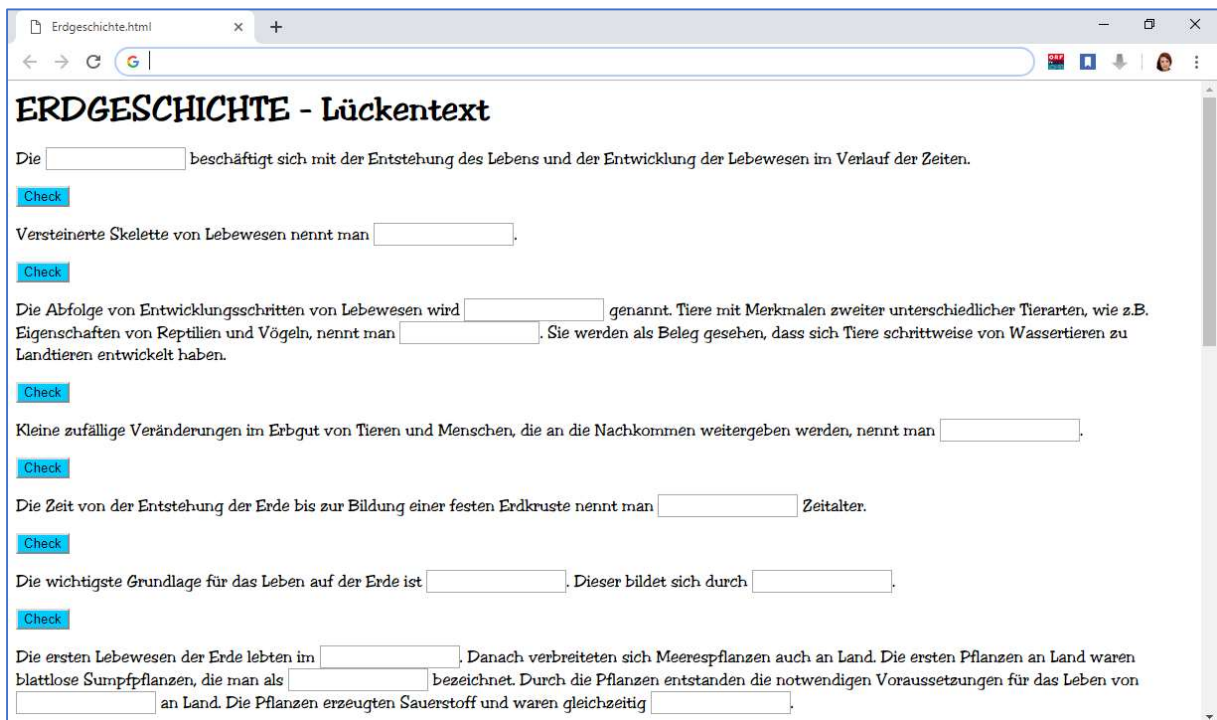


Name: _____

Thema:

ÄNDERUNG EINES DIGITALEN ARBEITSBLATTES zur ERDGESCHICHTE

Einleitung:

https://lernkiste.at/DG/Aenderung_digitales_Arbeitsblatt/PA28_AB_Erdgeschichte.html

ERDGESCHICHTE - Lückentext

Die beschäftigt sich mit der Entstehung des Lebens und der Entwicklung der Lebewesen im Verlauf der Zeiten.

Versteinerte Skelette von Lebewesen nennt man .

Die Abfolge von Entwicklungsschritten von Lebewesen wird genannt. Tiere mit Merkmalen zweier unterschiedlicher Tierarten, wie z.B. Eigenschaften von Reptilien und Vögeln, nennt man . Sie werden als Beleg gesehen, dass sich Tiere schrittweise von Wassertieren zu Landtieren entwickelt haben.

Kleine zufällige Veränderungen im Erbgut von Tieren und Menschen, die an die Nachkommen weitergegeben werden, nennt man .

Die Zeit von der Entstehung der Erde bis zur Bildung einer festen Erdkruste nennt man Zeitalter.

Die wichtigste Grundlage für das Leben auf der Erde ist . Dieser bildet sich durch .

Die ersten Lebewesen der Erde lebten im . Danach verbreiteten sich Meerespflanzen auch an Land. Die ersten Pflanzen an Land waren blattlose Sumpfpflanzen, die man als bezeichnet. Durch die Pflanzen entstanden die notwendigen Voraussetzungen für das Leben von an Land. Die Pflanzen erzeugten Sauerstoff und waren gleichzeitig .

Ihr findet ein digitales Arbeitsblatt zum Thema Erdgeschichte. Dieses Arbeitsblatt ist in Programmiersprachen geschrieben, die für die Erstellung von Webseiten verwendet werden. Die Formatierung des Arbeitsblatts ist jedoch nicht optimal und daher solltest du Änderungen vornehmen. Auch wenn du vorher noch nie mit einer Programmiersprache gearbeitet hast, ist es möglich, wie bei jeder Sprache Regeln (Muster) zu erkennen.

ARBEITSBLATT: MUSTER IN PROGRAMMIERSPRACHEN ERKENNEN

Im **HTML**-Teil des Programmcodes findest du den Text, der auch danach im Webbrowser als Text angezeigt wird.

Mit **CSS**-Teil wird die Formatierung des Textes festgelegt.

JAVASCRIPT verwendet man, wenn man auf der Website etwas bewegen oder verändern möchte. Über sogenannte Funktionen kann man in dieser Sprache festlegen, was passieren soll, wenn man z.B. auf einen Button klickt.

Anzeige im Browser	<p>Die <input type="text" value="Paläntolo"/> beschäftigt sich mit der Entstehung des Lebens und der Entwicklung der Lebewesen im Verlauf der Zeiten.</p> <p><input type="button" value="Check"/> FALSCH</p>
HTML mit CSS-Teilen	<pre><P> Die <INPUT TYPE=TEXT NAME="Lücke_1" ID="Lücke_1" SIZE=19 class="Style_Lücken"> besch&auml;ftigt sich mit der Entstehung des Lebens und der Entwicklung der Lebewesen im Verlauf der Zeiten.</P> <P><input name="Check" type="button" class="Check_button" value="Check" onclick="hideElem_1 (); Absatz_1 ()" > RICHTIG FALSCH</P></pre>
CSS	<pre>.Style_Text { font-size: 12pt; } .Style_Lücken { width: 3.73cm; height: 0.61cm; font-family: 'Arial', sans-serif; font-size: 12pt; color: #0000FF; font-weight: bold; } .Check_button { background: #00CCFF; } .Style_Richtig { color: #359215; visibility:hidden; font-weight: bold; } .Style_Falsch { color: #FF0000; visibility:hidden; font-weight: bold; }</pre>
JAVA-SCRIPT	<pre>function Absatz_1 () { var Eingabel = document.getElementById("Lücke_1").value; if (Eingabel == "Paläontologie") { document.getElementById("Richtig_1").style.visibility="visible"; } else { document.getElementById("Falsch_1").style.visibility="visible"; } }</pre>

AUFGABEN:

Die beschäftigt sich mit der Entstehung des Lebens und der Entwicklung der Lebewesen im Verlauf der Zeiten.

FALSCH

Versuche die Muster in der Programmiersprache zu finden und damit die nachfolgenden Fragen zu beantworten.

Aufgabe 1: Quellcode lesen

Übersetze die Vokabeln aus dem Englischen ins Deutsche.

Englisch	Deutsch	Englisch	Deutsch
paragraph		height	
span		button	
font		font-weight	
class		bold	
input		background	
identification (<i>ID</i>)		visibility	
type		visible	
style		hidden	
value		function	
on click		variable	
hide		if ... else	
font-size		get element by ID	
width			

Frage 2:

Wie groß ist die Schriftgröße in der Einheit pt für den Text, den man in die Lücke hineinschreibt?

Antwort:

Frage 3:

Wie lautet der Code für die Farbe der Schrift in den Lücken?

Antwort:

Frage 4:

Wie lautet der Code für die Farbe des Buttons „Check“?

Antwort:

Frage 5:

Ist die Meldung „Richtig“ oder „Falsch“ gleich beim erstmaligen Öffnen des digitalen Arbeitsblattes zu sehen? Begründe!

Antwort:

Frage 6:

Nach welchem Ereignis wird die Funktion ausgeführt? Begründe.

Antwort:

Frage 7:

Was macht die Funktion „Absatz_1“?

Beschreibe und verwende dabei die Phrase „wenn ... dann ... ansonsten“.

Antwort:

Frage 8:

Welcher Wörter sind die richtigen Lösungen für diesen Absatz?

Finde die Antworten im Quelltext!

Die ersten Lebewesen der Erde lebten im . Danach verbreiteten sich Meerespflanzen auch an Land. Die ersten Pflanzen an Land waren blattlose Sumpfpflanzen, die man als bezeichnet. Durch die Pflanzen entstanden die notwendigen Voraussetzungen für das Leben von an Land. Die Pflanzen erzeugten Sauerstoff und waren gleichzeitig .

Check

Richtige Antwort Kästchen 1:	
Richtige Antwort Kästchen 2:	
Richtige Antwort Kästchen 3:	
Richtige Antwort Kästchen 4:	

Aufgabe 2: Quellcode verändern

1. Öffne das Arbeitsblatt „Erdgeschichte“ über diesen Link:
https://lernkiste.at/Eingangshalle/PA28_AB_Erdgeschichte.html
2. Klicke auf die rechte Maustaste und dann auf „Seitenquelltext anzeigen“!
3. Kopiere den gesamten Quellcode in die Zwischenablage!
TASTENKOMBINATION: Alles markieren → STG + a
TASTENKOMBINATION Kopieren → STRG + c
4. Gehe auf die Website:
https://www.w3schools.com/html/tryit.asp?filename=tryhtml_default_default
Auf dieser Website kannst du Programmiercodes ausprobieren!
Füge den Quellcode in das linke Kästchen ein!
TASTENKOMBINATION Einfügen → STRG + v
5. Klicke auf den grünen Button „RUN“!



Ändere Folgendes im Programmcode des Arbeitsblattes:

Aufgabe:	Veränderten Teil des Quellcodes hier einfügen!
a) Ändere die Größe der Kästchen für den Lückentext auf eine Länge von 4,5 cm.	<pre>.Style_Lücken { width: 4.5cm; height: 0.61cm; font-family: 'Arial', sans-serif; font-size: 12pt; color: #0000FF; font-weight: bold; }</pre>
b) Ändere die Schriftgröße des Textes auf 14pt.	

c) Ändere die Hintergrundfarbe der „Check“-Buttons auf #00FF00 (=grün).	
d) Ändere die Schriftstärke für die Texte „Richtig“ und „Falsch“ von „bold“ auf „bolder“ (noch fetter).	
e) Ändere das Wort „FALSCH“ bei dem ersten Absatz auf „NICHT RICHTIG“! Die <input data-bbox="300 667 518 705" type="text"/> beschäftigt sich Entwicklung der Lebewesen im Verlauf de <input data-bbox="260 757 343 790" type="button" value="Check"/> NICHT RICHTIG	