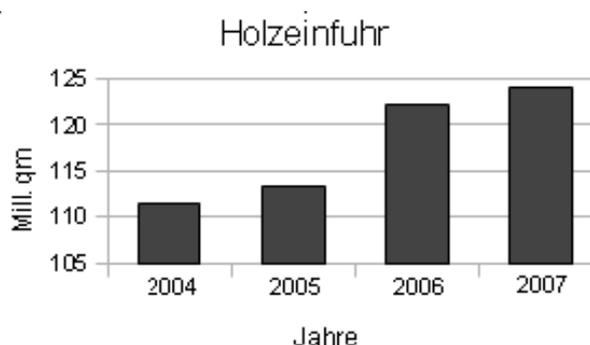
- Bei 1. *Diagrammtyp* wählen wir *Säulen* aus.



- Bei 2. *Datenbereich* wählen wir *Datenreihen in Spalten* aus und aktivieren *Erste Zeile als Beschriftung* und *Erste Spalte als Beschriftung*



- Bei 4. *Diagrammelemente* fügen wir noch einen Titel und die Beschriftungen für die x- und die y-Achse ein. Eine Legende ist bei nur einer Datenreihe nicht nötig.



2 Säulendiagramm mit zwei Datenreihen

Die Entwicklung der Holzeinfuhr und Holzausfuhr in den Jahren 2004 bis 2007 soll mit Hilfe eines Säulendiagramms dargestellt werden.

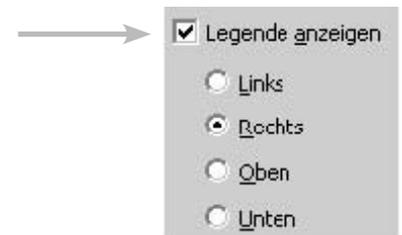
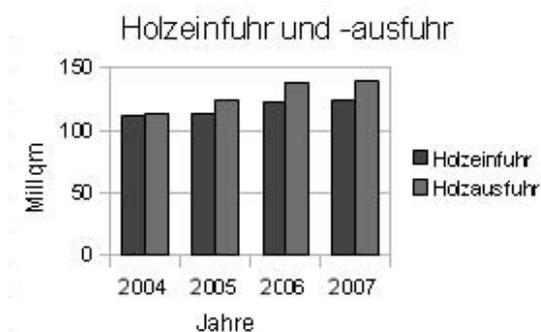
Die Tabelle ist durch die Spalte C mit den Daten für die Holzausfuhr erweitert.

	A	B	C
1	Jahr	Holzeinfuhr	Holzausfuhr
2	2004	111,4	113,1
3	2005	113,3	125,0
4	2006	122,1	138,2
5	2007	123,9	138,9

x-Achse

y-Achse

- Wir markieren den Bereich A1:C5, fügen ein Diagramm ein und verfahren wie beim ersten Beispiel.
- Bei mehreren Datenreihen ist eine Legende sinnvoll.



Weitere Hinweise

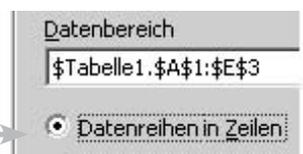
	A	B	C	D	E
1	Jahr	2004	2005	2006	2007
2	Holzeinfuhr	111,4	113,3	122,1	123,9
3	Holzaustruhr	113,1	125,0	138,2	138,9

- Vertauscht man bei der Datenquelle Zeilen und Spalten, so muss man beim Datenbereich *Datenreihen in Zeilen* auswählen.

1. Diagrammtyp

2. Datenbereich

3. Datenreihen



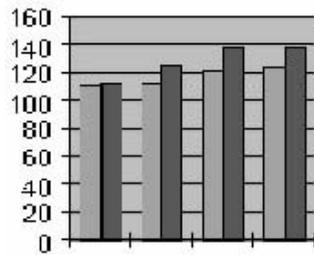
- Das Erstellen von Diagrammen ist bei allen gängigen Tabellenkalkulationsprogrammen sehr ähnlich.
- Bei Excel von Microsoft muss die linke obere Zelle leer sein.

	A	B
1		1004
2	Holzeinfuhr	111,4

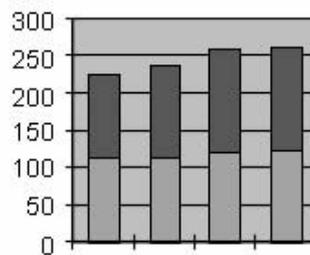
3 Auswahl von Diagrammtypen

Verschiedene Diagrammtypen haben verschiedene Aussagen.

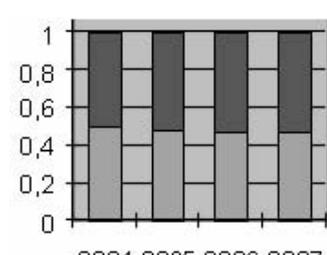
Säulendiagramme zum Beispiel zeigen die zeitliche Änderung der Daten an.



Säulendiagramm



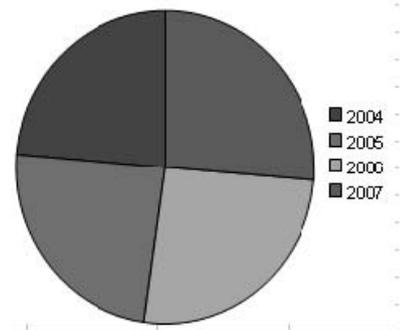
Gestapeltes Säulendiagramm



Prozentual gestapeltes Säulendiagramm

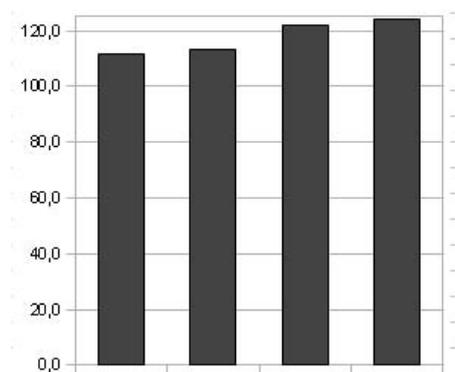
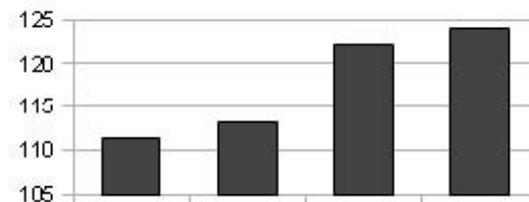
Kreisdiagramme veranschaulichen den Größenanteil.

Sie sind für unser Beispiel nicht geeignet, da wir ja die zeitliche Veränderung der Daten darstellen möchten. Außerdem können sie nur eine Datenreihe darstellen.

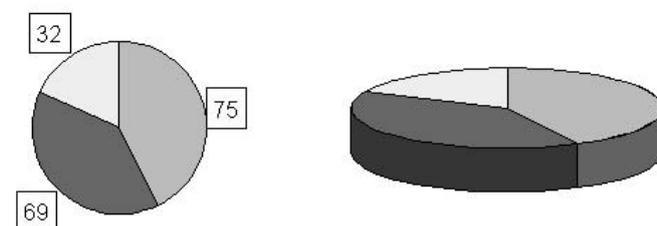


4 Manipulationen mit Diagrammen

Weil beim linken Diagramm die y-Achse nicht ab dem Nullpunkt angezeigt wird, erscheinen die Größenunterschiede zwischen den Balken wesentlich größer als beim rechten Diagramm.



In dem 3-D-Kreisdiagramm erscheint der linke Sektor größer, als er eigentlich ist.



Videoschnitt mit dem Movie Maker von Microsoft

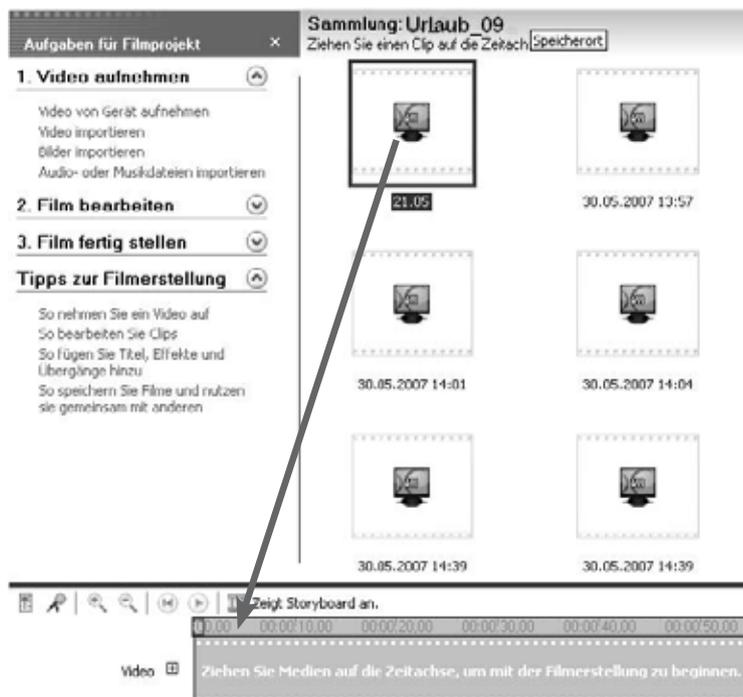
Movie Maker ist ein einfaches, kostenloses Videobearbeitungsprogramm, das beim Betriebssystem Windows mitgeliefert wird. Das Betriebssystem Windows 7 enthält den Movie Maker nicht mehr. Er ist nun Teil des Windows Live Essentials Pakets, das über die Microsoft Website kostenlos bezogen werden kann.

1 Video aufnehmen

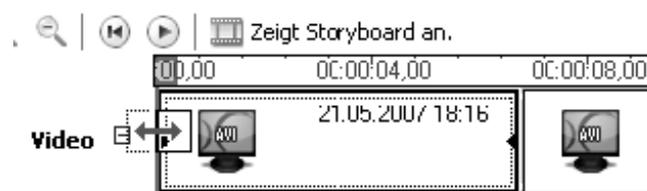
Wähle *Video importieren*.

Suche deinen Film mit Hilfe des sich öffnenden Dialogs.

Ziehe die Szenen der Reihe nach auf die Zeitachse.



Durch Verschieben der Szenenränder mit der Maus kannst du den gewünschten Ausschnitt auswählen.



- | | | |
|----------------------------------|--|---------------------------------------|
| Audiopegel für Mikrofonaufnahmen | | Zeitachse mit Audiokommentar versehen |
| Zeitachse vergrößern | | Zeitachse verkleinern |
| Gehe zum Anfang des Films | | Film starten, stoppen |

Videoschnitt mit dem Movie Maker von Microsoft

2 Video bearbeiten

Aufgaben für Filmprojekt x

Sammlung: Urlaub C
Ziehen Sie einen Clip auf die :

1. Video aufnehmen
2. Film bearbeiten

Sammlungen anzeigen
Videoeffekte anzeigen
Videoübergänge anzeigen
Titel oder Nachspann erstellen
AutoFilm erstellen



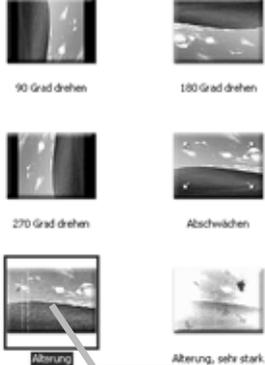
21.05.2007 18:16

Videoeffekte anzeigen

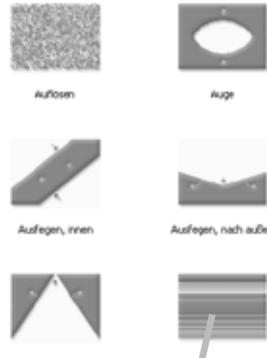
Videoübergänge anzeigen

Titel oder Nachspann erstellen

Videoeffekte
Ziehen Sie einen Videoeffekt auf die Zeitachse unten.



Videoübergänge
Ziehen Sie einen Videoübergang auf eine Stelle zwischen zwei Videoclips unten.



An welcher Stelle möchten Sie einen Titel hin-

Titel am Anfang des Filmes hinzufügen.

Titel vor dem gewählten Clip in der Zeitachse hinzufügen.

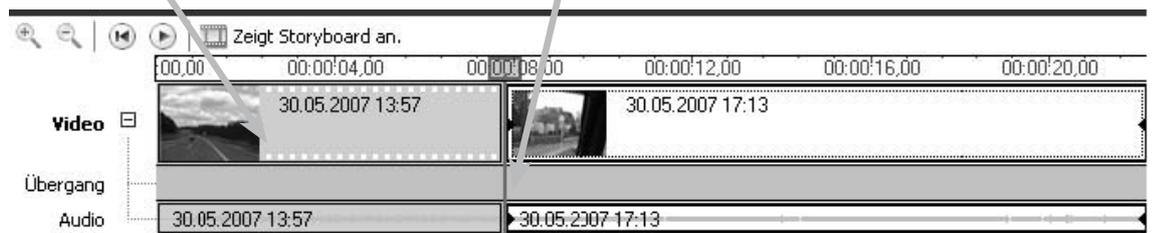
Titel auf dem gewählten Clip in der Zeitachse hinzufügen.

Titel nach dem gewählten Clip in der Zeitachse hinzufügen.

Nachspann am Ende des Filmes hinzufügen.

Abbrechen

Zeigt Storyboard an.



3 Film fertig stellen

Aufgaben für Filmprojekt x

Sammlung: Urlaub C
Ziehen Sie einen Clip auf die :

1. Video aufnehmen
2. Film bearbeiten
3. Film fertig stellen

Auf Computer speichern
Auf CD speichern
Als Anlage in E-Mail-Nachricht senden
An Website senden
Zur DV-Kamera übertragen



21....



1 Die Aufnahme

- **Im Auge des Betrachters: die Perspektiven**

Froschperspektive, Vogelperspektive oder Nahaufnahme? Außergewöhnliche Blickwinkel erfordern die Aufmerksamkeit des Betrachters. Davon lebt ein Film. Immer nur der Blickwinkel des stehenden Erwachsenen ist zwar vielleicht bequem, aber auf Dauer langweilig.

- **Wichtig für die Einteilung eines Films: die Szenen**

Die Kamera braucht Zeit zum Bildaufbau. Für den späteren Schnitt ist ebenfalls etwas „Vorlauf“ nötig. Oft muss auch die Länge der Szene dem Filmfluss angepasst werden. Für all dies braucht man einige Sekunden Zeit. Also: *Film ab – bis 10 zählen – Action – Ende – wieder bis 10 zählen – Aufnahme beenden.*

- **Maßvoll einsetzen: den Zoom**

Die Zoomtaste verführt zum „gehfaulen“ Filmen. Dem Betrachter aber wird hinterher ein „Hin- und Herpumpen“ innerhalb der Szene zugemutet.

Zoom kann man vor der Aufnahme für besondere Perspektiven verwenden. Du solltest aber nur dann beim Filmen zoomen, wenn du einen besonderen Effekt wünschst, z. B. wenn die Aufmerksamkeit auf die Entfernung eines Objekts gerichtet werden soll.

- **Ohne viele Schwenks: bewegte Bilder produzieren**

Die Objekte sollen sich bewegen, nicht die Kamera! Also: Vermeide allzu viele Schwenks und plane stattdessen mehrere Szenen ein. Falls es trotzdem sein muss, bitte langsam schwenken, damit später dem Zuschauer nicht schwindelig wird.

Verwackelte, zittrige Bilder sind eine Zumutung fürs Filmpublikum. Deshalb immer ein Stativ verwenden oder notfalls mit anderen Hilfsmitteln arbeiten!

2 Der Schnitt

- **Unbedingt kürzen: das Rohmaterial**

Wer möchte sich schon stundenlang unbearbeitetes Videomaterial anschauen? Niemand! Deshalb solltest du deine Filme schneiden.

- **Bearbeitung: Weniger ist oft mehr**

Programme für Videobearbeitung bieten eine Vielzahl von animierten Szenenübergängen. Bitte gehe damit sparsam um. Normalerweise kommt man mit den zwei folgenden Szenenübergängen aus.

Harter Schnitt: Die Szenen werden direkt aneinandergestellt.

Weicher Schnitt: Man verwendet einen gleitenden Übergang.

- **Über kurz oder lang: das richtige Zeitgefühl**

Zu lange Szenen werden für den Betrachter langweilig. Bei einem unbewegten Motiv gilt die Faustregel: zwischen 4 und 8 Sekunden. Bei bewegten Szenen werden 6 bis 12 Sekunden empfohlen. Wenn du dir also die Szene öfter ansiehst, bekommst du mit Sicherheit ein gutes Gefühl für die richtige Länge.

Einführung in die Programmiersprache Scratch

Mit Scratch kannst du sehr einfach Animationen und Spiele erstellen, mit denen du deine Projekte präsentieren kannst (<http://scratch.mit.edu>).

1 Die ersten Schritte mit Scratch

Wähle die Befehlskategorie **Bewegung** und ziehe die Anweisung **gehe 10 -er Schritte** in den Skriptbereich.

Jedes Mal wenn du auf die Anweisung klickst, bewegt sich die Katze um 10 Pixel nach rechts.

Wenn du auf die weiße Fläche in der Anweisung klickst, kannst du die Schrittweite verändern. Bei negativen Zahlen bewegt sich das Objekt nach links.

Probiere auch andere Anweisungen aus.

The image shows the Scratch 1.4 interface with several annotations:

- Befehlskategorien**: Points to the left sidebar menu containing categories like Bewegung, Aussehen, Klang, Malstift, Steuerung, Fühlen, Operatoren, and Variablen.
- Projekt speichern**: Points to the save icon in the top toolbar.
- Bühne verkleinern**: Points to the zoom-out icon in the top toolbar.
- Anweisungen, die wir für unser Programmskript brauchen**: Points to the list of motion commands in the left sidebar.
- Der Skriptbereich**: Points to the empty script area in the center.
- Hilfe**: Points to the help icon in the top toolbar.
- Start/Stop**: Points to the start and stop icons in the top toolbar.
- Ein Objekt**: Points to the cat sprite on the stage.
- Die Bühne**: Points to the stage area.
- Neue Objekte einfügen**: Points to the 'Neues Objekt' button in the bottom right corner.

2 Erstelle folgendes Programm



Die Programmanweisungen findest du in den jeweils danebenstehenden Befehlskategorien.

Mit der ersten Anweisung erreichst du, dass man das Programm mit der grünen Fahne starten kann.

Aktiviere jeweils eine der drei Schaltflächen und starte das Programm neu.



3 Wenn du Spaß an Scratch gefunden hast, dann schau dir das Beispiel *quiz_vorlage.sb* von der DVD an.

Im Dokument *Vorlage_fuer_ein_Quiz* wird dieses Beispiel erklärt. Dort findest du auch Hinweise, wie du Scratchprogramme ohne Scratch anzeigen kannst.

<http://digitale-schule-bayern.de/dsdaten/285/51.pdf>

www.cs.uni-magdeburg.de/~krueger/ScratchBookOverview.pdf

Warum sind nachwachsende Rohstoffe gut für unsere Umwelt?

Wenn wir diesen Satz bei Google eingeben, erhalten wir 583.000 Einträge, die zwar einige Wörter über den ganzen Eintrag verteilt enthalten, aber nicht den kompletten Satz.

Woran liegt das?

Suchmaschinen suchen zunächst nicht nach dem ganzen Satz, sondern nach einzelnen Wörtern. Außerdem ignorieren sie Füllwörter, Bindewörter, Pronomen usw.

Wir versuchen es noch einmal mit der *erweiterten Suche* und wählen die Option *mit der genauen Wortgruppe*, d. h., wir wollen Einträge, die genau unseren Satz enthalten. Dasselbe erreichen wir, wenn wir den Satz mit Anführungs- und Schlusszeichen eingeben.

Ergebnisse finden	mit allen Wörtern	<input type="text"/>
	mit der genauen Wortgruppe	<input type="text" value="Warum sind nachwachsende"/>
	mit irgendeinem der Wörter	<input type="text"/>
	ohne die Wörter	<input type="text"/>

Google antwortet:

⚠ Keine Ergebnisse für **"Warum sind nachwachsende Rohstoffe gut für unsere Umwelt"** gefunden.

Grundsätzlich solltest du deine Anfrage zuerst allgemein formulieren und dann immer weiter spezialisieren!

Wir nehmen aus unserem Satz nur die wichtigsten Wörter, die aber in der richtigen Reihenfolge stehen sollen.

<input type="text" value='"nachwachsende rohstoffe"'/>	<input type="button" value="Suche"/>
--	--------------------------------------

396.000 Einträge sind uns aber noch zu viel. Also präzisieren wir unsere Anfrage weiter.

mit allen Wörtern	<input type="text"/>
mit der genauen Wortgruppe	<input type="text" value="nachwachsende rohstoffe"/>
mit irgendeinem der Wörter	<input type="text"/>
ohne die Wörter	<input type="text"/>

<input type="text" value='"gut für die Umwelt" "nachwachsende rohstoffe"'/>	<input type="button" value="Suche"/>
---	--------------------------------------

Wir haben jetzt nur noch 210 Ergebnisse, deren Inhalt für uns interessant sein könnte. Zum Beispiel:

PHOENIX – Merkel setzt sich für nachwachsende Rohstoffe ein. ... Diese biologischen Rohstoffe seien aber auch gut für die Umwelt, denn sie seien ...

Es sollte eigentlich inzwischen jedem klar sein: Nachwachsende Rohstoffe ... Auch gut für die Umwelt, denn dort wird nur das CO₂ in die Luft geblasen, ...

Suchmaschinen können Suchbegriffe auf verschiedene Art und Weise verknüpfen

UND	Alle Suchwörter müssen in den Dokumenten enthalten sein.
ODER	Es muss mindestens ein Suchwort enthalten sein.
PHRASE	Es wird nach dem genauen Wortlaut gesucht.
NICHT	Diese Suchwörter dürfen nicht vorkommen.

Die Eingabe dieser Verknüpfungen kann bei den verschiedenen Suchmaschinen unterschiedlich sein. Bei einigen können sie, wie im obigen Beispiel gezeigt, auch mit einer Eingabemaske realisiert werden.

Es gibt übrigens außer Google noch viele andere gute Suchmaschinen, die du einmal ausprobieren solltest.

Die hier vorgestellten Programme sind kostenlos (Freeware) oder wenigstens sehr preisgünstig und können bei deinem Projekt bestimmt hilfreich sein:

Textprogramme

OpenOffice.org – die kostenlose Alternative zu Microsoft Office. Es enthält eine Textverarbeitung, eine Tabellenkalkulation, ein Präsentationsprogramm und ein Datenbankprogramm.

☛ <http://de.openoffice.org>

Editors – geeignet zur Erstellung von HTML-Dokumenten.

PSPad – ein kostenloser Texteditor, der durch seine Syntaxhervorhebung die Bearbeitung von HTML-Dokumenten erheblich erleichtert.

☛ www.pspad.com

Nvu Composer – ein kostenloser WYSIWYG-Editor zur Erstellung von HTML-Dokumenten.

☛ www.nvu-composer.de

Grafikprogramme

IrfanView – ein kompakter, schneller und einfach bedienbarer Bildbetrachter, der sehr viele Grafikformate anzeigen kann und auch die wichtigsten Bildbearbeitungswerkzeuge beherrscht. Zusätzlich kann man sehr schnell Slideshows bzw. kleine Trickfilme erstellen. Das Programm ist für nicht kommerzielle Zwecke kostenlos.

☛ www.irfanview.de

PhotoFiltre – ein kleines, übersichtliches Bildbearbeitungsprogramm, das trotz seiner vielen Funktionen keine lange Einarbeitungszeit benötigt. Das Programm enthält ca. 100 Grafikfilter. Das kostenpflichtige PhotoFiltre Studio unterstützt außerdem Layer (Ebenen).

☛ www.photofiltre.com/ oder www.photofiltre-studio.com

Scratch – ein kostenloses Programmiersystem für Animationen, Spiele und interaktive Kunst, das auf Anfänger zugeschnitten ist. Eine kurze Einführung befindet sich auf der DVD.

☛ <http://scratch.mit.edu>

Prism – kostenloser Web-Browser, der nur eine festgelegte Seite ausführt. Im Dokument *Hinweise_zum_Praesentieren* findest du eine kurze Einführung.

☛ <http://starkravingfinkle.org/projects/webrunner>

Alles eine Frage der Einstellung: der Programmstart

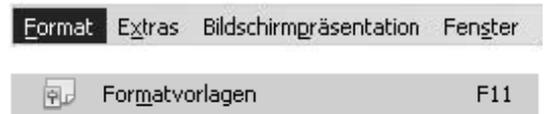
Schon beim Programmstart kannst du mit Hilfe eines „Assistenten“ folgende Eigenschaften deiner Präsentation einstellen:

- Bildschirmhintergrund
- Ausgabemedium
- Folienübergänge
- persönliche Informationen

Diese Einstellungen kannst du später noch ändern.

Seitenweise einheitlich: die Formatvorlagen

Achte bitte darauf, dass die Seiten ein einheitliches Design haben, d. h., die Schriftarten, die Schriftgrößen usw. sollten auf jeder Seite gleich sein. Deshalb solltest du zuerst die Formatvorlagen für die einzelnen Elemente deiner Folien anpassen.



Selbstverständlich kannst du auch diese Einstellungen jederzeit ändern, wenn du möchtest!

Markante Design-Elemente: fixiert im Layout

Auf der rechten Seite des Bildschirms siehst du eine Anzahl von Layouts mit verschiedenen Objekten. Mit einem Mausklick auf ein Layout wird es von deiner aktuellen Folie übernommen. Diese Layouts haben den Vorteil, dass deine Folien ein einheitliches Aussehen haben. Zum Beispiel sollte die Überschrift immer an derselben Stelle stehen. Du kannst Objekte des Layouts löschen und auch selbst Objekte aus der Werkzeugleiste am unteren Rand des Bildschirms hinzufügen.

Aufzählungen



Einrückung mit Tab-Taste



Bedeutung nachwachsender Rohstoffe

- **NAWARO** – vielseitige Hoffnung
- **Energie vom Acker und Wald**



+



Ausrückung mit Shift + Tab-Taste



Sonderzeichen...



Nummerierung/Aufzählung...

Nummerierung und Aufzählungszeichen einstellen

Diagramme

Ein Doppelklick auf das Diagrammsymbol – und schon kannst du es bearbeiten!



Diagrammtyp einstellen



Datentabelle bearbeiten



Gitternetz ein/aus



Legende ein/aus

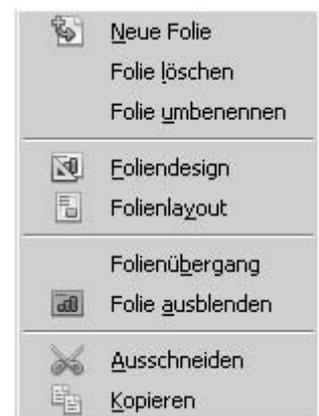
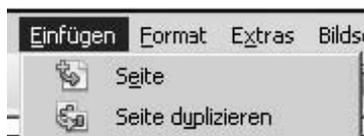


Schriftgröße

Mit einem Klick außerhalb des Diagrammrahmens kommst du ganz leicht wieder in die normale Ansicht.

Neue Folien erstellen

Am linken Rand des Bildschirms werden Miniaturen von deinen Folien angezeigt. Du kannst hier deine Seiten auswählen, sortieren, löschen und bearbeiten.





Folienübergänge

Folienübergänge solltest du erst dann bearbeiten, wenn alle Seiten fertig sind. Am rechten Bildschirmrand kannst du die Option Folienübergang auswählen.

Folien, auf die der Folienübergang angewendet werden soll, auswählen und auf den gewünschten Effekt doppelt klicken.

Soll deine Präsentation zeitgesteuert automatisch ablaufen, oder möchtest du sie lieber manuell steuern? Hier kannst du deine Wahl einstellen.

Benutzerdefinierte Animation

Neben den Folienübergängen kannst du auch einzelne Objekte der Seite animieren. Du kannst z. B. bei einer Aufzählung die einzelnen Unterpunkte jeweils mit einem Mausklick der Reihe nach „einfliegen“ lassen.

Das geht in drei Schritten:

- 1 Ein oder mehrere Objekte (Text, Bild, Diagramm usw.) markieren.
- 2 Effekt ändern (*Hinzufügen, Entfernen*).
- 3 Effekt überprüfen.
Danach ein Ereignis auswählen, das die Animation startet. Weiter geht es mit der Auswahl der Eigenschaften sowie der Einstellung der Geschwindigkeit. Und nicht vergessen: Die Festlegung der Reihenfolge, in der die Objekte animiert werden sollen!

Kleiner Tipp: Mit Rücksicht auf die Zuschauer solltest du den Einsatz von Folienübergängen und Animationen nicht übertreiben.

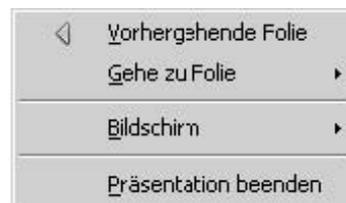
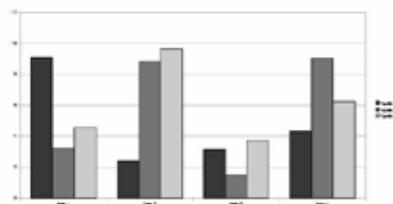


Bildschirmpräsentation

Zunächst musst du die erste Seite auswählen.

Die Seiten wechseln je nach Einstellung durch einen Mausklick oder nach einer festgelegten Zeitspanne.

Nachwachsende Rohstoffe



Worauf du beim Design deiner Präsentation achten solltest, kannst du im Dokument „Hinweise_zum_Praesentieren“ lesen.

1 Design/Aussehen

- Die einzelnen Folien einer Präsentation sollten ein einheitliches Design haben: Dazu gehören einheitliche Schriftarten und -farben, ein einheitlicher Hintergrund sowie das Setzen der Überschriften an ein und derselben Stelle.
- Am besten erreichst du das, indem du eine Masterfolie erstellst. In ihr werden die Formatierungen festgelegt, die für die gesamte Präsentation Gültigkeit haben. Willst du später ein anderes Design, so musst du nur die Masterfolie ändern.
- Vermeide es möglichst, auf Standard-Cliparts und -vorlagen zurückzugreifen, die mit dem Präsentationsprogramm ausgeliefert werden. Nahezu jeder kennt diese Vorlagen!
- Achte auf einen starken Kontrast zwischen Schriftfarbe und Hintergrundfarbe!
- Verwende Schriftarten wie z. B. Arial, Verdana, Helvetica oder Tahoma, denn sie sind am Bildschirm besser lesbar!
- Die Schriftgröße sollte beim normalen Text nicht zu klein sein, bei Überschriften aber auch nicht zu groß. Und: Verwende auf keinen Fall die Schrift „WordArt“!

So bitte nicht:

Raps: Erträge und Anbausituation

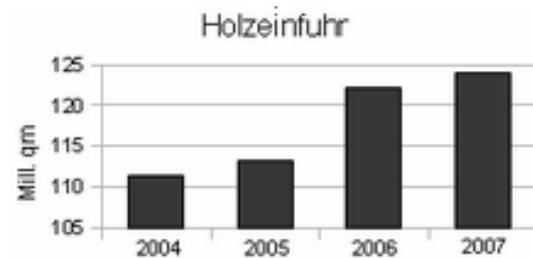
Mit etwa einem Anteil von 40 Prozent ist Deutschland der größte Rapsproduzent Europas. Vor allem für die Ackerbaubetriebe in den neuen Bundesländern ist Raps eine wirtschaftlich interessante Alternative zur Zuckerrübe.

- So auch nicht: Raps: Erträge und Anbausituation
Unterstreichen ist Schnee von gestern! Nutze andere Möglichkeiten, um Texte hervorzuheben, wie z. B. Schriftgröße oder Fettdruck.
- Vermeide die Farbkombinationen Rot-Grün und Rot-Blau! Sie heben sich aus der Ferne betrachtet zu wenig ab und erschweren das Lesen.
- Verwende keine strukturierten Hintergründe! Sie machen die Schrift unleserlich.
- Verzichte auf unnötige Sound- und Animationseffekte.
- Keine aufwändigen Effekte beim Folienübergang, keine animierten Cliparts, denn das stört die Zuhörer und lenkt vom eigentlichen Inhalt ab!

2 Inhalt

- Die Folien solltest du nicht überladen.
- Wenn möglich, nur ein Thema auf einer Folie behandeln.
- Eine Zeile sollte nicht mehr als zehn Wörter enthalten. Worttrennungen sollte man möglichst auch vermeiden.
- Verdeutliche Zahlen durch Diagramme!

	A	B
1	Jahr	Holzeinfuhr
2	2004	111,4
3	2005	113,3
4	2006	122,1
5	2007	123,9



- Verwende Bilder als Symbole für den Inhalt!

3 Das musst du beim Präsentieren unbedingt beachten!

Mechanische und elektronische Ausrüstung: die Hardware

Probiere deine Mediendokumente „live“, d. h. auf derselben Hardware und unter denselben Lichtverhältnissen wie bei der Veranstaltung, aus!

Und denke daran: LCD-Projektoren haben oft eine geringere Farbauflösung als ein Monitor und es kann vorkommen, dass sich verschiedene Farben auf dem Beamer nicht unterscheiden.

Das Gegenstück zur Hardware: die Software

Bei Präsentationsprogrammen solltest du die verwendeten Schriften in das Dokument integrieren, denn sie könnten auf einem anderen Computer nicht installiert sein.

Ganz einfach: Präsentation von Medienprodukten mit Web-Browsern

Web-Browser können heute fast alle Medien darstellen. Bei einer Ausstellung gibt es nun aber das Problem, dass im Netz „gesurft wird“ und dadurch nicht die Seiten angeschaut werden, die man vorführen möchte.

Das kostenlose Programm *Prism* zeigt nur eine festgelegte Seite an. Links innerhalb der Seite werden jedoch ausgeführt (<http://starkravingfinkle.org/projects/webrunner>).

Nach Installation und Start erscheint dieser Dialog:

Bei *URL* gibst du die Adresse der gewünschten Seite ein:

http:// für eine externe Seite

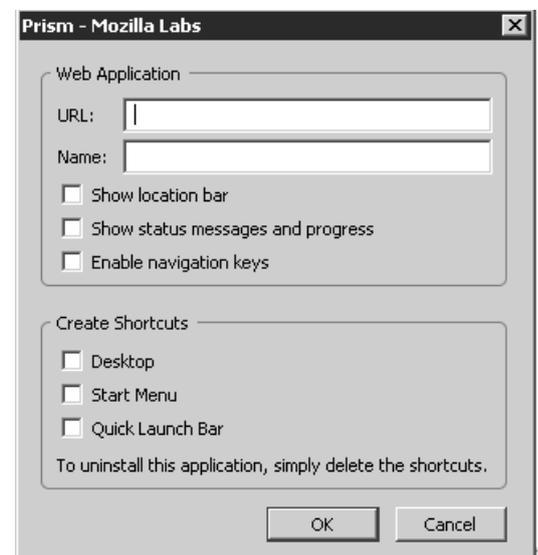
file:/// für eine Datei auf deinem Rechner

Als Name gibst du irgendeinen Begriff ein.

Falls du in der Seite Links hast, solltest du *Enable navigation keys* aktivieren.

Wenn du bei *Create Shortcuts* eine Auswahl aktivierst, wird eine Verknüpfung erstellt, die das Programm mit dem gewünschten Dokument startet. Wenn du die Verknüpfung nicht mehr benötigst, kannst du sie einfach löschen.

Wenn du nicht weißt, wo sich das gewünschte Dokument auf deinem Rechner befindet, starte deinen standardmäßigen Browser und wähle im Menü *Datei* die Funktion *Öffnen*. Nun kannst du die Datei bequem suchen. Kopiere den Dateipfad in die Zwischenablage und füge ihn als *URL* im Programm *Prism* ein.



So erstellst du einen Flyer mit OpenOffice.org Writer

Wir erstellen einen Flyer mit Vorder- und Rückseite und jeweils drei Spalten. Die angegebenen Seitenränder und Spaltenbreiten sind nur Vorschläge und können an deine Bedingungen angepasst werden.

1 Seite einrichten

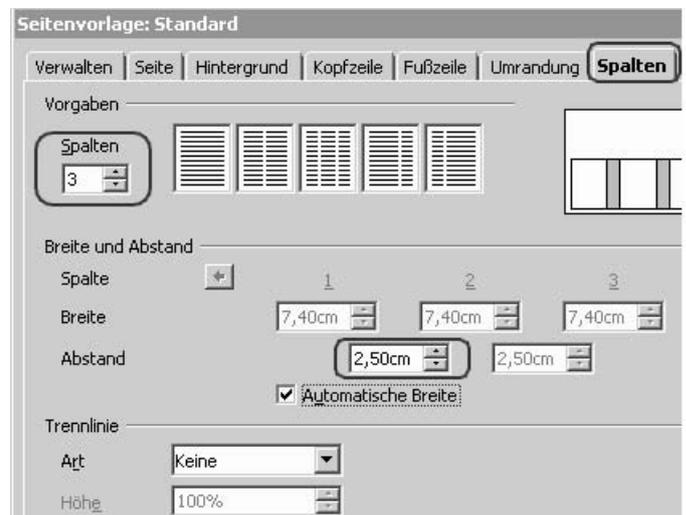
Menü > Format > Seite



Seitenformat anpassen



Layout mit drei Spalten einstellen



2 Knickfalz einzeichnen

Zeichenfunktionen anzeigen



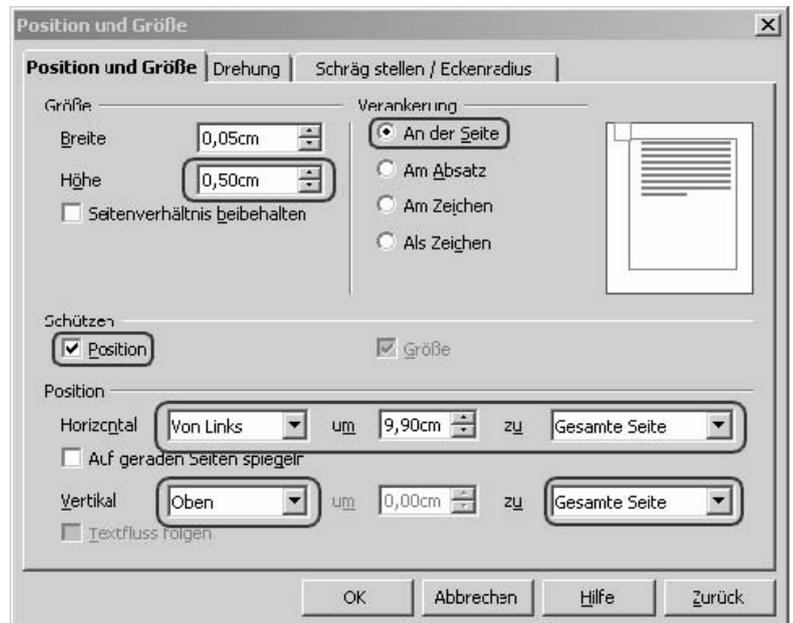
Wähle die Zeichenfunktion *Linie* aus.

Zeichne eine kleine senkrechte Linie und klicke sie mit der rechten Maustaste an.

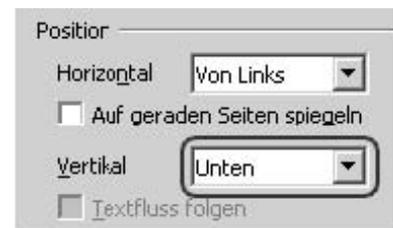


So erstellst du einen Flyer mit OpenOffice.org Writer

Wähle Position und Größe aus und gib die angezeigten Werte an.



Verfahre mit einer zweiten Linie genauso, gib aber als vertikale Position *Unten* ein.



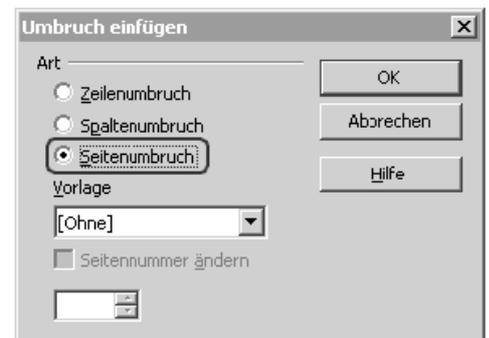
3 Flyer bearbeiten

Jetzt brauchst du nur noch die Rückseite.

Menü > Einfügen > Manueller Umbruch



Seitenumbruch auswählen



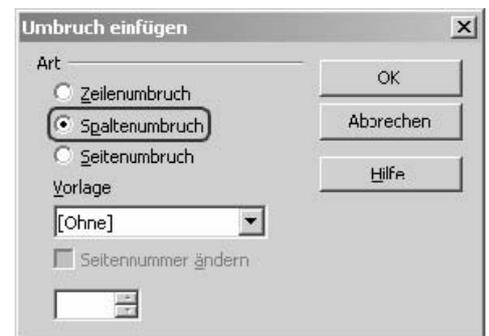
Einfacher geht es mit der Tastenkombination:



Wenn du in die zweite oder dritte Spalte schreiben möchtest, musst du einen *Spaltenumbruch* einfügen.

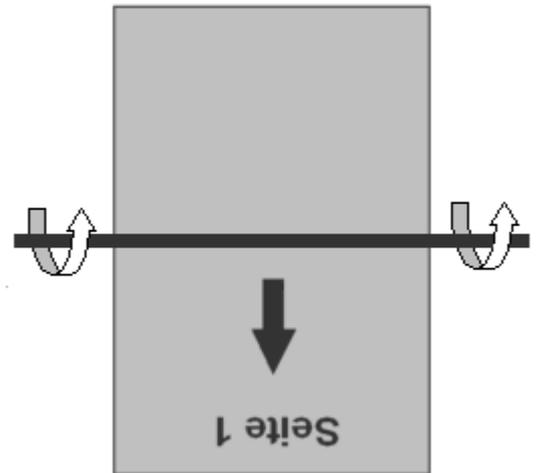
Menü > Einfügen > Manueller Umbruch (wie oben)

Spaltenumbruch auswählen



4 Drucken ohne Duplex-Funktion

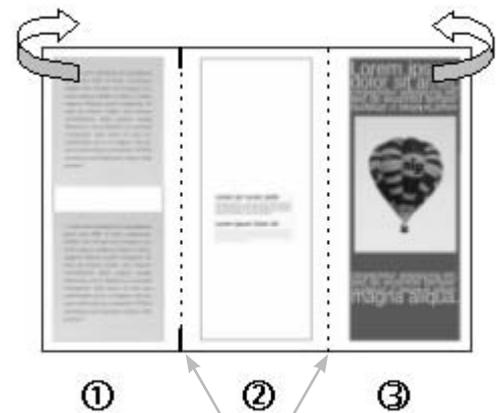
Wenn die erste Seite aus dem Drucker kommt, musst du das Blatt um die Querachse um 180° drehen, um die zweite Seite drucken zu können.



5 Flyer falten

Außenseiten

Zuerst Seite 1 und dann Seite 3 nach hinten klappen. Seite 3 ist dann die Titelseite.



Knickfalz

Innenseiten (Textseiten)



<http://uba.klima-aktiv.de>
<http://wirtschaftslexikon.gabler.de>
www.agrilexikon.de
www.auma.de
www.avebe.com
www.bafa.de
www.bauernhof.net
www.berliner-mikroskopische-gesellschaft.de
www.berufe-lexikon.de
www.biosicherheit.de
www.bmelv.de
www.bmu.de
www.carmen-ev.de
www.chemieunterricht.de
www.chids.de
www.consultic.de
www.de-ipcc.de
www.destatis.de
www.dlr-rheinpfalz.rlp.de
www.dsw-online.de
www.ecotopten.de
www.eeg-aktuell.de
www.enbion.de
www.energiepflanzen.info
www.erneuerbare-energien.de
www.fendt.com
www.fkm.de
www.fnr.de
www.footprintrechner.at
www.gletscherarchiv.de
www.hypersoil.uni-muenster.de
www.jobmotor-erneuerbare.de
www.kaminholz-wissen.de
www.ktbl.de
www.landwirtschaft-mlr.baden-wuerttemberg.de
www.lfl.bayern.de
www.ltz-bw.de
www.marktundpreis.de
www.met.fu-berlin.de/wetterpate/historie
www.munichre.com
www.nabu-akademie.de
www.nachhaltige-waldwirtschaft.de
www.nachhaltigkeit.info
www.nachwachsende-rohstoffe.de
www.nettolohn.de
www.np-coburg.de
www.oekosystem-erde.de
www.regionalwerke.ch
www.smul.sachsen.de/smul/index.html
www.solarvent.de/pelletfoerderung
www.spiegel.de
www.steinkohleportal.de
www.sueddeutsche.de
www.tfz.bayern.de
www.thueringen.de/de/tll
www.transfer-21.de
www.ufop.de
www.uft.uni-bremen.de
www.umweltbundesamt.de
www.un-documents.net
www.unendlich-viel-energie.de
www.wald.de
www.wmo.int
www.wwf.de