



wählen Sie im Kontextmenü "Bild laden...". Auf diese Weise können Sie das alte Bild durch ein neues ersetzen. Soll ein Text geändert werden, klicken Sie den entsprechenden Textrahmen doppelt, setzen den Cursor hinter den zu ändernden Text und geben den neuen Text ein. Abschließend löschen Sie den alten Text mit der Entf-Taste (wenn Sie den Cursor vor den Text setzen, "verliert" Scribus leider oft die Schrifteinstellungen).

Nachdem Sie alle Seiten für das Erinnerungskartenspiel erstellt haben, wählen Sie "Datei" → "Exportieren" → "Als Bild speichern...". In den Einstellungen können Sie sehen, dass bei einem Export mit 100% ein Bild mit einer Größe von 208px * 208px entstehen würde. Da die Bilder aber eine 156px * 156px haben müssen, wählen Sie eine Größe von 75%, einen Speicherort und bestätigen Sie mit OK. In dem ausgewählten Ordner befinden sich nun 16 Spielkarten mit einer Größe von 156px * 156px (benannt nach dem Schema <Dokumentname>-Seite001.png, <Dokumentname>-Seite002.png etc.).

Lernsetting 1

- Vorstellen des Spielkarten-Projekts in Scribus.
- Vorgeben von geeigneten Themen, die sich über Erinnerungskartenspiele trainieren lassen wie z.B. Tonnamen, Geburts- und Sterbedaten von Komponisten, Komponistenportraits u.v.a. sowie Klärung, welche Materialien dazu erforderlich sind.
- Thematisieren der Probleme des Urheberrechts bei Bildern.
<http://de.wikipedia.org/wiki/Bildrechte>
- Abbildungen bei Wikipedia und Erläuterung von CC Lizenzen.
<http://de.creativecommons.org/was-ist-cc/>