




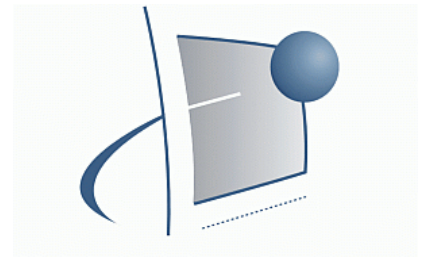
1. Tastenbezeichnungen und Programmsymbole


- a) Öffne die Datei „**Tasten_und_Symbole.doc**“ und speichere sie in einem dir zugewiesenen Ordner unter dem Namen: „**Theorie_Vorname_Name**“ ab. / 1
- b) Löse die unter 1. gestellten Aufgaben. / 6
- c) Löse die unter 2. gestellten Aufgaben. / 8
- d) Speichere  deine Datei erneut.

Erfindungen - Thomas Alva Edison-

2. Anfertigen eines Dokumentes

- a) Dein Lehrer gibt dir das ausgedruckte Dokument thomas_alva_edison.pdf.
- b) Öffne das Dokument Arbeitsblatt_thomas_alva_edison.doc
- c) Speichere die Datei in einem dir zugewiesenen Ordner unter folgendem Namen ab: / 1
„**Praxis_Vorname_Name**“.
- d) Füge in das Dokument eine dreispaltige Kopfzeile ein. Trage in die Kopfzeile ein: / 4
 - links - deinen Namen und die Klasse
 - rechts - das heutige Datum
 - Mitte - Erfindungen
- e) Trage in die Lücken den richtigen Begriff ein. / 7
Hinweis: Du findest die Begriffe auf dem ausgedruckten Blatt in den Textfeldern.
- f) Schreibe den Namen „Edison“ in der Überschrift mit großen Buchstaben. / 1
- g) Formatiere die Überschrift wie folgt: / 6
 - Ausrichtung: Zentriert
 - Schriftart: Arial Black
 - Schriftgrad: 20
 - Schriftfarbe: blau
 - Unterstreichung: doppelte Linie
 - Hervorhebung: gelb
- h) Wähle für den gesamten übrigen Text: / 3
 - Ausrichtung: Blocksatz
 - Schriftart: Arial
 - Schriftgrad: 13



- i) Formatiere den letzten Absatz kursiv. / 1
- j) Füge unter dem Text eine Teilüberschrift „Die Glühlampe“ ein. / 1
- k) Zeichne unter dem Text eine Glühlampe. / 6
Hinweis: Du findest diese auf dem ausgedruckten Blatt.
- l) Füge die Bezeichnungen in Textfeldern ein. / 6
- m) Grüne Pfeile zeigen auf das richtige Bauteil. / 2
- n) Speichere  deine Arbeit nochmals ab.