

# Orientierungsstufe

## Landeswettbewerb 2009/2010

Klasse 5/6  
Theorie



1. In deiner Klasse lernt seit einiger Zeit eine freundliche Austauschschülerin. Sie wohnt in einem Vorort von Moskau und wird bald wieder nach Hause fahren. Ihr wollt jedoch weiter in Kontakt bleiben.

Schreibe drei Internetdienste auf, die das ermöglichen!

[3]


Entscheide dich für einen Dienst! Begründe!

[2]

Internetdienst:
Begründung:

Welche Daten müssen im Vorfeld ausgetauscht werden, damit ihr diesen Dienst nutzen könnt?

[1]


Woran musst du und deine Moskauer Freundin noch denken, damit die Kommunikation per Internet problemlos möglich wird? Notiere mindestens zwei Sachverhalte!

[2]


Vorname: \_\_\_\_\_

Schule: \_\_\_\_\_

Orientierungsstufe

Familienname: \_\_\_\_\_

Klasse \_\_\_\_\_

Klasse 5/6

Seite 1

2. Im Fach Geschichte war eine langfristige Hausaufgabe mit dem PC anzufertigen. Drei Tage vor der Abgabe wolltest du sie ausdrucken - doch dein USB-Stick ist nicht mehr zu finden. Die Dateien befanden sich nur auf diesem Speichermedium. Alles musste noch einmal recherchiert, geschrieben und layoutet werden. Bloß gut, dass Mutti und Vati geholfen haben.

Nach der Rückgabe der Arbeiten stellst du Folgendes fest: Die von Michael abgegebene Hausaufgabe gleicht deiner ersten Fassung.

Wie kannst du herausfinden, ob Michael fair gehandelt hat?

[2]


Unterbreite wenigstens zwei Vorschläge, damit ein solches Problem nicht mehr entstehen kann!

[2]


---

Vorname: \_\_\_\_\_

Schule: \_\_\_\_\_

Orientierungsstufe

Familienname: \_\_\_\_\_

Klasse \_\_\_\_\_

Klasse 5/6

Seite 2

# Orientierungsstufe

## Landeswettbewerb 2009/2010

Klasse 5/6  
Praxis



Die Praxisaufgabe besteht aus 3 Teilen:

1. Downloaden von Materialien aus dem Internet
2. Ergänzen und Ausdrucken deiner Teilnahmebestätigung für die 2. Wettbewerbsstufe
3. Fertigstellen und Testen eines ZAUBERSTIFT-Programms

TIPP 1: Falls etwas nicht klappt: Warte nicht, sondern rufe deinen Wettbewerbsleiter sofort zu dir!

TIPP 2: Erst die Aufgabe vollständig lesen, dann erst mit der Bearbeitung beginnen!


### 1. Materialien aus dem Internet

[6]

- a) Lege vor dem Download ein Verzeichnis auf dem dir zugewiesenen Laufwerk an. Verwende als Verzeichnisnamen deine Schule und deinen Namen.  
Das Muster ist: schule\_nachname\_vorname
- b) Erstelle in diesem Verzeichnis drei Unterverzeichnisse. Bezeichne sie download, urkunde und zauberstift.
- c) Auf der Webseite des Sächsischen Informatikwettbewerbs findest du 3 Dateien.
  - Die URL lautet: <http://www.sn.schule.de/iw/2010>
  - Speichere sie im Verzeichnis download ab.
  - Fertige eine Kopie der Datei fenster.sb an, die im Verzeichnis zauberstift abzulegen ist.

### 2. Teilnahmebestätigung

[7]

- a) Starte das Programm SCRATCH und lade die Datei iw.sb.
- b) Führe das iw.sb-Programm aus, indem du den Button  betätigst.  
Die „grüne Flagge“ findest du im SCRATCH-Anwendungsfenster rechts oben.
- c) Fertige ein Screenshot von der Zauberstiftzeichnung an und binde es in das Textdokument teilnahme ein.
- d) Formatiere die Grafik so, dass vom Screenshot nur noch die Zeichnung des Zauberstifts sichtbar ist.
- e) Ergänze das Textdokument mit deinem Namen, deiner Schule usw.
- f) Speichere deine Textdokument im Verzeichnis urkunde ab und drucke es aus.

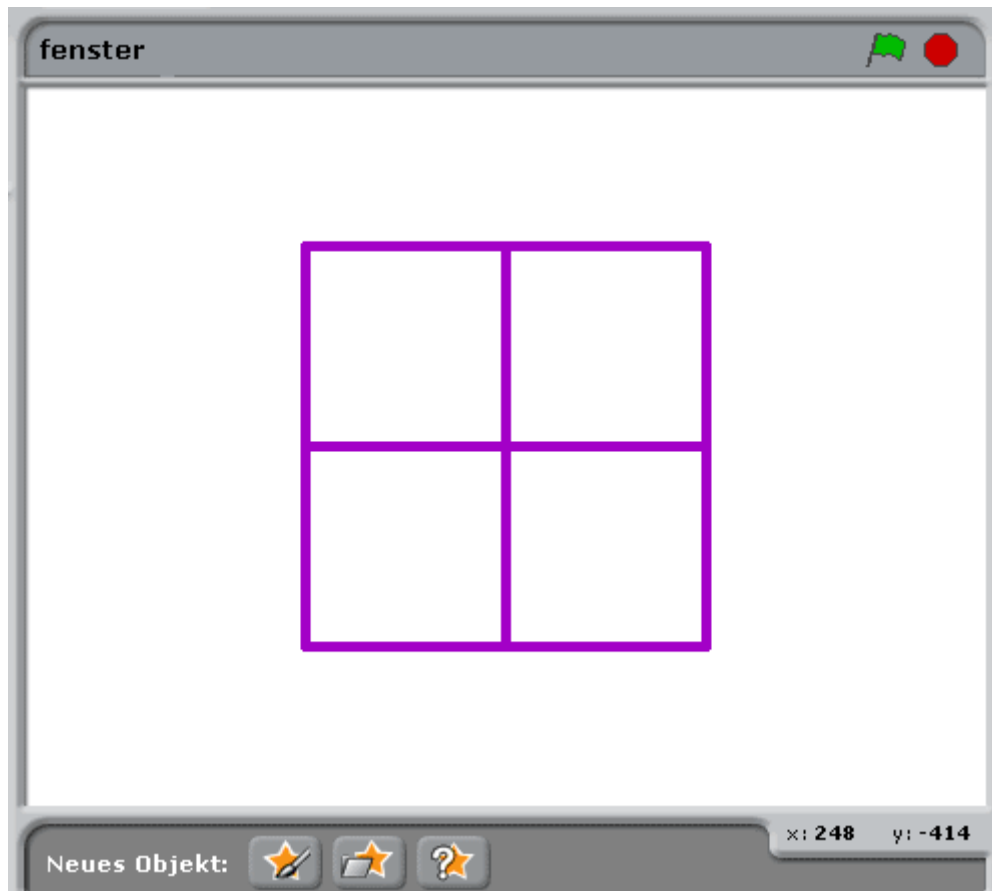
TIPP 3: **SCREENSHOT (Bildschirmschnappschuss)**

Betätige die Funktionstaste PrintScreen. Damit wird in der Zwischenablage ein Abbild des Bildschirms gespeichert.

### 3. ZAUBERSTIFT-Programm


[11]

Du musst dem ZAUBERSTIFT helfen. Er soll ein Fenster zeichnen.



Das Fenster soll folgende Eigenschaften haben:

- Das Fenster soll quadratisch sein.
- Das Fensterkreuz muss sich in der Mitte befinden.
- Die Fensterfarbe ist lila.
- 5 Pixel soll die Breite der Linien sein.

Öffne die Datei `fenster.sb`. Teste sie mit dem Button . Ergänze das Programm durch Auswählen und „Anklipsen“ der fehlenden Befehle.

HINWEISE:

- Eine Beschreibung wichtiger Befehle findest auf <http://www.sn.schule.de/iw/2010>.
- Speichere Zwischenergebnisse deiner Arbeit in das Verzeichnis `zauberstift`.
- Gib dem Endergebnis den Dateinamen `fenster_fertig`.
- Demonstriere dem Wettbewerbsleiter dein Zauberstiftprogramm, bevor du SCRATCH beendest.