



### ***Téma: Uživatelské rozhraní počítače, práce se složkami***

#### **Osnova:**

- přivítání, uvedení do tématu
- zopakování pravidel a “motivačního programu”
- opakování z minula - pozadí Plochy (tapeta), složka (vytvoření, přejmenování, smazání, obnovení)
- zapnutí, vypnutí, restartování počítače
- paměťová kapacita počítače (místo na disku)
- práce s “okny” (otevření, minimalizování, maximalizování, změna velikosti, přesouvání, zavření)
- ukončení běhu aplikací (Ctrl + Alt + Delete)
- zobrazení názvu složky, velikosti složky a umístění na disku
- stromová struktura (řazení podsložek ve složkách - abecedně, ikonicky, podle druhu souboru)
- hra na Purposegames.com
- soutěž
- volná zábava

Lekce byla zaměřena na orientaci v prostředí uživatelského rozhraní počítače. Ukázaly jsme dětem základní věci (viz výše - např. kapacita počítače, ukončení aplikací), které si myslíme, že by se jim v budoucnu mohly hodit a mohly by je potřebovat nejen na našich lekcích. Zároveň jsme na začátku hodiny zopakovaly práci s Plochou a složkami z minulé lekce. Toto opakování probíhalo i prostřednictvím on-line hry (zkusit si ji můžete zde: <http://www.purposegames.com/game/0c950a3a3a>), kterou jsme pro tuto příležitost vytvořily. V závěru se uskutečnila soutěž sloužící k procvičení věcí, které jsme dělaly na této a minulé lekci. Ve složce “Dokumenty” byly rozmístěny čtyři různé obrázky, ve složce “Obrázky a hudba” byla uložena jedna hudební nahrávka. Děti měly

za úkol podle našich pokynů najít všechny tyto soubory, vytvořit si na Ploše složku se svým jménem a do této složky všechny nalezené soubory přesunout (ať již pouhým přetažením, či zkopírováním). Soutěžilo se na rychlost. Odměnily jsme hned tři děti - dvě z nich byly stejně rychlé a tomu třetímu jsme zapomněly do počítače nahrát soubory, se kterými mělo pracovat.

#### **Osvědčilo se:**

- požádat o pomoc s výukou staršího kamaráda dětí, který už probírané věci uměl a mohl je dětem ukazovat - děti to bavilo, obdivovaly ho a on se cítil potřebně a důležitě
- ptát se, zda to, co právě hodlám vysvětlovat jako novou věc, účastníci kurzu už neznají (my jsme se například ptaly, co děti udělají, když počítač přestane reagovat - naše řešení bylo restartovat ho a celkem jsme se divily, že některé děti znaly i klávesovou zkratku Ctrl+Alt+Delete)

#### **Nepovedlo se:**

- zapomněly jsme do jednoho počítače nahrát obrázky, které byly důležitou součástí soutěže - pokud se vám stane něco podobného, nezbyvá nic jiného, než improvizovat
- hru na Purposegames.com zvládly děti pouze s naší pomocí - chyba byla, že se ve hře objevily dvě věci, které jsme jim předem nevysvětlily

**Tip:** Chcete ověřit znalosti účastníků kurzu? Vytvořte on-line test čí kvíz! Využít můžete například [www.purposegames.com](http://www.purposegames.com) nebo podobné služby např. <http://quizlet.com/> či <http://www.studyblue.com/>