|  |  |
| --- | --- |
| Absatz | A |
| **Harte Absatzzeichen im Text**  Einen neuen **Absatz** in einem Text erhalten Sie durch Drücken der **Enter-Taste.**  Es erscheint auf dem Bildschirm dieses ¶ Zeichen.  Dieses **Absatzzeichen** wird **Harter Absatz** genannt.  Word definiert einen Absatz als eine beliebig große Einheit von Text, Grafiken, Objekten oder anderen Elementen, der eine Absatzmarke folgt.  Absatzmarken bezeichnen nicht nur das Ende eines Absatzes, sie speichern auch die dazugehörige Absatzformatierung. Das Aussehen Ihres Dokuments wird dadurch bestimmt, wie Sie den Text und auch einzelne Absätze formatieren, d. h. gestalten.  An Absätze gebundene Formatierungen sind z. B.: Zeilenabstand, Aufzählungs-zeichen, Nummerierungen, usw.  Mit dem Löschen einer Absatzmarke verlieren Sie auch die Formatierung für den entsprechenden Absatz. Weiche Absatzzeichen im Text Wenn Sie Text eingeben und in eine neue Zeile wechseln wollen, ohne die harte Absatzschaltung zu benutzen, drücken Sie erst die **Umschalttaste**, halten diese fest **und** drücken dann **gleichzeitig** die **Enter-Taste**.  Es erscheint auf dem Bildschirm dieses **↵** Zeichen. **+**  Dieses **Absatzzeichen** wird **Weicher** **Absatz** genannt.  Bei einer Nummerierung können Sie z. B. mit einem weichen Absatz in die nächste Zeile wechseln, ohne dass die Nummerierung weiter geführt wird. D. h. weiche Absatzzeichen verhindern die Übernahme einer Absatzformatierung in die nächste Zeile.  **TIPP:**  Sie können in Ihrem Word-Dokument Absatzmarken anzeigen oder ausblenden, indem Sie in der Registerkarte „Start“ in der Gruppe „Absatz“ auf die Befehlsschalt-fläche "Alle anzeigen" klicken. |  |
| Ansichten | A |
| Ein Word-Dokument kann auf dem Bildschirm in unterschiedlichen Ansichten, z. B. Seitenlayout, Vollbild-Lesemodus, Weblayout, Gliederung oder Entwurf dargestellt werden. Befehlsschaltflächen zu Ansichten: siehe unter **⇨ Microsoft Word** |  |
| Arbeitsbeginn am Computer | A |
| neue power taste.GIFSie beginnen Ihre Arbeit am PC, indem Sie den Computer einschalten, z. B. durch das Drücken der **Start-Taste**  Der Computer ist betriebsbereit, wenn auf dem Bildschirm die **Windowsoberfläche** erscheint.  Stellen Sie sich vor Beginn Ihrer Arbeit die Sitzhöhe Ihres **Arbeitsstuhles** rücken-schonend ein. Dazu sollten **Knie und Ellenbogen im rechten Winkel** sein.  Nutzen Sie die **Sitzfläche** Ihres Arbeitsstuhles **vollständig** aus.  bild ergonomisches sitzen.bmpNutzen Sie die **Rückenlehne**, **sitzen Sie aufrecht**, aber **vermeiden** Sie eine **stundenlange, starre Sitzhaltung**. Stühle mit dynamischer Rückenlehne sind hilfreich. Zur Entlastung dienen **Armlehnen, Fußstützen** und **Handballenauflagen**.  Der **Bildschirm** sollte so stehen, dass man **direkt auf den Monitor blickt,** ohne den Kopf drehen zu müssen. Der **Sehabstand** zum Bildschirm sollte mindestens  50 cm, besser 70 cm betragen. Der Monitor steht in der **richtigen Höhe**, wenn sich die oberste Zeichenzeile unterhalb der Augenhöhe befindet.  **Spiegelungen** auf dem Bildschirm werden vermieden, wenn die Blickrichtung parallel zur Fensterfläche verläuft und das Tageslicht und das Licht der künstlichen Beleuchtung seitlich auf die Arbeitsfläche fallen.  Ein **Konzepthalter** im Blickfeld hilft eine ermüdende Arbeitshaltung zu vermeiden. Er sollte ausreichend groß, in Höhe und Neigung verstellbar, stabil, reflexionsarm und frei auf der Arbeitsfläche aufstellbar sein.  Die **Sehentfernung** zwischen Auge und Konzepthalter sollte der zwischen Bildschirm und Auge entsprechen. Nützlich sind auch Papierklemmen und ein Zeilenlineal.  Quelle: www.ergo-online.de |  |
| Ausgabe-einheit | A |
| Mit einer Ausgabeeinheit können Daten ausgegeben, z. B. gedruckt werden. Ausgabeeinheiten sind z. B. Drucker, Monitor, Beamer und Plotter.  Multi-Touch-Systeme sind zugleich Eingabe- und Ausgabegeräte.  siehe unter **⇨ Multi-Touch-System** |  |
| Beamer | B |
| Ein Beamer (engl. "Strahler") ist ein spezieller Projektor, der Daten aus einem Computer für ein Publikum in vergrößerter Form an eine Wand wirft. |  |
| Benutzeroberfläche | B |
| Windows hat eine grafische Oberfläche, die es dem Benutzer so einfach wie möglich machen soll, mit dem Computer zu kommunizieren. Mit Hilfe der Maus können z. B. Programme gestartet, kopiert, gelöscht und bedient werden. |  |
| BeTriebssystem | B |
| Ein Betriebssystem besteht aus dem Betriebssystemkern und einer Menge von Systemprogrammen. Es steuert das Zusammenspiel der einzelnen Hardware-komponenten, so dass der Anwender diese auch nutzen kann.  Das Betriebssystem ist die Verbindung zwischen Benutzer und Rechner. Betriebssysteme sind z. B. Windows oder Linux. |  |
| Bildlaufleiste | B |
| Mit Hilfe der Bildlaufleisten können Sie ein Dokument in einem Fensterausschnitt nach links oder rechts und nach oben oder unten verschieben.  Mit der horizontalen und vertikalen Bildlaufleiste wird der Fensterinhalt verschoben, um nicht sichtbare Teile eines Dokumentes einsehen zu können.  Die Bildlaufleisten können auch mit dem **Scrollrad** einerMaus verschoben werden.  siehe unter **⇨ Maus**     1. **Bildlaufleisten**   **Horizontale Bildlaufleiste**  **Vertikale Bildlaufleiste**  **B = Rollbalken**  **A = Bildlaufleisten**    **C = Bildlaufpfeile**  **C = Bildlaufpfeil**  **C = Bildlaufpfeil**   1. **Rollbalken** 2. **Bildlaufpfeile** |  |
| BilDlaufpfeil | B |
| Mit Hilfe der Bildlaufpfeile wird der Fensterinhalt in kleinen Abständen verschoben. |  |
| Bit | B |
| Ein Bit ist die kleinstes Einheit, die von einem Computer dargestellt und verarbeitet wird, wobei jede Einheit nur zwei Zustände (magnetisiert oder nicht magnetisiert) annehmen kann. 8 Bits werden zu einem Byte zusammengefasst. |  |
| Byte | B |
| Byte ist eine Maßeinheit für die Speicherkapazität. Ein Byte besteht aus acht Bit. Größere Maßeinheiten sind: Kilobyte, Megabyte, Gigabyte und Terabyte.  siehe unter **⇨ Speichereinheiten** |  |
| CD-ROM | C |
| CD-ROM heißt auf englisch: **C**ompact **D**isk-**R**ead **O**nly **M**emory (Nur-Lese-Speicher). Der Inhalt einer CD-ROM kann vom Prozessor gelesen werden, aber es können keine Daten über das **CD-ROM-Laufwerk** auf einer CD-ROM gespeichert werden. Mit einem CD-Brenner können Daten auf einer CD-ROM nach einem optischen Verfahren gespeichert (gebrannt) werden.  Allerdings wurden die CD’s von den DVD‘s abgelöst. Das z.Zt. geläufigste Speichermedium zum Transport von Daten ist der USB-Speicher-Stick.  siehe unter **⇨ USB-Speicher-Stick**  Eine DVD besitzt im Unterschied zur CD-ROM eine wesentlich höhere Speicher-kapazität.  siehe unter **⇨ DVD** |  |
| Chip | C |
| Der Chip ist eine quadratische Siliziumscheibe (5 bis 10 mm Kantenlänge), auf der eine integrierte elektronische Schaltung aufgebracht wurde. Dabei werden mehrere Millionen von Transistorfunktionen erzeugt. Deswegen sind auch mehrere Millionen von Speicherzellen auf einem Chip untergebracht. Chips gehören u. a. zu der Zentraleinheit.  Der wichtigste Chip im PC ist der Prozessor, der die Hauptarbeit leistet. |  |
| Cursor | C |
| Der Cursor erscheint meistens als blinkender kleiner Strich, Quadrat oder Rechteck auf dem Bildschirm. Er zeigt an, an welcher Stelle des Bildschirms der Computer die nächste Eingabe von Ihnen erwartet. |  |
| Cursorsteuerung mit der Tastatur | C |
| **In Word kann der Cursor mit folgenden Tasten bewegt werden:**  **Vier Pfeiltasten**  **zeilen**weise nach oben mit  **Pfeil nach oben**  **zeilen**weise nach unten mit  **Pfeil nach unten**  **zeichen**weise nach links mit  **Pfeil nach links**  **zeichen**weise nach rechts mit  **Pfeil nach rechts**  **Block über den Pfeiltasten**  zum Zeilenanfang mit **Pos1**  zum Zeilenende mit **Ende**  eine Bildschirmseite nach oben mit **Bild**  eine Bildschirmseite nach unten mit **Bild**  Mit der Tastenkombination **Strg + Cursortaste** kann der Cursor in größeren Abständen bewegt werden:  **wortweise** **nach** **rechts** **Strg +**  **wortweise** **nach links** **Strg +**  **absatzweise nach oben** **Strg +**  **absatzweise nach unten** **Strg +**  **Textanfang** **Strg + Pos1**  **Textende** **Strg + Ende** |  |
| Datei | D |
| Eine **Datei** ist eine Sammlung von zusammengehörigen Informationen bzw. Daten, z. B. werden in Dateien Texte, Bilder oder Töne gespeichert.  **Daten** sind Angaben über Sachverhalte und Vorgänge in einer maschinell verarbeitbaren Form. Eingabe von Daten heißt z. B., der Benutzer eines Computers gibt Text ein.  Eine Datei wird beim erstmaligen Speichern mit einem **Dateinamen** versehen. |  |
| Dateiname | D |
| **Allgemeiner Aufbau** bei der Benennung einer Datei:  Ein Dateiname besteht aus **zwei Teilen**, die in der Regel durch **einen** **Punkt**  getrennt werden:  (ein Dateiname kann auch mehrere Punkte enthalten)  Allgemeiner Aufbau bei der Benennung einer Datei:  **Name • Erweiterung**  **Beispiel** einesDateinamens: **Geschäftsbrief.doc**  Der erste Begriff ist meistens der **eigentliche Name**, die Erweiterung kennzeichnet in der Regel den **Dateityp**.  Die **Erweiterung**, d. h. der **Dateityp** und der Punkt werden von einem Programm sehr oft automatisch vergeben.  Die Erweiterung hat in der Regel nicht mehr als **4 Zeichen**.  **Dateinamen in Microsoft Windows**  In Windows wird die Dateinamenerweiterung nicht standardmäßig angezeigt.  Stattdessen ist der Dateityp an dem Programmsymbol, das vor dem Namen steht zu erkennen.  Z. B. Dateiname: Microsoft Word Geschäftsbrief   1. Datei- und Ordnernamen können aus bis zu 255 Zeichen (je nach Betriebs-system) bestehen.   **Folgende Zeichen sind innerhalb des Namens** **ERLAUBT:**  Buchstaben Zahlen Sonderzeichen  A - Z 0 - 9 $ % ` ´ ‘ - \_ @ ~ ! ( ) { } # + ; = Leerzeichen, Komma, Punkt   1. Groß- und Kleinschreibung wird in den Dateinamen angezeigt   **Dateinamen dürfen folgende Zeichen NICHT enthalten**:  Schrägstrich (/), umgekehrter Schrägstrich (\), Größer-als-Zeichen (>), Kleiner-als-Zeichen (<), Sternchen (\*), Fragezeichen (?), Anführungszeichen ("), senkrechter Strich (|), Doppelpunkt (:) | **⮱**  **D** |
| Daten | D |
| Daten sind Informationen, d. h. Angaben über Sachverhalte und Vorgänge in einer maschinell verarbeitbaren Form. |  |
| Datenträger (Speichermedium) | D |
| Der Datenträger ist ein Mittel, auf dem Daten langfristig aufbewahrt werden können, z. B. USB-Speicher-Stick, interne und externe Festplatten, DVD, CD oder Speicherkarte z. B. für Digitalkameras oder MP3-Player, etc. |  |
| Datenverarbeitung | D |
| Die Datenverarbeitung ist die Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe von Daten (EVA-Prinzip). |  |
| Datenverarbeitungssystem | D |
| Das Datenverarbeitungssystem ist eine Systemeinheit zur Verarbeitung von Daten, z. B. Personalcomputer, Server, Großrechner. |  |
| Desktop | D |
| Als Desktop bezeichnet man die Arbeitsfläche (vergleichbar mit einer Schreibtisch-platte oder Schreibtischoberfläche) einer grafischen Benutzeroberfläche. Eine grafische Benutzeroberfläche ist z. B. Windows. Der Desktop ist ein Bestandteil der grafischen Benutzeroberfläche. |  |
| Dialogfeld | D |
| Ein **Dialogfeld** ist ein Fenster, mit dem der Benutzer interaktiv mit dem Computer/Programm kommunizieren kann.  In **Microsoft Word** wird ein **Dialogfeld** über das **Befehlsmenü** geöffnet.  Beispiel:  **Die häufigsten Elemente von Dialogfeldern sind:**  **Befehlsschaltflächen:** Über eine Befehlsschaltfläche wird eine Handlung sofort ausgeführt. Befehle werden ausgeführt und Fenster geöffnet.  **Text-/Eingabefelder:** Text kann direkt eingegeben werden. Mit der Entf- oder Rücktaste kann Text gelöscht werden. | ⮱ |
| **Die häufigsten Elemente von Dialogfeldern sind:**  **Listenfelder:** Zum Auswählen wird in die gewünschte Zeile geklickt. Der Ausschnitt kann mit der **Bildlaufleiste** verschoben werden.  **Einzeilige Listenfelder:** In einem einzeiligen Listenfeld ist die aktuelle Auswahl hervorgehoben. Durch Anklicken des rechten Listenpfeiles öffnet sich ein Fenster mit weiteren Auswahlmöglichkeiten.  **Kontrollfelder:** Unter mehreren Auswahlmöglichkeiten können meistens **beliebig viele** aktiviert werden.    **Optionsfelder:** Zwischen mehreren Auswahlmöglichkeiten kann nur **eine** gewählt werden.    **Drehfeld:** Ein Wert kann erhöht oder verringert werden.    **Registerblatt:** Mit Registerblättern können im Dialogfeld weitere Fenster zu dem angezeigten Thema durch Anklicken geöffnet werden. | D | |

|  |  |
| --- | --- |
| Drag & Drop | D |
| Drag & Drop (englisch: „ziehen und loslassen“) ist eine Funktionsweise der Maus. Mit der Maus wird auf ein Objekt gezeigt, die linke Maustaste wird gedrückt und festgehalten. Das Objekt wird auf dem Bildschirm an eine andere Stelle gezogen. Die Maustaste wird wieder losgelassen.  **Funktion:** Verschieben / Kopieren |  |
| Drucker | D |
| Drucker gehören zu den Ausgabegeräten. Es gibt Tintenstrahl- und Laserdrucker als Schwarzweiß- oder Farbdrucker. siehe unter **⇨ Laserdrucker**  Häufig werden Multifunktionsgeräte eingesetzt. siehe unter **⇨ Multifunktionsgerät** |  |
| DVD | D |
| Eine **DVD** (**D**igital **V**ersatile **D**isc; dt.: Digitale Mehrzweck-Diskette) ist optisch identisch mit einer CD. Die CD wurde von der DVD abgelöst. Eine DVD besitzt eine wesentlich höhere Speicherkapazität, z. Zt. von 4,7 - 17 Gigabyte. Speicherkapazitäten von Datenträgern entwickeln sich laufend weiter.  Je nach Verwendung werden folgende **allgemeine DVD-Formate** unterschieden:   * [**DVD-Video**](http://de.wikipedia.org/wiki/DVD-Video) zur Wiedergabe von [bewegten Bildern](http://de.wikipedia.org/wiki/Bewegte_Bilder) und Ton. Dazu werden DVD-Videofähige Abspielgeräte benötigt. * [**DVD-Audio**](http://de.wikipedia.org/wiki/DVD-Audio)zur Wiedergabe von Standbildern und Ton in sehr hoher Qualität. Dazu werden DVD-Audiofähige Abspielgeräte benötigt. * [**DVD-ROM**](http://de.wikipedia.org/wiki/DVD-ROM) zum Lesen von allgemeinen Daten. Dazu wird ein DVD-Laufwerk benötigt. * **Hybrid-DVD**, sie kombiniert die Eigenschaften einer DVD-Video, DVD-Audio oder DVD-ROM in einer DVD. Mit einem [DVD-Spieler](http://de.wikipedia.org/wiki/DVD-Spieler), DVD-Rekorder oder DVD-Laufwerk des Computers können jeweils die entsprechenden Daten abspielt werden.   Mit einem **DVD-Brenner** können Daten auf einer DVD gespeichert werden.  Nur **einmal beschreibbare** DVD-Formate sind: [**DVD−R, DVD+R**](http://de.wikipedia.org/wiki/DVD%C2%B1R)  (R steht für „Recordable“ = einmal beschreibbar*)*  **Mehrfach beschreibbare** DVD-Formate sind: [**DVD-RAM**](http://de.wikipedia.org/wiki/DVD-RAM)**, DVD−RW, DVD+RW**  (RAM steht für „[Random Access Memory](http://de.wikipedia.org/wiki/Random_Access_Memory)“ =Speicher mit [wahlfreiem Zugriff](http://de.wikipedia.org/wiki/Wahlfreier_Zugriff), d.h. freier, direkter Schreib-/Lesezugriff auf alle Daten),  (RW steht für „Rewritable“ = wiederbeschreibbar)  Eine [DVD-RAM](http://de.wikipedia.org/wiki/DVD-RAM) hat die höchste Datensicherheit.  **Mehrfach beschreibbare** DVD-Formate mit doppelter Speicherkapazität sind: **DVD−R DL** (Dual Layer), **DVD+R DL** (Double Layer), d.h. es gibt 2 Datenschichten pro Seite  **+** und **–** geben Hinweise auf den Hersteller, die Funktion ist die gleiche. |  |
| EDV | E |
| **Hauptspeicher**  **Leit-**  **bzw.**  **Steuer-**  **werk**  **Rechen-**  **werk**  **Prozessor**  **Zentraleinheit**  **Ausgabeeinheit**  **Eingabeeinheit**  **Externe Speichereinheit**  **speichern**  **öffnen/laden**  EDV steht für: **Elektronische Daten Verarbeitung**  Die **vier Hauptfunktionen** der **EDV** sind:  **1. Daten eingeben** heißt Angaben über Sachverhalte und Vorgänge in einer maschinell verarbeitbaren Form einzugeben, d. h. Daten werden von außen in den Computer aufgenommen, z. B. durch Drücken einer Buchstabentaste oder Leertaste auf der Tastatur.  Um Daten eingeben zu können werden **Eingabegeräte** benötigt, wie z. B. die Tastatur, Maus, Scanner, Touchscreen, Grafiktablett, Webcam, etc.  Multi-Touch-Systeme sind zugleich Eingabe- und Ausgabegeräte.  siehe unter **⇨ Multi-Touch-System**  **2. Daten verarbeiten** heißt Daten durch Programme zu bearbeiten oder zu verändern, bzw. mit den Daten zu rechnen.  Die Verarbeitung der Daten erfolgt über die **Zentraleinheit**.  **3. Daten speichern** heißt Daten **kurzfristig (Hauptspeicher)** oder **dauerhaft** **(Externer Speicher)** aufzubewahren. Dauerhafte externe Speicher sind, z. B. die Festplatten (interne und externe), USB-Speicher-Stick, DVD, CD-ROM, Speicherkarte usw.  Der kurzfristige Speicher ist der Hauptspeicher, auch Arbeitsspeicher genannt.  Beispiel für kurzfristiges Speichern: Text eingeben, er erscheint auf dem Monitor und wird jetzt kurzfristig gespeichert.  Wird der Computer jetzt ausgeschaltet, ist der Text verloren und muss erneut eingegeben werden.  **4. Daten ausgeben** heißt verarbeitete Daten nach außen geben.  Um Daten ausgeben zu können werden **Ausgabegeräte** benötigt, wie z. B. der Monitor, Drucker, Beamer und Plotter. Multi-Touch-Systeme sind zugleich Eingabe- und Ausgabegeräte.  siehe unter **⇨ Multi-Touch-System** | **⮱** |
| E |
| Eingabe-einheit | E |
| Eingabeeinheiten sind Hardwaregeräte, die dazu dienen Daten in den Computer einzugeben. Eingabeeinheiten sind z. B. Tastatur, Maus, Scanner, Touchscreen, Webcam, usw. Multi-Touch-Systeme sind zugleich Eingabe- und Ausgabegeräte.  siehe unter **⇨ Multi-Touch-System** |  |
| Externe Speichereinheit | E |
| Eine externe Speichereinheit dient zur langfristigen Aufbewahrung / Sicherung von Daten oder zum Austausch von Daten zwischen nicht vernetzten Computern.  Externe Speichereinheiten sind z. B. Festplatten (intern im PC), USB-Speicher-Sticks, DVD’s, CD-ROM's, externe Festplatten, Speicherkarten, usw. |  |
| Festplatte | F |
| Die Festplatte ist ein Datenträger mit großem Fassungsvermögen, der im Computer eingebaut ist und gewissermaßen alle Daten enthält, auf die ständig zurückgegriffen wird. Hier werden das Betriebssystem des Computers sowie die Anwendungs-programme gelagert. Zur Datensicherung und zum Datenaustausch gibt es auch externe Festplatten. Festplatten gehören zu den externen Speichereinheiten. |  |
| Fließtext | F |
| Text als **Fließtext** zu schreiben bedeutet:  Eingegebener Text wird am Ende der Zeile **automatisch** in die nächste übernommen.  Passt ein Wort nicht mehr in eine Zeile, so wird dieses automatisch in die nächste Zeile übertragen. |  |
| Funktionstasten | F |
| Über dem Schreibblock (alpha-nummerischer Tastenblock) der Tastatur befinden sich 12 Tasten, die mit F1 bis F12 beschriftet sind. Diese Tasten sind Funktions-tasten, mit denen in Anwendungsprogrammen spezielle Funktionen aufgerufen werden können. Zum Beispiel wird in den meisten Programmen die Online-Hilfe oder die Hilfefunktion über die Taste F1 aufgerufen.  Die Funktionen der Tasten F1 bis F12 sind je nach Programm unterschiedlich. |  |
| Grafiktablett | G |
| Ein **Grafiktablett** (auch Digitalisiertablett, Digitizer, Pen Tablet) ist ein Zeigegerät, das zur Eingabe von Daten in den Computer dient. Die Spitze eines Stiftes, wird auf einer Platte bewegt, wodurch Daten über Stiftdruck und gedrückte Tasten an das Tablett gesendet werden. Diese Daten werden vom Grafiktablett an den Computer übermittelt. |  |
| Hardware | H |
| **Hardware** ist ein Sammelbegriff für die Geräte einer EDV.  **Hardware**: ist alles, was man anfassen kann, z. B. Drucker, Rechner, Bildschirm, Tastatur, Maus, USB-Speicher-Stick, DVD, CD, usw.  C:\Dokumente und Einstellungen\Christiane Schlich\Eigene Dateien\Eigene Bilder\Microsoft Clip Organizer\j0432572.png  pc.bmp  **Drucker**  **Rechner**  **Bildschirm**  **Tastatur**  maus.bmp  **Maus** |  |
| Hauptspeicher | H |
| Der Hauptspeicher wird auch Arbeitsspeicher genannt. Im Hauptspeicher des Rech-ners werden die Daten laufender Programme gehalten, damit sie dem Prozessor bei Bedarf **sehr schnell** zur Verfügung stehen. Eingegebene Daten werden hier zwischengelagert, d. h. nur **kurzfristig** gespeichert / aufbewahrt.  Der Hauptspeicher wird auch RAM (**R**andom **A**ccess **M**emory) genannt. |  |
| Hilfefunktion | H |
| In Microsoft Word gibt es 4 Hilfefunktionen, die angezeigt werden können: die **Hilfehomepage**, **Hilfe zu einem Befehl** (z.B. Schriftfarbe oder Schattierung), **Hilfe zu einem Dialogfeld** und die **Entwicklerhilfe**.    Durch Anklicken der Befehlsschaltfläche **„Microsoft Office Word-Hilfe“** oder durch Drücken der **Taste F1** kann die Word Hilfe aufgerufen werden.    Im **Listenfeld „Suchen“** wird ein Wort oder Text zu einer Frage eingegeben, um dazu Informationen zu erhalten.    **Hilfehomepage**, diese Funktion stellt eine Verbindung zu der **Microsoft Office Online-Hilfe** her.  **Hilfe zu einem Befehl** wird angezeigt, wenn mit dem Mauszeiger auf einen Befehl (z. B. Schriftfarbe) in der Multifunktionsleiste gezeigt wird und dann die Taste F1 gedrückt wird. Es erscheint eine **QuickInfo** (siehe unten), in der **„Drücken Sie F1, um die Hilfe anzuzeigen“** steht. Der Mauszeiger wird auf dem Befehl positioniert und durch Drücken der Taste F1, erhält man weitere Informationen zur Verwendung dieses Befehls.  Quickinfo    Die **Hilfe zu einem Dialogfeld** (z.B. im Dialogfeld Schriftart) wird durch Anklicken des **Fragezeichens im geöffneten Dialogfeld** angezeigt. Es sind weitere Informationen zu den Funktionen des entsprechenden Dialogfeldes abrufbar. |  |
| Informatik | I |
| Informatik ist die Wissenschaft, Technik und Anwendung von Computern. |  |
| Internet | I |
| Das Internet ist derzeit der weltweit größte Netzverbund, der jedem Teilnehmer eine nahezu grenzenlose Informations- und Kommunikationsinfrastruktur zur Verfügung stellt. Die Ursprünge dieses Netzverbundes gehen auf ein militärisches Forschungsprojekt aus den 50-er Jahren zurück. Gewandelt hat es sich heute zu einer Datenautobahn mit den unterschiedlichsten Diensten und einer nicht mehr überschaubaren Anzahl von privaten und kommerziellen Homepages. Das Internet bietet u. a. Dienste für die Darstellung von Web-Seiten und das Versenden und Empfangen von E-Mails an. |  |
| Kataloge | K |
| In Microsoft Word sind **Kataloge** **Auswahlmöglichkeiten vorgefertigter Designs**, z.B. in der **Registerkarte Einfügen** in der **Gruppe Seiten** klicken Sie auf **Deckblatt** und erhalten gestaltete Vorschläge zu Deckblättern, die Sie individuell anpassen können. |  |
| Kontexttools | K |
| Kontexttools stehen zur Verfügung, wenn bestimmte Objekte bearbeitet werden, z.B. Tabellen, Bilder oder Zeichnungen.  Wird das **Objekt markiert**, erscheinen die passenden Gruppen von **Kontexttools farblich hervorgehoben neben den Standardregisterkarten**.  Wenn z.B. ein Bild markiert wird, erscheint mit entsprechend angepassten Gruppen zur Bildbearbeitung über der  Registerkarte Format das Kontexttool **„Bildtools“.** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Laserdrucker | L |
| Laserdrucker werden dort eingesetzt, wo das Drucken großer Mengen und hohe Druckqualität eine Rolle spielen.  Der Laserstrahl belichtet eine Platte mit dem zu druckenden Text so, dass diese Platte an den zu druckenden Stellen den schwarzen Toner aufnimmt. Danach wird diese Platte auf eine leere Seite gepresst (funktioniert genauso wie ein Kopierer).  Es gibt Laserdrucker als einzelne Geräte oder als Multifunktionsgeräte.  siehe unter **⇨ Drucker** |  |
| Laufwerk | L |
| **Festplattenlaufwerk – DVD-Laufwerk - CD-Laufwerk**  Bei Laufwerken handelt es sich um Geräte, mit deren Hilfe ein Computer in der Lage ist, Daten auf einem Datenträger (z. B. Festplatte, DVD, CD) zu speichern und/oder Daten von einem Datenträger zu lesen.  Um Daten von einem USB-Speicher-Stick zu öffnen oder auf diesem zu speichern, muss der Computer einen USB-Anschluss haben.  siehe unter **⇨ USB** oderunter **⇨ USB-Speicher-Stick**  **Mit C: wird meistens die Festplatte bezeichnet, alle anderen Laufwerke können variieren.**  Die **Laufwerkbezeichnung,** bzw. die **Bezeichnung des Wechseldatenträgers** besteht aus **einem Buchstaben** und **einem Doppelpunkt**.  **C: und D: 🡺** meistens **Festplatten**laufwerk  **E: 🡺** meistens **DVD**-Laufwerkoder **CD-**Laufwerk  **F: 🡺** meistens **USB-Speicher-Stick,** bzw. andere Datenträger |  |
| Laufwerkwechsel | L |
| In Microsoft Word kann z. B. von Laufwerk C: (Festplatte) auf Laufwerk E: (DVD-Laufwerk) folgendermaßen gewechselt werden:   1. **Schaltfläche Datei** anklicken 2. **Öffnen** anklicken 3. **Arbeitsplatz (“Computer“ in Windows Vista)** anklicken 4. Doppelklick auf **Laufwerk E:** |  |
| Leitwerk bzw. Steuerwerk | L |
| Das Leitwerk bzw. Steuerwerk ist ein Bestandteil des Prozessors.  siehe unter **⇨ Prozessor** |  |
| Markieren mit der Maus | M |
| UnbenanntMöchten Sie in Microsoft Word in einem Text einen Teil verändern, dann muss dieser **Textteil markiert**, d. h. ausgewählt werden. Markieren bedeutet, diesen Textteil farbig zu unterlegen.  **Markieren:**  **beliebige Textteile** Cursor an den Anfang eines Textteiles stellen und mit  Drag & Drop bis zum Ende des Textteiles ziehen  **ein Wort** Doppelklick in das Wort  **einen Satz** Strg-Taste gedrückt halten und mit linker Maustaste in einen Satz klicken  **eine Textzeile** in der **Markierungsleiste** vor einer Zeile klicken  **einen Absatz** in der **Markierungsleiste** vor einem Absatz doppelklicken  **ganzen Text** in der **Markierungsleiste** 3 x kurz hintereinander klicken  **Markierung aufheben:** außerhalb des markierten Textes klicken  Bei der **Markierungsleiste** handelt es sich um eine **nicht** gekennzeichnete **Spalte** entlang des **linken Randes** des Dokumentfensters, der Mauszeiger stellt einen weißen Pfeil nach rechts dar. |  |
| Maus | M |
| Die Maus ist ein Eingabegerät.  Bei **Laser- und Infrarotmäusen** wird die Bewegung optisch erfasst, im Gegensatz zur mechanischen Erfassung durch eine Rollkugel wie früher bei der Kugelmaus.  Durch das Bewegen der Maus auf einer glatten Oberfläche wird der Mauszeiger (als Symbol zu sehen) auf dem Bildschirm entsprechend bewegt.  Zwischen der linken und rechten Maustaste gibt es häufig zusätzlich ein **Scrollrad**.  siehe unter **⇨ Bildlaufleiste**  In der folgenden Liste finden Sie eine Beschreibung der 4 verschiedenen Mausaktionen und Mausfunktionen. Begriff Aktion und Funktion  1. **Zeigen** Durch das Verschieben der Maus auf einer Oberfläche bewegt sich der Mauszeiger auf dem Bildschirm.   **Funktion:** Mauspfeil bewegen / Infoboxen einblenden   1. Klicken Mit der Maus wird auf ein Objekt gezeigt, die linke oder rechte Maustaste wird einmal gedrückt und wieder losgelassen.   **Funktion:** Auswählen / Bestätigen  Am häufigsten wird die **linke Maustaste** zum Anklicken benutzt. | **⮱** |
| 1. Doppelklicken Mit der Maus wird auf ein Objekt gezeigt und die Maustaste wird zweimal kurz hintereinander gedrückt.   **Funktion:** Starten / Öffnen   1. Ziehen (Drag & Drop) „Ziehen – Loslassen“   Mit der Maus wird auf ein Objekt gezeigt, die linke Maustaste wird gedrückt und festgehalten. Das Objekt wird auf dem Bildschirm an eine andere Stelle gezogen. Die Maustaste wird wieder losgelassen.  **Funktion:** Verschieben / Kopieren | M |
| Mauszeiger | M |
| Der Mauszeiger ist das Symbol, das auf dem Bildschirm durch das Bewegen der Maus zu sehen ist.  Der Mauszeiger kann unterschiedlich aussehen; er hat dann auch entsprechend unterschiedliche Funktionen. Cursor Ι Durch Bewegen der Maus und anschließendes Anklicken kann der Cursor im Text versetzt werden. **Sanduhr ⌛** Es kann im Text **nicht gearbeitet** werden. Das Computerprogramm ist tätig, z. B. beim Speichern. Pfeil rechts ⬀ markiert Text durch Anklicken der linken Maustaste. **Pfeil links ⬁ zeigt** auf Symbolschaltflächen, Sie erhalten eine kurze Erklärung über die Funktion des Symbols.  Zeigt dieser Pfeil auf markierten Text, so hat dieser   Drag & Drop-Funktion, d. h. Textteile können verschoben werden.  **Pfeil nach unten markiert** durch Anklicken eine Spalte in einer **Tabelle**. Doppelpfeil verschiebt Linien einer Tabelle durch Drag & Drop.waagerecht |  |
|  |
| Microsoft Office | M |
| **Microsoft Office** ist eine Sammlung von Programmen, die für allgemeine Bürotätig-keiten eingesetzt werden. Hierzu gehören u. a. Microsoft Excel, Microsoft Power-Point und Microsoft Word.  **Microsoft Excel** ist ein Tabellenkalkulationsprogramm.  Eine Excel-Tabelle stellt eine elektronische Tabelle dar, in die Sie Text, Zahlen und Formeln eingeben können. Durch Eingabe der Formeln in einzelne Felder der Tabelle werden Berechnungen durchgeführt. Wenn sich die Werte einzelner Felder ändern, werden die Ergebnisse der Formeln automatisch neu berechnet.  **PowerPoint** ist ein Präsentationsprogramm.  Präsentationsprogramme lösen immer mehr die Folien ab, die an Hand eines Tageslichtprojektors dargestellt werden. Eine Präsentation, die mit einem Präsen-tationsprogramm erstellt worden ist, wird in der Regel mit einem Laptop und einem Beamer dargestellt.  **Microsoft Word** ist ein Textverarbeitungsprogramm. siehe unter **⇨** **Microsoft Word** | **⮱**  **M** |
| Microsoft Windows | M |
| **Microsoft Windows 95, 98, 2000, XP, Vista, 7**  Die Benutzeroberfläche Windows erscheint nach dem Start des Computers.  Windows hat eine **grafische Benutzeroberfläche** mit **Symbolen** (Schaltflächen) und **Fenstern** (Bildschirmausschnitten).  Der Arbeitsbereich von Windows wird als **Desktop** bezeichnet. Desktop ist der englische Name für Schreibtisch.  Ein Programm als Symbol auf dem Desktop kann mit Doppelklick geöffnet werden.  Ein Programm, z. B. Microsoft Word kann geschlossen werden, indem man zuerst auf die „Schaltfläche Datei“ klickt und dann unten links auf „Beenden“.    **Windowsoberfläche**  Desktop (Arbeitsoberfläche  Objekte  Taskleiste  Start-Schaltfläche |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Microsoft word | M |
| Microsoft Word ist ein Textverarbeitungsprogramm, mit dem Sie eingegebenen Text gestalten und bearbeiten können. Dieser muss vor der Bearbeitung markiert werden.  Der Eröffnungsbildschirm von Microsoft Word beinhaltet u.a. die:   1. **Schaltfläche„Datei“** und enthält Befehle wie Neu, Öffnen, Speichern, Drucken, Word beenden usw. 2. **Symbolleiste für den Schnellzugriff** sie dientzur individuellen Anpassung für Befehle, die häufig gebraucht werden 3. **Multifunktionsleiste** siehilft,notwendige Befehle für eine Aufgabe schnell zu finden  *und* *besteht aus Registerkarten, in denen Befehle in  logische Gruppen strukturiert sind*   **Registerkarten** *sind in Gruppen unterteilt*  **Gruppen** *sind nach Themen geordnet   und enthalten Befehlsschaltflächen + Befehlsmenüs*  **Befehlsschaltflächen + Befehlsmenüs** *Befehlsschaltflächen* ***führen einen Befehl aus****;  Befehlsmenüs* ***öffnen Dialogfelder***  2. Symbolleiste für den Schnellzugriff    1. Menü Datei  3. Multifunktionsleiste  **3. Multifunktionsleiste**    Registerkarte Start  Multifunktionsleiste  Die **Multifunktionsleiste** besteht in der Standardansicht aus den **Registerkarten** Start, Einfügen, Seitenlayout, Verweise, Sendungen, Überprüfen, Ansicht.  **Registerkarten**  **Registerkarten** sind in **Gruppen** mit logisch geordneten Themenund entsprechen-den Befehlenunterteilt. Z. B. enthält die Registerkarte „Start“ Gruppen mit Befehls-schaltflächen und Befehlsmenüs, die zur Bearbeitung und Formatierung von Text dienen. Zusätzlich zu den Standardregisterkarten gibt es noch zwei weitere.  siehe unter **⇨** **Registerkarten**  **Gruppen**    Gruppe Schriftart  Eine Registerkarte ist in **Gruppen** unterteilt.Die Registerkarte „Start“ enthält die Gruppen Zwischenablage, Schriftart, Absatz, Formatvorlagen und Bearbeiten. Sie werden zur Bearbeitung und Formatierung von Text verwendet.  **Befehlsschaltflächen und Befehlsmenüs**    Befehlsmenüs  Befehlsschaltflächen  **Befehlsschaltflächen** führen einen Befehl aus. **Befehlsmenüs** öffnen **Dialogfelder**. siehe unter **⇨** **Dialogfelder** | ⮱ **⮱** |
| Beim Start von **Microsoft Word 2010** erscheint folgende Benutzeroberfläche:  Schließen  Verkleinern  Minimieren  **Microsoft Word-Schaubild**  Titelleiste  Symbolleiste für den Schnellzugriff  Schaltfläche „Datei“    Multifunktionsleiste  Gruppe Absatz  Befehlsmenü  Registerkarte Start  Befehlsschaltfläche  Cursor  Lineal  Bildlaufleiste  Statusleiste  Zoom  Ansichten  Taskleiste |  |
| Monitor | M |
| Der **Monitor** ist ein Ausgabegerät. Er ist ein spezieller Bildschirm, der zum Einsatz bei Computern geeignet ist. Von einem Fernsehgerät unterscheidet er sich dadurch, dass er kein Empfangsteil besitzt, dass die Auflösung höher ist und das Bild häufiger wiederholt wird.  Als Bildschirme für den Computer sind z. Zt. **TFT-Bildschirme** (Flachbildschirme) vorherrschend.  TFT heißt auf [englisch](http://de.wikipedia.org/wiki/Englische_Sprache): thin-film transistor, auf deutsch Dünnschichttransistor. |  |
| Multifunktionsgerät | M |
| Geräte, die einen [Drucker](http://de.wikipedia.org/wiki/Drucker_%28Peripherieger%C3%A4t%29), einen [Scanner](http://de.wikipedia.org/wiki/Scanner_%28Datenerfassung%29), einen [Kopierer](http://de.wikipedia.org/wiki/Kopierer) und teilweise auch ein [Fax](http://de.wikipedia.org/wiki/Fax) und [Telefon](http://de.wikipedia.org/wiki/Telefon) haben, werden als Multifunktionsgeräte bezeichnet.  Es gibt sie mit einem internen [Tintenstrahl-](http://de.wikipedia.org/wiki/Tintenstrahldrucker) oder [Laserdrucker](http://de.wikipedia.org/wiki/Laserdrucker) als Schwarzweiß- oder Farbgeräte. |  |
| Multi-Touch-System | M |
| Ein Multi-Touch-System ist zugleich ein Eingabe- und [Ausgabegerät](http://de.wikipedia.org/wiki/Ausgabeger%C3%A4t). Dadurch kommt es ohne herkömmliche Eingabegeräte wie z. B. die [Maus](http://de.wikipedia.org/wiki/Maus_%28Computer%29) oder die [Tastatur](http://de.wikipedia.org/wiki/Tastatur) aus.  Die Eingabefunktion übernimmt der Bildschirm. Er wird ausschließlich mit den Fingern bedient und kann mehrere Eingaben gleichzeitig verarbeiten, wodurch er auch mit allen Fingern gleichzeitig oder mit mehreren Händen bedient werden kann.  Ein Umweg über Menüs oder Eingabebefehle ist nicht erforderlich.  Ein Multi-Touch-System ist wesentlich funktionaler als ein normaler [Touchscreen](http://de.wikipedia.org/wiki/Touchscreen).  siehe unter **⇨Touchscreen** |  |
| Personal Computer | P |
| Als Personal Computer werden einfache Computer bezeichnet, die für persönliche und kommerzielle Zwecke eingesetzt werden. Rechner, die nicht zu der Gruppe der PC’s gehören sind z. B. Großrechner und Server. |  |
| Plotter | P |
| Plotter (von engl. *plot* = zeichnen) sind Drucker, die für grafische Darstellungen/ Zeichnungen verwendet werden. Sie zeichnen mit großer Geschwindigkeit Ausgabedaten (z. B. Baupläne, Schaltpläne, Konstruktionen, usw.) in Form von Kurven oder Einzelpunkten auf Papier oder auf andere Medien. |  |
| Programm | P |
| Ein Programm ist eine vollständige Anweisung zur Lösung einer bestimmten Aufgabe an eine EDV („ein Programm schreibt dem Computer vor, wie er seine Arbeit zu machen hat“). Ein Programm wird auch Anwendung genannt. |  |
| Programmieren | P |
| Programmieren ist der Vorgang der Erstellung eines Programmes. Mit Hilfe einer Programmiersprache kann ein Programmierer ein Programm in einer logisch aufgebauten Sprache beschreiben. Dieses Programm wird später durch einen Compiler (Übersetzer) übersetzt, damit der Rechner das Programm ausführen kann. |  |
| Prozessor | P |
| Der Prozessor ist ein Bestandteil der Zentraleinheit, in einem Computer können mehrere vorhanden sein. In dem Prozessor findet die Datenverarbeitung statt. Er ist hauptsächlich für die Leistungsfähigkeit (Geschwindigkeit) des Computers verantwortlich. |  |
| Rechenwerk | R |
| Das Rechenwerk ist ein Bestandteil des Prozessors. Das Rechenwerk wird auch ALU (Arithemtic Logical Unit) genannt. Hier werden alle elementaren Berechnungen wie Plus, Minus, Mal und Geteilt durchgeführt, sowie Berechnungen mit logischen Verknüpfungen (AND, OR, NOT, XOR, usw.). |  |
| Registerkarten | R |
| Neben den Standardregisterkarten gibt es noch **zwei weitere Registerkarten**, die bei Bedarf erscheinen:  ⭢ **Kontexttools**, siehe unter **⇨** **Kontexttool**  ⭢ **Programmregisterkarten**  Programmregisterkarten ersetzen die Standardregisterkarten beim Wechsel zu bestimmten Dokumenterstellungsmodi oder –ansichten.  Programmregisterkarten müssen mit einer entsprechenden **Schaltfläche** wieder geschlossen werden. |  |
| Scanner | S |
| Der Scanner ist ein Eingabegerät. Scanner ermöglichen das Einlesen, gewissermaßen das Abfotokopieren von Texten und Grafiken. Texte können hinterher von entsprechenden Programmen (OCR-Programmen oder Texterkennungsprogrammen) in einzelne Buchstaben umgewandelt werden.  Scanner sind heutzutage Bestandteil von so genannten Multifunktionsgeräten.  siehe unter **⇨ Multifunktionsgerät** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Schaltfläche Datei | S |
| Das **Schaltfläche „Datei“** enthält die Befehle Neu, Öffnen, Speichern, Speichern unter, Drucken, Vorbereiten, Senden, Veröffentlichen, Schließen, Word-Optionen und Word beenden.  **Ein neues Dokument erstellen:**   1. **Schaltfläche Datei** anklicken 2. **Neu** anklicken **Leeres Dokument** ist ausgewählt 3. unten rechts auf **Erstellen** klicken   **Eine Datei schließen:**   1. **Schaltfläche Datei** anklicken 2. **Schließen** anklicken   **Eine Datei speichern:**   1. **Schaltfläche Datei** anklicken 2. **Speichern** anklicken     **Eine Datei öffnen:**   1. **Schaltfläche Datei** anklicken 2. **Öffnen** anklicken 3. Doppelklick auf **Arbeitsplatz** bzw. **Computer** in Windows Vista 4. Doppelklick auf ein **Laufwerk** 5. Doppelklick auf ein **Verzeichnis** 6. **Datei** (z. B. Maus) anklicken 7. unten rechts auf **Öffnen** klicken |  |
| Schreibschutz | S |
| Ein **Schreibschutz** ist eine mechanische oder elektronische Schutzvorrichtung bei [Datenträgern](http://de.wikipedia.org/wiki/Datenspeicher), die verhindert, dass Daten gelöscht oder verändert werden. Auch ein [Betriebssystem](http://de.wikipedia.org/wiki/Betriebssystem) oder eine [Software](http://de.wikipedia.org/wiki/Software) kann eine [Datei](http://de.wikipedia.org/wiki/Datei) mit einem Schreibschutz versehen. z.B. sind Daten, die auf eine DVD-R/CD-R gebrannt wurden schreibgeschützt. |  |
| Software | S |
| Systemsoftware Dies sind Programme, die der **Steuerung** und **Überwachung** der EDV dienen.  **Beispiele** für **Betriebssysteme:**  - Microsoft Windows 95 / 98 / 2000 / XP/Vista/7  - UNIX  - Linux  - MacOS  **Benutzeroberflächen:**  - Desktop der Windowsober-flächen 95 / 98 / 2000 / XP/Vista/7 Anwendersoftware Hierbei handelt es sich um Programme, die fürspezielle **Anwendungen** geschrieben wurden.  **Beispiele:**  **Textverarbeitung**  - Microsoft Word  **Tabellenkalkulation**  - Microsoft Excel  **Präsentationsprogramm**  - Microsoft PowerPoint  **Grafikprogramm**  - Corel Draw  **Software** ist alles, was man **nicht** anfassen oder **nicht** sehen kann.  Es wird zwischen **Anwender-** und **Systemsoftware** unterschieden. |  |
| Speichereinheiten | S |
| |  |  | | --- | --- | | **Dezimal** | **Binär** | | 0 | 0000 | | 1 | 0001 | | 2 | 0010 | | 3 | 0011 | | 4 | 0100 | | 5 | 0101 | | 6 | 0110 | | 7 | 0111 | | 8 | 1000 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **1 Byte** | | | | | | | | | **Bit** | **Bit** | **Bit** | **Bit** | **Bit** | **Bit** | **Bit** | **Bit** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Zeichen | **a** | | | | | | | | | Dualzahl | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |   Ein Computer ist keine sehr schlaue Maschine, er kann nur zwischen zwei Zuständen unterscheiden, nämlich zwischen 0 und 1.  Für den Computer steht die 0 für Strom aus und die 1 für Strom ein, bzw. magnetisiert oder nicht magnetisiert.  Dieses System wird **Binärsystem (auch Dualsystem)** genannt und man bezeichnet diesen Zustand, entweder 0 oder 1, als 1 Bit.  Die uns geläufigen Zahlen 0 und 1 werden binär z. B. folgendermaßen dargestellt.  Jede binäre Zahl stellt **ein Bit** ( **Bi**nary Digi**t** = Dualziffer) dar.  Für den Computer ist ein Bit eine Speicherstelle.  Da man z. B. **Buchstaben** nicht in einem Bit ausdrücken kann, benutzt man dazu eine **Kette von 8 Bits**. Diese Kette wird auch **Byte** genannt.  Im Ascii-Format steht ein Byte zur Verfügung. Im Unicode-Format stehen 2 Byte zur Verfügung, um mehrere Sprachen darzustellen.  8 Bits = **1 Byte = 1 Zeichen** (z. B. Buchstabe, Zahl, Leer- o. Absatzzeichen,...)  Ein Byte für den Buchstaben „a“ sieht wie folgt aus:  **Speichereinheiten** am Computer sind z. B. Byte, Kilobyte, Megabyte, Gigabyte und Terabyte.  1.024 Byte = **1 Kilobyte**  1.048.576 Byte = **1 Megabyte**  1.024 Megabyte = **1 Gigabyte**  1.024 Gigabyte = **1 Terabyte**  Eine **DVD** besitzt z. Zt. eine Speicherkapazität von 4,7 - 17 Gigabyte.  Ein **USB-Speicher-Stick** hat z.Zt. eine Speicherkapazität von bis zu 128 Gigabyte. |  |
| symbolleiste für den Schnellzugriff | S |
| **Die Symbolleiste für den Schnellzugriff** dientzur individuellen Anpassung von Befehlen, die häufig gebraucht werden.  siehe unter **⇨** **Microsoft Word** (Schaubild) |  |
| STatusleiste | S |
| In der Statusleiste in Microsoft Word werden Informationen zu dem aktuell angezeigten Dokument gegeben, z. B. Seitenzahl im Verhältnis zur Gesamtzahl der Seiten, Wörter, Sprache, usw.  siehe unter **⇨** **Microsoft Word** |  |
| Steuerwerk | S |
| Das Leitwerk bzw. Steuerwerk ist ein Bestandteil des Prozessors. |  |
| Strg+Alt+entf | S |
| Durch die Tastenkombination Strg + Alt + Entf (gleichzeitig drücken), wird der Taskmanager aufgerufen. Mit dem Taskmanager kann man z. B. ein Programm beenden, wenn der PC „abgestürzt“ ist bzw. festhängt und keine Befehle mehr entgegen nimmt.  In dieser Situation kann man auch die Start-Taste am PC ca. 10 Sek. gedrückt halten bis sich der PC ausschaltet. Man muss ein paar Sekunden warten bis der Computer wieder eingeschaltet werden kann. |  |
| Systemprogramme | S |
| Systemprogramme sind Programme, die der **Steuerung** und **Überwachung** der EDV dienen. Sie sind oft ein Bestandteil des Betriebssystems. |  |
| Taskleiste | T |
| Windows 95/98/2000/XP/Vista/7 unterstützt Multitasking. Multitasking bedeutet, dass mehrere Programme gleichzeitig benutzt werden können.  In der Taskleiste stehen alle geöffneten Programme als Programmsymbole.  Klickt man auf ein Programmsymbol in der Taskleiste, so wird das Programm aktiviert und auf dem Bildschirm angezeigt.  Programme und minimierte Fenster werden in der Taskleiste angezeigt und können durch Anklicken aktiviert werden.  siehe unter **⇨** **Microsoft Word** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tastatur | | T |
| **3.** Cursorblock  **4.** Nummerischer  Tastenblock  **1.** Funktionstasten  **2.** Schreibblock  **Tabulatortaste**  **Rücktaste**  **Umschalttaste**  **Umschalttaste**  **Enter-Taste**  **Feststelltaste**  **Leertaste**  Die Tastatur ist eine Eingabeeinheit.  Die Tasten zum Erzeugen von Zeichen haben **Wiederholfunktion**.  Die Computertastatur ist eine **Multifunktionstastatur**.  **Aufteilung der Tastatur in 4 Bereiche:**   1. **Funktionstasten** sind programmabhängig, d. h. sie haben je nach Programm unterschiedliche Funktion 2. **Schreibblock** =Alphanummerischer Block ist der Schreibmaschinentastatur ähnlich 3. **Cursorblock** dient zur Bewegung des Cursors auf dem Bildschirm 4. **Nummerischer Tastenblock** ist gleichzusetzen mit den Tasten eines Taschenrechners Er wird benutzt, wenn vorrangig mit Zahlen gearbeitet wird. Er hat Doppelbelegung und kann auch als Cursorblock genutzt werden. | | ⮱ |
| **Einzelne Tasten des Schreibblocks**  **Bezeichnung Funktion**  **Umschalttaste + zweite Taste** ergibt zweite Belegung / Großbuchstaben  **engl. Shift**  **Feststelltaste** fixiert die Umschaltung für Großbuchstaben  **engl. Caps Lock**  **Leertaste** erzeugt einen Leerschritt zwischen 2 Zeichen  **engl. Space**  **Enter-Taste**  dient dazu, Befehle auszuführen und im  **engl. Return** Text einen Absatz zu erzeugen  **Alt** (Alternative) aktiviert z. B. das Hauptmenü  **engl. Alternate**  **Strg** (Steuerung) hat alleine keine Bedeutung, erst in Kombination mit  **engl. Ctrl** anderen Tasten  **Alt Gr + z. B. 2, 3, 7, 8**  ergibt dritte Belegung, z. B. ², ³, {, [  **engl. Alternate Graphics Key**  **Rücktaste** löscht Zeichen links vom Cursor  **engl. Back Space**  **Tabulatortaste** wird im Text zum Festlegen eines Abstandes  zwischen 2 Zeichen benutzt  **Esc** („entfliehen“)mit **Esc** kann u. a. der augenblickliche **engl. Escape** Programmablauf unterbrochen werden  **Einzelne Tasten des Cursorblocks**  **Bild nach oben** eine Bildschirmseite nach oben  **engl. Page up**  **Bild nach unten** eine Bildschirmseite nach unten  **engl. Page down**  **Pos1** Zeilenanfang  **engl. Home**  **Ende** Zeilenende  **engl. End**  **Entf** löscht Zeichen rechts vom Cursor  **engl. Delete**  **Einfg** Überschreibfunktion oder Einfügen aus dem Zwischenspeicher (kann im **engl. Insert** Programm eingestellt werden) | T | |
| Titelleiste | | T |
| In der Titelleiste stehen meistens der Name des geöffneten Programms und der Name des aktuellen Dokumentes bzw. der geöffneten Datei.  siehe unter **⇨ Microsoft Word** | |  |
| Touchscreen | | T |
| Ein **Touchscreen**, **Tastschirm** bzw. **Sensorbildschirm** ist ein Eingabegerät.  Durch Berührung von Teilen eines Bildes wird der Programmablauf eines technischen Gerätes, meist eines Computers, direkt gesteuert.  Ein Finger oder Zeigestift wird anstatt z. B. einer Maus verwendet, wodurch die Anzeige eines Cursors überflüssig ist.  Ein Mausklick wird durch ein kurzes Tippen mit dem Finger ersetzt und durch Ziehen des Fingers oder Stiftes über den Touchscreen kann eine [Drag & Drop](http://de.wikipedia.org/wiki/Drag_%26_Drop)-Funktion ausgeführt werden. | |  |
| USB | | U |
| Der **Universal Serial Bus** (**USB**) dient zur Verbindung eines [Computers](http://de.wikipedia.org/wiki/Computer) mit externen Geräten.  Mit USB ausgestattete Geräte oder [Speichermedien](http://de.wikipedia.org/wiki/Datenspeicher) können mit einem Computer, der einen USB-Anschluss hat, verbunden werden. Angeschlossene Geräte und deren Eigenschaften werden automatisch erkannt.  **USB-Massenspeicher** sind Geräte, die über den [Universal Serial Bus](http://de.wikipedia.org/wiki/Universal_Serial_Bus) (USB) kommunizieren und einen eingebauten [Datenspeicher](http://de.wikipedia.org/wiki/Datenspeicher) haben.  Häufige Verwendung finden sie in Form von **USB-Speicher-Sticks**. Durch ihre höhere Speicherkapazität, Zugriffsgeschwindigkeit und einfachere Handhabung verdrängen sie andere Massenspeicher wie die [Diskette](http://de.wikipedia.org/wiki/Diskette) oder die [CD-RW](http://de.wikipedia.org/wiki/CD-RW).  Zu den USB-Massenspeichern gehören auch andere Massenspeicher, die über USB an einen Computer angeschlossen wie z.B. [externe Festplatten](http://de.wikipedia.org/wiki/Externe_Festplatte) oder [Digitalkameras](http://de.wikipedia.org/wiki/Digitalkamera) mit integriertem Speicher. | |  |
| USB-Speicher-Stick | | U |
| Ein **USB-Speicher-Stick** (engl. *Speicherstab*) ist ein Massenspeichergerät und gehört zu den **externen Speichereinheiten**.  Er ermöglicht den Transport von Daten und ist mit einem USB ausgestattet. Um einen USB-Speicher-Stick mit einem Computer zu verbinden, muss der Computer einen USB-Anschluss haben.  siehe unter **⇨USB**  Dateien, die von einem USB-Speicher-Stick geöffnet werden, können bearbeitet und direkt gespeichert werden.  Ein **USB-Speicher-Stick** hat z.Zt. eine Speicherkapazität von1 Gigabyte bis zu 128 Gigabyte. Speicherkapazitäten von Datenträgern entwickeln sich laufend weiter. | |  |
| Verzeichnis (Ordner) | | V |
| **Verzeichnisse** sind gedachte Unterteilungen eines Speichermediums in Bereiche, um Daten geordnet ablegen zu können. Dabei lässt sich eine hierarchische Struktur aufbauen. Vergleichen kann man das Arbeiten mit Verzeichnissen mit einem Aktenschrank (Speichermedium), in dem Aktenordner (Verzeichnisse) stehen, in denen Dokumente/Papiere (Dateien) abgelegt werden. Auf diese Weise erhält der Benutzer eine bessere Übersicht und Ordnung in seinem Datenbestand.  **Verzeichnisse** sind zu vergleichen mit Aktenordnern und haben den Zweck Ordnung und Übersicht auf Datenträgern, wie z. B. Festplatten, USB-Speicher-Sticks, und DVD’s herzustellen.  **Verzeichnisse** stellen sich am PC meist durch gelbe Mappen dar.  **Verzeichnisse** werden mit Doppelklick geöffnet. | |  |
| Windowsfenster | | W |
| **Fenstersymbole**  **Minimieren**  **Maximieren**  **Verkleinern**  **Schließen**  Windowsfenster können in ihrer Größe durch **Fenster** **minimieren, maximieren, schließen** und **verkleinern** verändert werden.  Dies kann durch Anklicken der entsprechenden Fenstersymbole oben rechts im geöffneten Fenster (siehe unter **⇨ Microsoft Word**) erfolgen.  **Fenster** können **verschoben** werden durch Drag & Drop auf der Titelleiste. | |  |
| Zeichenformatierung | | Z |
| In einem Text können Sie die verschiedensten Schriftarten, -größen oder Schriftstile benutzen. Diese Arbeit wird als Zeichenformatierung bezeichnet, da sie die Darstellungsart von einzelnen Zeichen verändert.  Ein Text muss vor der Bearbeitung markiert werden. | |  |
| Zentraleinheit | | Z |
| Die Zentraleinheit besteht aus Hauptspeicher, Leit- bzw. Steuerwerk, Rechenwerk und Prozessor. Die Zentraleinheit wird auch CPU (Central Processing Unit) genannt. | |  |