

**Тема:** «Робота з основними елементами графічного інтерфейсу. Практична робота № 2 «Робота з інтерфейсом користувача ОС»»

**Навчальна мета:** Допомогти учням засвоїти основні поняття, необхідні для роботи на комп'ютері на практиці.

**Розвивальна мета:** Розвиток пізнавальних інтересів, навиків роботи з мишею і клавіатурою, самоконтролю, уміння конспектувати.

**Виховна мета:** Виховання інформаційної культури учнів, що вчать, уважності, акуратності, дисциплінованості, посидючості.

**Тип уроку:** Урок застосування набутих знань на практиці.

### *Структура уроку*

- I. Організаційний момент
- II. Етап орієнтації
- III. Етап проектування
- IV. Етап навчальної діяльності
- V. Робота за ПК
- VI. Контрольно-оцінювальний етап
- VII. Домашнє завдання

### *Хід уроку*

#### **I. Організаційний момент**

Доброго ранку, діти! Хто сьогодні відсутній?

#### **II. Етап орієнтації**

Сьогодні ми будемо вивчати тему: «Робота з основними елементами графічного інтерфейсу. Практична робота № 2 «Робота з інтерфейсом користувача ОС»»

Мета сьогоднішнього уроку якомога найкраще познайомитися навчитися працювати з ОС.

Вивчення даної теми дуже важливе, тому що в теперішній час всевітньої комп'ютеризації кожна людина повинна вільно володіти ПК, в тому числі встановлювати та видаляти потрібні програми самостійно не чекаючи допомоги від системного адміністратора. Володіння ПК на рівні кваліфікаційного користувача – запорука успіху в будь-якій роботі, адже ПК покликаний для того, щоб спростити роботу людини.

#### **III. Етап проектування**

1. Актуалізація опорних знань
2. Робота з елементами графічного інтерфейсу
3. Практична робота № 2
4. Робота за ПК

#### **IV. Етап навчальної діяльності**

##### *Актуалізація опорних знань*

1. Що таке ОС? Які складові ОС ви знаєте?
2. Що таке інтерфейс ОС? Які види інтерфейсу ви знаєте?
3. Охарактеризуйте графічний інтерфейс

##### *Робота з елементами графічного інтерфейсу*

Графічний інтерфейс дозволяє здійснювати взаємодію людини з комп'ютером у формі діалогу з використанням вікон, меню і елементів управління.

1. **Робота з мишею.** Для роботи з графічним інтерфейсом використовується миша або інший координатний пристрій введення, при цьому користувач повинен вміти виконувати: лівий клацання - одноразове натиснення і відпуск основний (звичайно лівої) кнопки миші;

правий клік - одноразове натиснення і відпуск додаткової (зазвичай правої) кнопки миші;  
подвійне клацання - два натискання основної кнопки миші з мінімальним інтервалом часу між ними;

перетягування - натискання лівої чи правої кнопки миші і переміщення об'єкту з натиснутою кнопкою.

**2. Робочий стіл.** Основну частину екрана займає Робочий стіл, на якому розташовуються значки та ярлики (значки з маленькими стрілочками в нижньому лівому куті). Значки і ярлики забезпечують (за допомогою подвійного клацання) швидкий доступ до дисків, папок, документів, прикладних програм та пристроїв.

Значки з'являються на Робочому столі після установки Windows. У лівій частині екрана зазвичай розташовуються значки Мій комп'ютер, Мережне оточення, Кошик і Мої документи.

Для швидкого доступу до дисків, принтера, часто використовуваних документів доцільно створити на робочому столі ярлики. Ярлик відрізняється від значка тим, що позначає об'єкт, фактично розташований не на Робочому столі, а в деякій іншій папці. Стрілочка означає, що ми маємо не сам об'єкт, а посилання на нього. Ярлики створюються перетягуванням значків об'єктів на Робочий стіл.

**3. Панель завдань.** У нижній частині екрана розташовується Панель завдань, на якій знаходяться кнопка Пуск, кнопки виконуваних завдань і відкритих папок, індикатори і годинник.

Кнопка Пуск дозволяє викликати Головне меню, яке забезпечує доступ практично до всіх ресурсів системи і містить команди запуску додатків, настройки системи, пошуку файлів і документів, доступу до довідкової системи та ін

Windows є багатозадачною операційною системою, тобто паралельно можуть виконуватися кілька додатків. Кожне запущене додаток позначається кнопкою на Панелі завдань, при цьому перехід від роботи в одному додатку до роботи в іншому може проводитися за допомогою клацання по кнопці. Працююче (активне) додаток зображується на панелі завдань у вигляді натиснутої кнопки.

**4. Вікна.** Найважливішим елементом графічного інтерфейсу Windows є вікна, такі дійсно «windows» в перекладі означає «вікна». Існують два основних типи вікон - вікна додатків і вікна документів:

- Вікна додатків. У вікні програми виконується будь-яке запущене на виконання програми або відбивається вміст папки. Відкрити або закрити вікно програми - те ж, що і запустити програму на виконання або завершити її. Вікна додатків можна переміщати на будь-яке місце Робочого столу, розгортати на весь екран або згортати в кнопки на панелі завдань.

**Основними елементами вікна програми є:**

- Робоча область: внутрішня частина вікна, містить вкладені теки або вікна документів;
  - Межі: рамка, що обмежує вікно з чотирьох сторін. Розміри вікна можна змінювати, переміщаючи кордон мишею;
  - Заголовок: рядок безпосередньо під верхньою межею вікна, що містить назву вікна;
  - Значок системного меню: кнопка зліва в рядку заголовка відкриває меню переміщення і зміни розмірів вікна;
  - Рядок горизонтального меню: розташовується безпосередньо під заголовком, містить пункти меню, забезпечує доступ до команд;
  - Панель інструментів: розташовується під рядком меню, являє собою набір кнопок, забезпечує швидкий доступ до деяких команд;
  - Кнопки Згорнути, Розгорнути / Відновити, Закрити розташовані у верхній правій частині вікна.
- Вікна документів. Вікна документів призначені для роботи з документами і «живуть» усередині вікон додатків. Можна розкривати, згортати, переміщати або змінювати розміри цих вікон, однак вони завжди залишаються в межах вікна свого застосування. Вікно документа має ті ж кнопки управління, що і вікно програми.

Вікно документа завжди містить зону заголовка (що містить ім'я документа) і часто смуги прокрутки (з'являються, коли документ не поміщається цілком у вікні) і лінійки. Відкрите вікно документа може перебувати в активному або в пасивному стані. Якщо вікно знаходиться в пасивному стані (зона заголовка не виділена кольором), то, клацнувши по будь-якій його частині мишею, можна перевести його в активний стан.

5. **Меню.** Меню є одним з основних елементів графічного інтерфейсу і являє собою перелік команд (як правило, тематично згрупованих), з яких необхідно зробити вибір (помістивши на пункт меню покажчик миші і провівши клацання). Вибір пункту меню приводить до виконання певної команди. Якщо за командою меню слід три крапки, то її вибір приведе до появи діалогової панелі, яка дозволяє користувачеві отримати або ввести додаткову інформацію.

6. **Діалогові панелі.** Діалогові панелі можуть включати в себе різноманітні елементи.

7. **Вкладки.** Діалогові панелі можуть включати в себе кілька «сторінок», які називаються вкладками.

8. **Командні кнопки.** Натискання на кнопку (клацання) забезпечує виконання тієї або іншої дії, а напис на кнопці пояснює її призначення. Так, клацання по кнопці з написом Знайти дозволяє почати процес пошуку.

9. **Текстові поля.** Текстове поле називається іноді полем редагування і дозволяє вести будь-яку сторінку.

10. **Списки.** Список являє собою набір пропонованих на вибір значень. Список, що розкривається виглядає як текстове поле, забезпечене кнопкою з направленою вниз стрілкою. Розкриття списку здійснюється за допомогою лівого клацання по кнопці.

11. **Перемикачі.** Перемикачі для вибору одного з взаємовиключаючих варіантів, варіанти вибору представлені у формі маленьких білих гуртків. Обраний варіант позначається кружком з крапкою всередині. Вибір варіанту проводиться за допомогою лівого клацання.

12. **Прапорці.** Прапорець забезпечує присвоєння якому-небудь параметру певного значення. Прапорці можуть розташовуватися як групами, так і поодиночі. Прапорець має форму квадрата; коли прапорець встановлений, в ньому присутня «галочка». Установка прапорців проводиться за допомогою лівого клацання.

13. **Повзунки.** Повзунок дозволяє плавно змінювати значення будь-якого параметра. Наприклад, за допомогою повзунків можна міняти рівень гучності відтворення і запису звуку, баланс лівого і правого каналу і т. п.

14. **Контекстні меню.** Об'єктно-орієнтований підхід, який використовується в операційній системі Windows, дозволяє розглядати диски, папки і файли як об'єкти. Всі ці об'єкти мають певні властивості, і над ними можуть проводитися певні операції.

Наприклад, документи (документом називається будь-який файл, що обробляється за допомогою додатків) мають певний обсяг і їх можна копіювати, переміщати і перейменовувати, а вікна мають розмір, який можна змінювати і так далі.

Хоча кожен з цих об'єктів має свої конкретні властивості і над ним можливі певні операції, технологія роботи з об'єктами і інтерфейс універсальні. Це дозволяє користувачеві досягти однаковості при роботі з різними об'єктами.

Ознайомитися з властивостями об'єкта, а також виконати над ним дозволені операції можна за допомогою контекстного меню. Для виклику контекстного меню необхідно здійснити правий клацання на значку об'єкта.

## ***Практична робота № 2.***

### ***Завдання***

1. Відкрити вікно Мой комп'ютер. Розгорнути його на весь екран, відновити вихідний розмір вікна, згорнути його, повернути на Робочий стіл, збільшити вікно на чверть довжини та ширини. Змінити розміри вікна так, щоб з'явилися смуги прокрутки. Перемістити вікно у правий верхній кут Робочого столу. Зробити вікно неактивним. Повернути активність вікну. Закрити вікно.

2. На робочому диску D:/Роботи дітей/9 клас створіть папку з назвою вашого міста.
3. перейминуйте створену папку Навчальна.
4. Відкрийте папку Навчальна і створіть папку з назвою класу.
5. Відкрийте папку з назвою класу і створіть власну папку і дайте їй назву – своє П.І.П.
6. Відкрийте папку власну папку .
7. Створіть перший текстовий документ Word.
8. У текстовому документі уведіть текст : своє П.І.П, дату народження.
9. Збережіть текстовий документ і закрийте його вікно.
10. Створіть і збережіть другий текстовий документ з назвою адреса і текстом – вашою адресою.
11. Вилучіть останній файл.
12. Скопіруйте власну папку на дискету або флешку.
13. Створіть ярлик вашої папки та винесіть його на робочий стіл
14. Запишіть в зошиті шлях до файлу з вашим прізвищем та властивості даного файлу
15. Змініть картинку робочого столу, тему Windows.

#### **V. Робота за ПК**

Учні працюють за ПК з програмою «Руки соліста» завдяки якій навчаються швидкому набору тексту.

#### **VI. Контрольно-оцінювальний етап**

Вчитель оцінює роботу на уроці.

На наступному уроці нас чекає вивчення теми «Робота з об'єктами файлової системи.

Використання ярликів, буфера обміну. Практична робота № 3 «Робота з об'єктами файлової системи»

#### **VII. Домашнє завдання**

1. § 6.4- 6.10

2. Працюємо самостійно пит.. 1,2 на с. 71

Вивчити терміни