

# Rooms and Furniture

**LehrerInneninfo**

**2 Informatiksysteme 2.2**

<b>Erstellt von</b>	Andrea Fleischmann
<b>Fachbezug</b>	Informatik, Englisch
<b>Schulstufe</b>	5. Schulstufe
<b>Handlungsdimension</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anwenden und Gestalten</li> </ul>
<b>digi.komp8 Digitale Kompetenzen</b>	2.Informatiksysteme 2.2 Gestaltung und Nutzung persönlicher Informatiksysteme <ul style="list-style-type: none"> <li>Ich kann einige Anwendungsprogramme und zugehörige Dateitypen nennen.</li> <li>Ich kann Objekte verschieben, kopieren und löschen.</li> <li>Ich kann ein Ordnersystem richtig gestalten, einsetzen und Daten darin strukturiert verwalten.</li> </ul>
<b>Zeitbedarf</b>	1 UE



## Aufgabenstellung

## 2 Informatiksysteme 2.2

## Aufgabe 1

Der Explorer dient dazu, Dateien zu verwalten, kopieren, finden, löschen und archivieren.

1. Öffne den Windows Explorer: "Start" - "Alle Programme" - "Zubehör" - "Windows Explorer" oder "Start" - "Arbeitsplatz"!
2. Öffne den Ordner *arbeitsdateien\_rooms\_and\_furniture*!  
Öffne den Ordner *in\_the\_house*!

3. Du siehst einige Ordner  und Dateien .  
Die Ordernamen sind Räume auf Englisch, z.B. *living room, kitchen, bedroom, ...* Die Dateien sind Möbelstücke und Dinge, die man in einem Haus finden kann, z.B. *bed, sofa, armchair, ...*

4. Suche zuerst die folgenden Dateien und kopiere sie: *window, curtain*!
5. Nun füge die kopierte Datei in alle Räume ein außer *cellar*!
6. Ordne nun alle Möbelstücke und Dinge (= Dateien) in die richtigen Räume (= Ordner). Verwende die Befehle "Ausschneiden" und "Einfügen"!
7. Suche die Spinne *spider* und verwende dazu den Befehl "Suchen"! Wenn du die Spinne gefunden hast, lösche sie!



[Arbeitsdateien: Rooms and Furniture \(zip\)](#)

## Zusatz

1. Öffne den Ordner *arbeitsdateien\_rooms\_and\_furniture*!  
Öffne den Ordner *in\_the\_rooms*!
2. Mache Ordnung! Leider sind beim Umzug Möbelstücke und Dinge an die falschen Orte gebracht worden. Ordne alle Möbelstücke und Dinge in die richtigen Räume!  
Verwende dazu die Befehle "Ausschneiden" und "Einfügen"!  
Falls du ein Wort nicht kennst, öffne die Datei mit einem Doppelklick und lies die deutsche Bedeutung des Wortes!

## Aufgabenstellung

## 2 Informatiksysteme 2.2

3. Suche den Frosch *frog* und verwende dazu den Befehl "Suchen"! Wenn du den Frosch gefunden hast, klicke mit der rechten Maustaste auf die Datei! Klicke auf "Umbenennen" und ändere die Dateiendung *.txt* auf *.gif* (*frog.gif*)! Klicke auf "Enter"!
4. Öffne die Datei *frog.gif* mit einem Doppelklick! Was siehst du?
5. Schließe die Datei *frog.gif*! Bringe den Frosch in den Garten! Verwende dazu die Befehle "Ausschneiden" und "Einfügen"!
6. Erstelle weitere Räume (Ordner) und Gegenstände (z.B. Textdateien)! Den Texteditor zum Erstellen von Textdateien findest du unter: „Start“ – „Alle Programme“ – „Zubehör“ – „Editor“. Schreibe den deutschen Begriff eines Gegenstandes in den Editor und speichere die Datei unter englischem Namen im gewünschten Ordner ab!

Einen neuen Ordner erstellst du so:

Klicke mit der rechten Maustaste auf einen leeren

Platz innerhalb des Ordners *in\_the\_rooms*!

Klicke auf „Neu“, dann klicke auf „Ordner“!

Gib nun dem neuen Ordner einen Namen, z.B. *attic* (*Dachboden*)!

7. Suche im Internet Bilder von Dingen, die im Haus zu finden sind, und speichere sie in die passenden Ordner!

