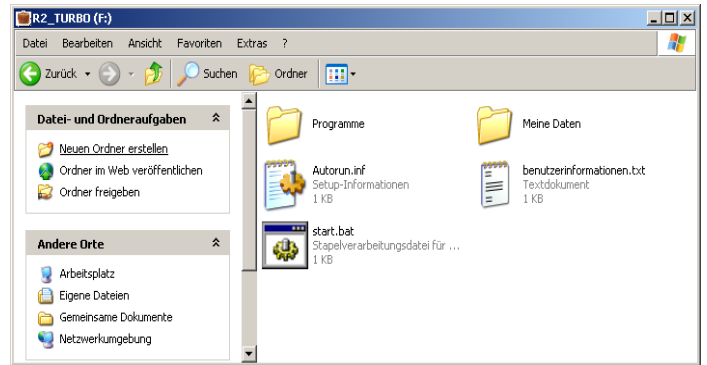


Kurzanleitung zur Benutzung der digitalen Schultasche (Version 2009/10-1S) ***- vollständige digitale Schultasche mit vielen Extras -***

.... los geht's

Nachdem man den USB-Stick geöffnet hat, findet man die nebenstehenden Dateien auf dem USB-Stick. In die Datei *benutzerinformation.txt* sollte man den eigenen Name eintragen, damit der Stick (wenn man ihn z.B. verliert) dem entsprechenden Eigentümer zugeordnet werden kann. Außerdem empfiehlt es sich auf den Stick mit einem wasserfesten Stift den Namen und die Klasse zu schreiben.



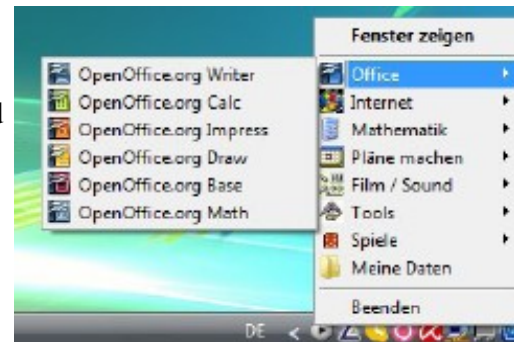
Start der Digitalen Schultasche

Um die Benutzung der digitalen Schultasche zu erleichtern, gibt es ein Menü, das man mit dem kleinen Pfeil (siehe rechts) öffnen kann. Falls dieser Pfeil nicht automatisch nach dem Einschieben des USB-Sticks erscheint, kann man ihn erzeugen, indem man mit einem Doppelklick auf die Datei *start.bat* (siehe Fenster oben) klickt. Wenn man dann auf das eben genannte Icon (kleiner Pfeil) klickt, geht das Menü der digitalen Schultasche auf.



Inhalt der digitalen Schultasche

In der Abbildung rechts ist das Menü der aktuellen Schultasche zu sehen. Um Programme zu öffnen fährt man mit der Maus über die jeweilige Kategorie und öffnet dann das entsprechende Programm (hier wurde die Kategorie „OpenOffice“ geöffnet und man hat nun links die Möglichkeit die einzelnen Programme aus dem Office-Paket per Mausklick zu starten.



In der Version 2009/10.1S sind folgende Programme auf der digitalen Schultasche enthalten:

1. OpenOffice 3 (mit diversen Anwendungen, wie Textverarbeitung, Tabellenkalkulation...)

2. Bildbearbeitung

- a) Artweaver – leistungsstarkes Bildbearbeitungsprogramm
- b) Irfanview (zum schnellen Bearbeiten von Bildern – z.B. verkleinern, Helligkeit ändern, etc..)
- c) PosteRazor (zum Herstellen von Postern)
- d) Bilder drehen

3. Internet

- a) HTML-Editor
- b) Mozilla (Internetbrowser)
- c) Thunderbird (Programm, um die eigenen Emails zu verwalten)
- d) Skype Portable (Internettelefonie)
- e) FileZilla (FTP-Programm)

4. Mathematik (Geogebra – Eine mathematische Hilfe von 5. Klasse bis zur Oberstufe)

5. Pläne machen

- a) Sunbird (Terminplaner)
- b) xmind Mindmanager (zum Herstellen von Mindmaps)

6. Film / Sound


- a) Audacity (Aufnahmegerät für Audiodaten in mehreren Spuren)
- b) VLC-Player (Audio und Videoplayer, der fast alles abspielen kann)
- c) Avidemux (Konvertierung von Video und Audiodaten)

7. Tools (diverse „Werkzeuge“, wie Virens Scanner, Schreibtrainer, etc...)

8. Spiele (zur Zeit drei kleine, „intelligente“ Spiele)

9. Meine Daten (Link zum Ordner „Meine Daten“ auf dem USB-Stick)

Beenden der digitalen Schultasche

Zum Beenden der digitalen Schultasche, bitte im Menü auf „Beenden“ drücken. Es ist absolut ratsam, den USB-Stick vor dem Herausziehen zu deaktivieren (Klick auf ) , da sonst Datenverlust entstehen können.

HINWEIS:

Um Dokumente mit den Programmen der digitalen Schultasche zu öffnen, muss man stets zunächst das Programm starten und dann aus dem Programm die (Im Menü: [Datei] – [Öffnen]) das gewünschte Dokument öffnen. Dies liegt daran, dass die Programme nicht auf dem Computer installiert sind und somit keine Verknüpfung der Dateien zu den entsprechenden Programmen bestehen.