

**Aufgabenstellung****3. Anwendungen 3.1**

<b>Erstellt von</b>	digi.komp-Redaktionsgruppe
<b>Fachbezug</b>	Informatik, Deutsch
<b>Schulstufe</b>	5. Schulstufe
<b>Handlungsdimension</b>	Anwenden und Gestalten
<b>Relevante(r) Deskriptor(en)</b>	<p>3. Anwendungen 3.1 Dokumentation, Publikation und Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kann Texte zügig eingeben, diese formatieren, kopieren, einfügen, verschieben und löschen.</li> <li>• Ich kann Texte überarbeiten und korrigieren.</li> <li>• Ich kann Dokumente und Präsentationen unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten gestalten.</li> <li>• Ich kann digitale Texte, Bilder, Audio- und Videodaten in aktuellen Formaten mit verschiedenen Geräten und Anwendungen nutzen und gestalten.</li> </ul>
<b>Zeitbedarf</b>	2 UE
<b>Anmerkungen</b>	Bilder sind gezippt und einzeln in einem Ordner vorhanden.

## Aufgabe 1: Bildgeschichte

---

1. Öffne die Datei Bildgeschichte.zip und speichere sie auf deinem PC und entpacke die Bilder!
2. Öffne ein Textverarbeitungsprogramm und erstelle ein neues Dokument!  
Gib als Überschrift "Wie Europa zum Namen kam" ein und speichere das Dokument unter europa\_name!
3. Füge alle Bilder auf der linken Seite des Dokuments in der richtigen Reihenfolge ein!
4. Schreibe auf der rechten Seite des Dokuments zu jedem Bild einige passende Sätze und werde so Autor deiner eigenen Bildgeschichte! Vergiss nicht zu erzählen, was zwischen den Bildern passiert!
5. Speichere deine Datei und gib sie ab!

### [Bildgeschichte.zip](#)

Alternativ zu einem Textdokument kann die Bildgeschichte auch mit einem Präsentationsprogramm erstellt werden! Dazu kann [diese Vorlage](#) verwendet werden!

## Aufgabe 2: Sage

---

Der Kontinent Europa hat seinen Namen von der griechischen Göttin Europa. Wie es dazu kam, erzählt eine griechische Sage.

[HIER](#) kannst du sie nachlesen.